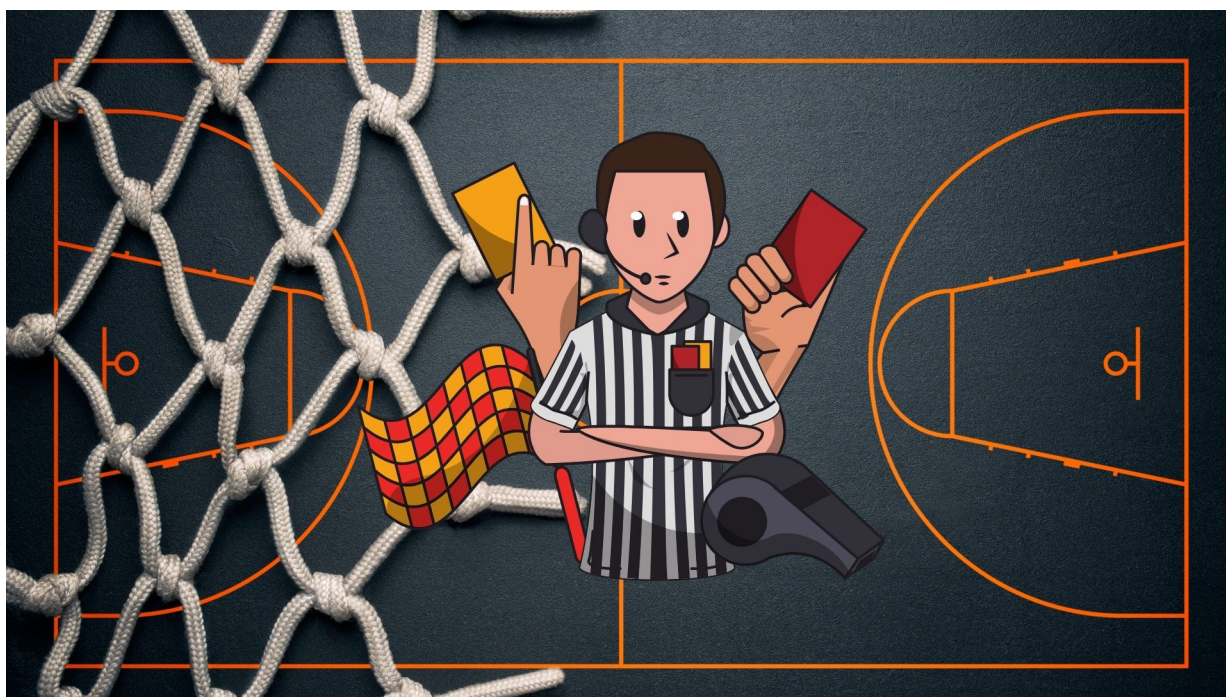


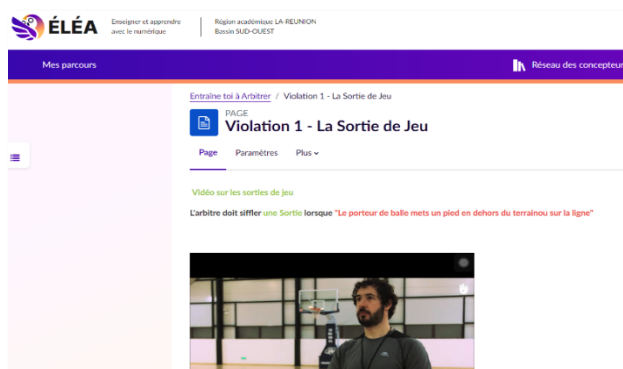
Éléa pour l'apprentissage de l'arbitrage et assurer un suivi des élèves en Basket-Ball

Federico Baudino



Présentation du projet

Notre réflexion s'est portée sur la construction d'un parcours de formation destiné aux élèves de 6^e (cycle 3), dans le cadre d'une première séquence de Basket-Ball. L'objectif de ce projet est de favoriser une meilleure appropriation des règles du Basket-Ball en proposant aux élèves une méthode progressive et active d'apprentissage. Il s'agit de consolider leurs connaissances théoriques tout en développant leur capacité à visualiser certaines règles et de les intégrer progressivement en situation d'arbitrage.



