



Handball

Descriptif du scénario pédagogique enrichi



Filtre n° 1 :

Ancrage Programmes

CP4 : Conduire et maîtriser un affrontement individuel ou collectif

APSA : Handball

Compétence N3 (lycée)

Pour gagner le match, **mettre en œuvre une organisation offensive** qui utilise principalement la **contre-attaque** face à une défense qui cherche à récupérer la balle le plus rapidement possible.

CM3 :

Savoir utiliser différentes démarches pour apprendre à agir efficacement : **observer, identifier, analyser**, apprécier les effets de l'activité, évaluer la réussite et l'échec, concevoir des projets.

Savoir-faire pour aider aux apprentissages :

Observer une séquence de jeu à l'aide de critères objectifs liés à l'efficacité collective.

Compétences numériques spécifiques visées

- Utiliser les outils numériques pour **observer** et **analyser** une séquence de jeu.

=> recueillir in situ un ensemble de données statistiques

=> restituer et rendre compte de celles-ci à ses pairs

=> sélectionner et analyser l'information pertinente

Etablissement:

Lycée International de L'Est Parisien
Noisy-le-Grand

Auteurs du scénario :

Christophe Vergnet

Collège Buron (Nandy)

Yoann Tomaszower

Lycée International de l'Est Parisien
(Noisy-le-Grand)



Filtre n° 2 :

Positionnement du scénario.

Palier 2 : le numérique offre des possibilités d'interactions plus complexes entre l'apprenant et le support, il enrichi le scénario.

Niveau d'expertise enseignant



Filtre n° 3 :

Etayage scientifique

- ❖ Le paradigme de la cognition située qui amène l'enseignant d'EPS à accomplir sa mission de façon plutôt « proscriptive » que « prescriptive ». (Saury, Ria, Sève Gal-Petitfaux, 2006).
- ❖ Les recherches effectuées sur le feedback vidéo dans l'apprentissage moteur. En effet, les recherches effectuées jusqu'à ce jour indiquent que le feedback vidéo, avec indication verbales, favorise l'apprentissage d'habiletés complexes. (Boutmans, 1992 ; Boyce, Markos, Jenkins, & Loftus, 1996 ; Erbaugh, 1985 ; Guadagnoli, Holcomb, & Davis, 2002 ; Guadagnoli, McDaniels, Bullard, Tandy, & Holcomb, 2001 ; Janelle, Barba, Frehlich, Tennant, & Cauraugh, 1997 ; Kernodle & Carlton, 1992).

Descriptif du dispositif

Classe concernée :	Discipline :	Type d'intervention :	Ressources Utilisées :
2 nd e GT	EPS	Hand à 4 Classe entière	iPTB (iOS) ou PTB+ (Android) C4StatsLite (iOS) ou EPS Compteur (Android) Stats'EPS (iOS) ou 1234 EPS (Android) Bam Vidéo Delay (vidéo différée) ou Hudl technique (analyse vidéo)

Mise en œuvre :

Situation de référence :

Matches en **4 contre 4** (3 joueurs de champs et un gardien) sur un terrain de hand à 4 opposant deux équipes dont le rapport de force est équilibré.

Chaque équipe dispute 2 matchs de 6' face à une même équipe. Un temps mort de 3' est proposé entre les deux mi-temps. Les règles essentielles sont celles du hand à 7. L'engagement se réalise du gardien de but. Une troisième équipe **arbitre** et **observe** les joueurs à l'aide des applications de recueil statistiques. Ces statistiques sont autant de fils rouges possibles sur lesquels l'enseignant pourra s'appuyer pour guider les élèves, les aider à mesurer l'écart à la compétence attendue et leur permettre d'effectuer des choix tactiques et d'organisation collective pertinents pour les deux problèmes majeurs identifiés (voir ci-dessous).

Recueil de données :

- ⇒ % Possessions/Tir. Applications iPTB ou PTB+ (N1 : > 40%, N2 : > 60%)
- ⇒ % Tir en Situation Favorable de Marque/Autres Tirs. Applications : C4StatsLite ou EPS Compteur
- ⇒ Score parlant : 1000 (but en SFM), 100 (tir en SFM), 10 (but hors SFM), 1 (tir hors SFM). Applications 1234 EPS ou Stats'EPS.

Problèmes majeurs identifiés :

Majeur 1 : Les élèves ont des difficultés dans la montée de balle ou la contre-attaque.

Majeur 2 : Les élèves ont des difficultés dans le jeu de transition lorsque la défense est proche de la cible.

Situations d'apprentissage :

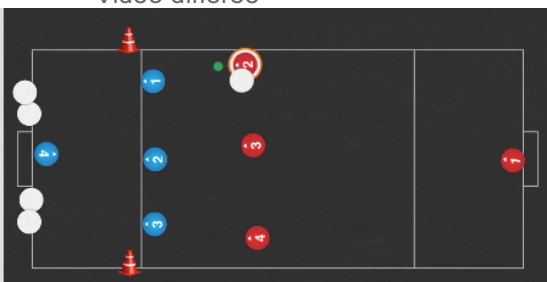
Objectif 1 : S'organiser collectivement pour exploiter une situation favorable de montée de balle et/ou de contre-attaque.

Objectif 2 : Construire l'étagement pour attaquer une défense regroupée et proche de la cible adverse.

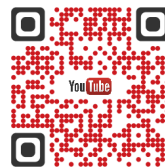


Vidéo différée

Situation 1



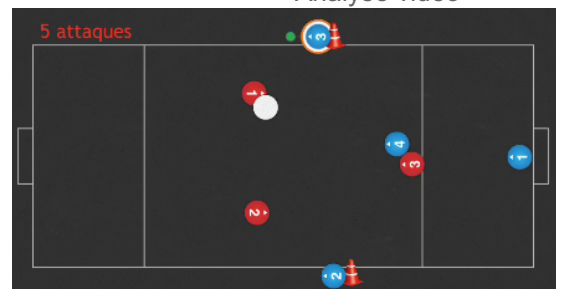
Illustrations



Flashez le code pour retrouver les SA en vidéo

Situation 2

Analyse vidéo



P/T



SFM/Autre



Score parlant

