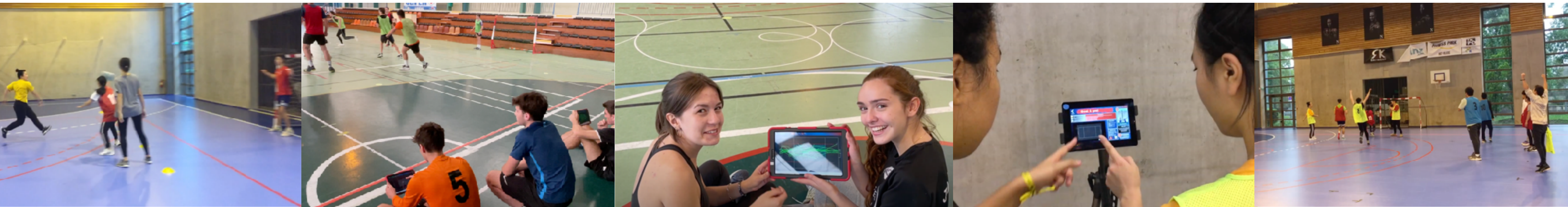


NUMÉRIQUE ÉDUCATIF ET HANDBALL: ATELIER PRATIQUE



Yoann Tomaszower

IA-IPR Education Physique et Sportive

Académie de Montpellier

Samedi 26 Novembre 2022

Aix-Marseille



Préparez-vous !

**Vous pouvez
télécharger les
quelques
applications
suivantes sur vos
tablettes ou
smartphones**



Tablettes Apple iOS



Gribouillis EPS



iPTB



Multicompteur



BAM Video Delay

OU



iCloo



iAnalyze

OU



OnForm

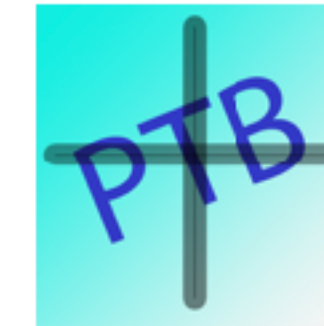
Tablettes Android



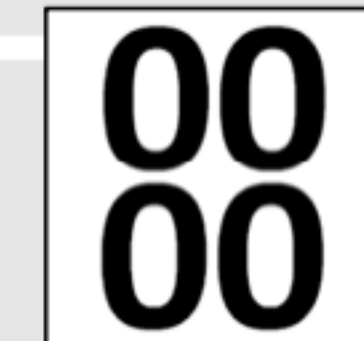
Gribouillis EPS



Multicompteur



PTB+



Scoreur EPS



1234 EPS



Video Coach
Evaluation



OnForm



iCloo



LE HAND A 4... C'EST QUOI?





POURQUOI LE HAND A 4?

Effectif réduit: élèves touchent plus souvent le ballon

Informations plus simples à discriminer

Accèdent au tir plus souvent

Articuler les rôles sociaux avec le pôle moteur

Faire jouer un maximum d'élèves en même temps

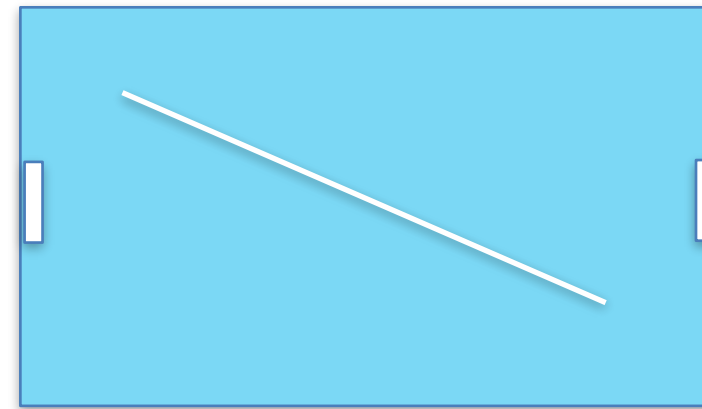
Gérer l'hétérogénéité: niveau, sexe

Cour d'école/collège - Préau - Plateau extérieur - City Stade - Terrain de foot - Terrain de rugby - Gymnase