Sondage - Test diagnostique	
☒ Test Diagnostique arbitrage	Σ Total du cours
2,67	2,67
3,00	3,00
2,67	2,67
5,33	5,33
8,67	8,67
2,67	2,67

Pour cela la plateforme Éléa, outil institutionnel offrant une large diversité d'activités interactives, nous est apparue particulièrement adaptée pour créer un parcours de formation hybride. Son usage permet de renforcer l'implication des élèves en leur proposant un travail personnalisé et structuré. Cette plateforme qui combine apport de connaissances et Analyse vidéo sous forme de jeu interactif favorise la montée en compétence progressive vers des responsabilités d'arbitrage, élément important en basket-ball où la connaissance des règles et sa capacité à reconnaître une faute impacte l'engagement de l'élève dans l'arbitrage.

Les données recueillies par l'enseignant grâce à la plateforme permettent d'avoir une vision précise et actualisée des réussites et des obstacles rencontrés par chaque élève tout au long du parcours. Ce suivi individualisé offre à l'enseignant la possibilité d'intervenir de manière ciblée pendant les séances de pratique sur le terrain, en adaptant ses interventions pédagogiques selon les besoins spécifiques identifiés. Ainsi, le parcours sur Éléa devient non seulement un outil d'enseignement différencié, mais aussi un levier d'inclusion pour des élèves aux profils variés.

La démarche



La scénarisation :

La première étape du projet a consisté à construire le parcours numérique sur la plateforme Éléa en suivant une méthodologie de scénarisation. Nous avons commencé par définir précisément les objectifs pédagogiques du parcours, en cohérence avec les compétences attendues à ce niveau scolaire. Nous avons précisé que le parcours visait la maîtrise des règles du Basket-Ball (Fautes de violation et Contact) et l'intégration progressive de compétence d'observation et d'arbitrage en situation réelle.

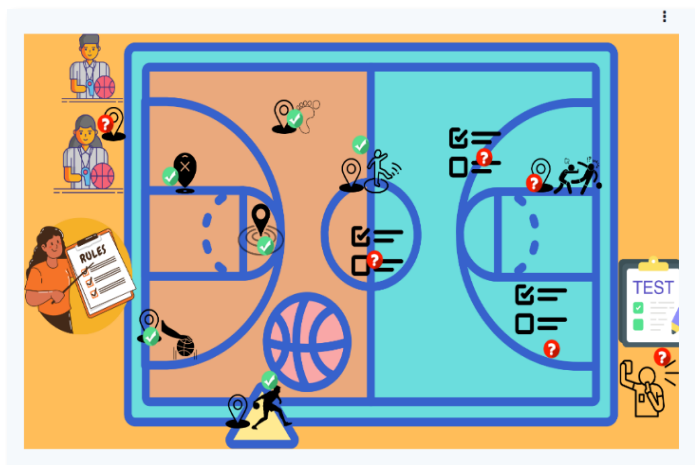
Pour mieux guider notre phase de conception du parcours, nous avons établi un questionnaire afin de mieux organiser les prochaines étapes. Cette étape a permis d'identifier leurs connaissances et leurs difficultés.

Un premier test est réalisé sans apport de connaissance. L'objectif est de pouvoir identifier si les élèves ont déjà une base de connaissance. Ce test nous a servi par la suite à évaluer ce Parcours propose aux élèves.

L'Utilisation d'éléa nous sert comme point de départ afin de mieux scénariser le parcours aux besoins de nos élèves.