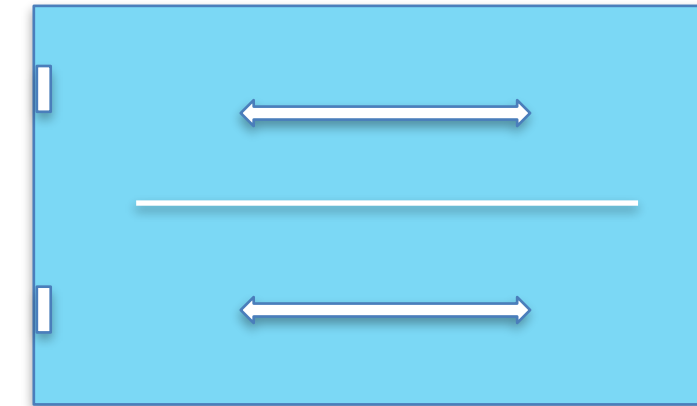
UNE OPTIMISATION DU TEMPS MOTEUR... ET MÊME À 40 !



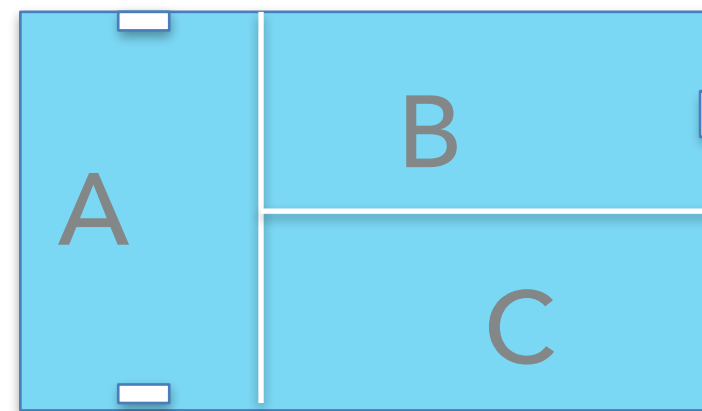
ORGANISATION SPATIALE: LES TERRAINS



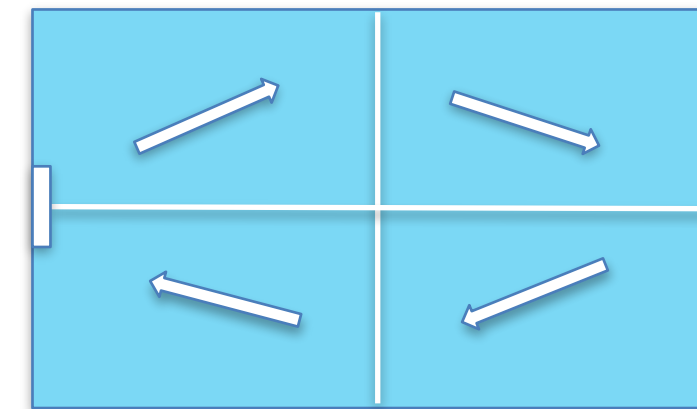
1- Diagonale: du grand vers le petit espace ou l'inverse



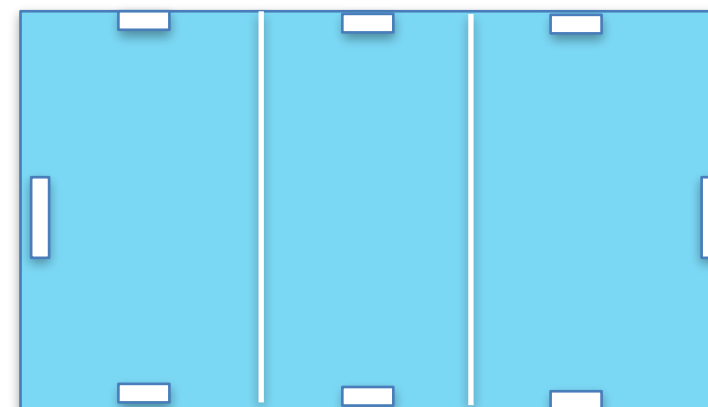
2- Divisé en 2 dans le sens de la longueur permet 2 couloirs de travail



3- 3 secteurs de travail. Ex: espace A: confrontation collective, espace B duel att/ Déf et T/GB. Espace C: manipulation de balle



4- 4 terrains pour moduler les rapports de force et les tâches proposées d'un secteur à l'autre.



5- La multiplication des cibles offre la possibilité de mettre en place 8 situations de duel T/GB. Les buts de mini hand peuvent être remplacés par des jalons en plastique, ou avec des blocs de mousse (DIMA), ou des tapis de sol appuyés sur le mur.

Le traçage des zones est possible à la craie, ou des bandes plastiques. 4 plots bas (coupelles) ou des pastilles de plastique délimiteront facilement une zone suffisamment significative pour les joueurs.

« Des pratiques adaptées pour tous » - Revue Approches du Handball n°110

BUTS HAND À 4, OÙ S'ÉQUIPER?



Buts gonflables

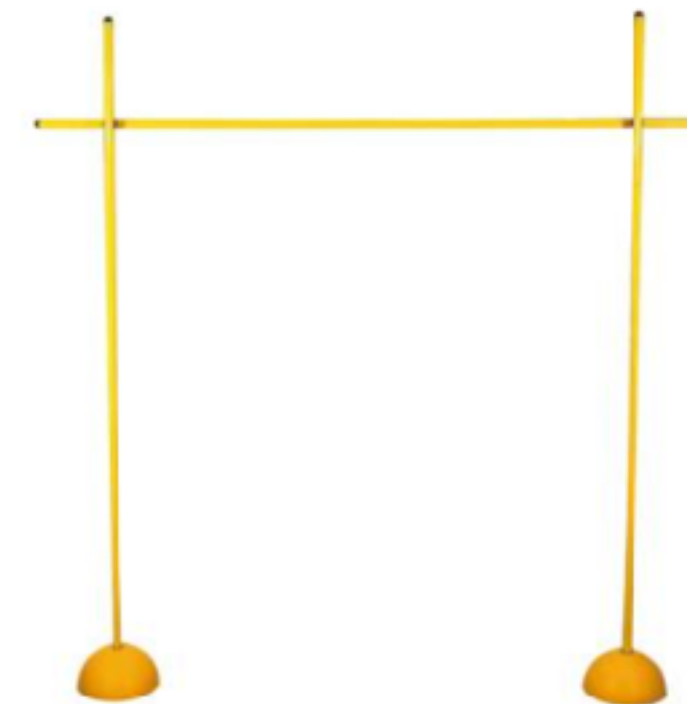
Ou

Buts pliables...