L'Accès à la banque de données :

Les activités proposées ont varié entre des vidéos interactives, des jeux de type "Millionnaire", des QCM, des appariements et des exercices de production écrite. Ce choix de diversité vise à



favoriser l'attention et la motivation des élèves en utilisant des supports adaptés à des profils cognitifs différents. La fin du parcours intègre une page récapitulative pour valider que toutes les étapes ont été franchies. L'enjeu est de permettre aux élèves de suivre l'avancer de leur compétence liée à l'arbitrage.

L'expérimentation sur le terrain et Temps d'analyse Vidéo :

Le parcours a été expérimenté avec une classe de 6^e, lors de notre séquence de basket-Ball au second semestre. Lors de la séquence précédente, nous avons constaté que la capacité à s'engager pleinement dans l'arbitrage pouvait être difficile notamment dans les sports collectifs où le ballon et les élèves en mouvement rendent difficile la prise d'information. Ainsi pour mes élèves de niveau 6^{ème}, la prise d'information tend à inhiber sa capacité à oser siffler et de prendre des décisions rapides en situation de jeu. Cela rendait difficile l'acquisition classique des règles et la mise en responsabilité sur le terrain.

Le recours à la plateforme Éléa visait à répondre à ces difficultés spécifiques. En multipliant les supports visuels et auditifs, en proposant du temps supplémentaire pour s'appropriier les notions, l'enjeu est de créer un cadre motivant et interactif pour les élèves. Les élèves pouvaient revoir les consignes à leur rythme, repasser certaines vidéos plusieurs fois et s'exercer de manière interactive, ce qui favorise l'ancrage mémoriel des savoirs.

En classe, les activités réalisées en amont sur la plateforme ont été mobilisées pour réinvestir les règles d'arbitrage en situation réelle, rendant les élèves plus confiants et mieux préparés pour assumer ce rôle.



Pour donner plus de sens au parcours Éléa, des temps d'analyse vidéo ont été réalisés pendant les situations d'apprentissage. Lors de ces situations, les arbitres ainsi que les joueurs disposent d'un « joker vidéo » s'ils doutent qu'une faute ait été (ou non) correctement sifflée. L'intérêt, pour moi, est de les accompagner au mieux dans leur capacité à observer une règle et à la valider en situation de match. Lors des temps « joker », nous étions présents avec les élèves afin de

les questionner et de dédramatiser l'erreur. L'enjeu ici est d'accompagner l'élève et de lui permettre, grâce au numérique, d'obtenir un feed-back sur sa pratique. Au début de chaque leçon, nous reprenons des rushes vidéo (avec et sans faute), et nous questionnons les élèves afin de réactiver les connaissances vues sur le site Éléa.

Domaines et compétences travaillées du CRCN

Le projet a permis de travailler plusieurs compétences du Cadre de Référence des Compétences Numériques (CRCN), notamment celles relatives à l'interaction dans un environnement numérique et à l'évolution dans cet environnement.

Les élèves ont été amenés à interagir de manière encadrée en utilisant leur espace numérique de travail via l'application Métice pour accéder au parcours. En salle informatique, nous avons accompagné les élèves pas à pas pour leur apprendre à se connecter de manière autonome, à naviguer dans leur environnement numérique et à retrouver les ressources nécessaires au bon déroulement du parcours. Sur le terrain

Outils et/ou ressources institutionnelles mobilisées

Nous avons mobilisé les espaces numériques de travail des élèves et la plateforme Éléa, outil officiel du ministère de l'Éducation nationale. Cette plateforme permet de concevoir des parcours scénarisés incluant une grande variété d'activités pédagogiques interactives, adaptées aux besoins des élèves. Elle favorise la personnalisation des apprentissages et offre à l'enseignant des outils puissants de suivi et d'évaluation formative.

Lien Éduscol sur la plateforme Éléa : <https://eduscol.education.fr/4184/la-plateforme-d-apprentissage-elea>

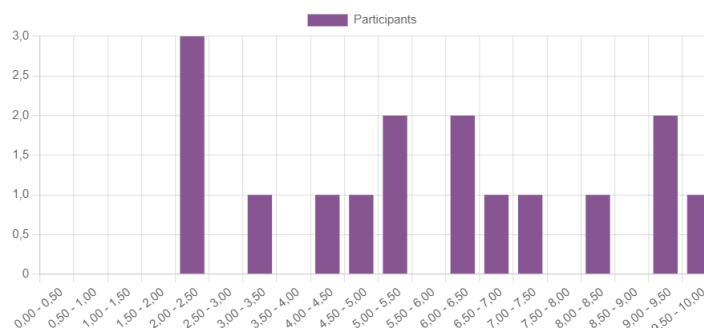
Lien pour télécharger le parcours de formation : <https://portail.college-josephsuacot.ac-reunion.fr/nextcloud/index.php/s/aHpEEL4gqWkFogC>

Apports et plus-value de l'usage du numérique pour apprendre et enseigner

La principale plus-value de l'usage du numérique dans ce projet réside dans l'interactivité offerte par les supports utilisés, notamment les vidéos interactives. Ces dernières permettent aux élèves d'observer des situations de faute en situation réelle, de répondre à des questions précises directement intégrées dans le visionnage, et de recevoir un retour immédiat sur leurs réponses.

Ce type d'activité favorise une implication active de l'élève, qui devient acteur de son apprentissage, plutôt que simple récepteur passif de règles théoriques. De plus, le numérique permet une différenciation naturelle puisque chaque élève avance à son rythme, selon ses besoins. Pour l'enseignant, les outils d'analyse et de suivi de la plateforme permettent d'identifier précisément les points qui nécessitent d'être retravaillés collectivement ou individuellement lors des séances pratiques sur le terrain.

Nombre total de participants dans l'intervalle de notes



Difficultés et obstacles rencontrés, ressenti des enseignants

La première difficulté est la prise en main de la plateforme Éléa qui s'est révélée relativement chronophage en phase de conception, en particulier pour les enseignants qui n'avaient jamais utilisé de plateforme Moodle auparavant. Ce temps d'apprentissage initial, bien que conséquent, se justifie pleinement par la qualité du parcours final obtenu et par le fait qu'il peut être réutilisé les années suivantes, moyennant quelques ajustements.

Un autre obstacle rencontré concerne l'autonomie d'accès au numérique à domicile. Tous ne se connectent pas régulièrement. C'est pourquoi nous avons fait le choix de proposer le parcours dans le cadre de l'accompagnement personnalisé en salle informatique tout en permettant aux élèves de se connecter chez eux, assurant ainsi à chaque élève un accès effectif aux ressources numériques et un accompagnement individualisé.

Par ailleurs, une limite importante concerne la gestion des données sur la plateforme. Nous aurions souhaité pouvoir assurer un suivi plus longitudinal, en conservant les données d'une année à l'autre afin d'avoir une continuité dans le parcours de formation. Cette fonctionnalité n'est malheureusement pas disponible directement sur Éléa. Toutefois, la plateforme permet l'export des résultats sous des formats exploitables (CSV, XLS), ce qui rend possible une conservation manuelle des données.

En termes de ressenti, l'utilisation du parcours Éléa, combinée à l'usage du numérique grâce aux feedbacks vidéo sur le terrain, s'est avérée être un outil efficace pour favoriser l'engagement des élèves dans l'arbitrage et dans leur capacité à prendre des décisions. Bien que l'utilisation d'Éléa ne soit pas aisée pour l'ensemble de mes élèves, j'ai pu constater de réels progrès. Nous avons observé une capacité à valider correctement ce qu'ils voyaient, tout en utilisant l'outil numérique (tablette) pour justifier leurs décisions. Une séquence plus longue et une meilleure gestion des données permettraient de rendre ce dispositif encore plus performant dans les années à venir.