*Casal sport / Central Hand /
Décapro...*

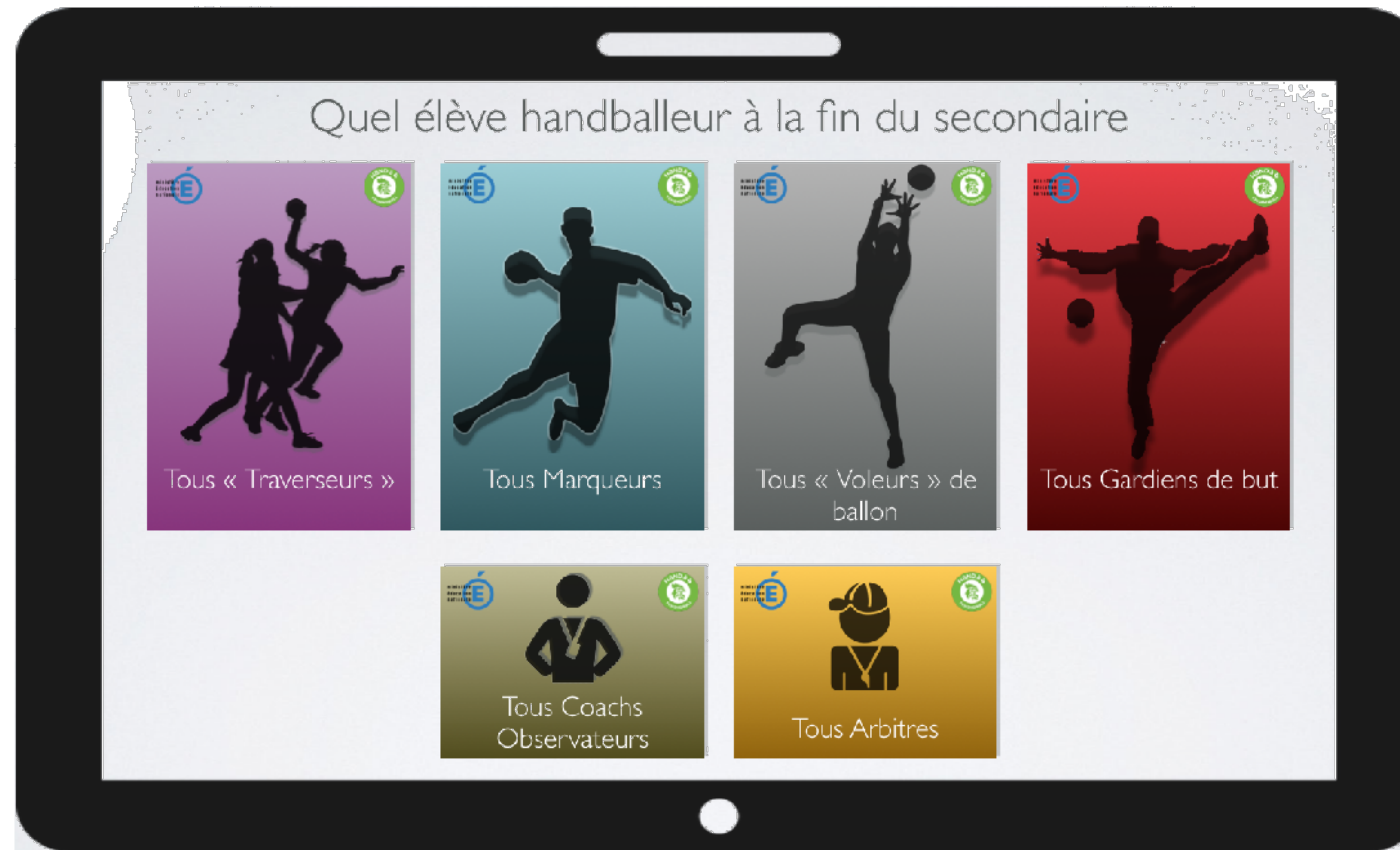


Des tapis ou
des plots!!



QUEL ÉLÈVE HANDBALLEUR À LA FIN DU SECONDAIRE ? (VERSANTS MOTEUR ET DÉCISIONNEL)

D'après les propositions (modifiées) de certains modes de jeu de Maurice Portes*



* Ces modes de jeu sont issus de l'ouvrage: « La formation initiale des joueurs et joueuses en questions ». Editions FFHB. 2002

INTEGRER LA PLUS-VALUE DU NUMERIQUE EDUCATIF



LA MATÉRIEL UTILE... ET PLUS ACCESSOIRE !

 A Samsung tablet displaying a colorful geometric pattern and the time 12:45 PM. Below it are the Android robot icon and the Apple logo.	 A silver and black tripod with a camera mount on top.	 A hand holding a black iStabilizer device, with another one shown below it.	 A collection of camera lenses and filters, including a wide-angle lens and a fisheye lens.	 A white and black quadcopter drone with four propellers. Below it is a play button icon.
Tablettes	Trépied	Support iStabilizer	Lentille grand angle	Drone
 A small, white, rectangular video projector.	 An Apple TV set-top box and its Siri Remote control.	 A black USB cable with a USB-A connector on one end and a USB-C connector on the other.	 A black, rectangular, portable power bank with a red top and bottom.	 A black heart rate monitor strap with a digital display showing green numbers. Below it is a play button icon.
Vidéoprojecteur	Apple TV	Miracast	Hoo Too	Cardio connectés

Retrouvez des conseils d'achat sur www.ticeps.fr ou www.ressourceseps.epsoft2.fr

DES PLUS-VALUES EN EPS

Artefact cognitif

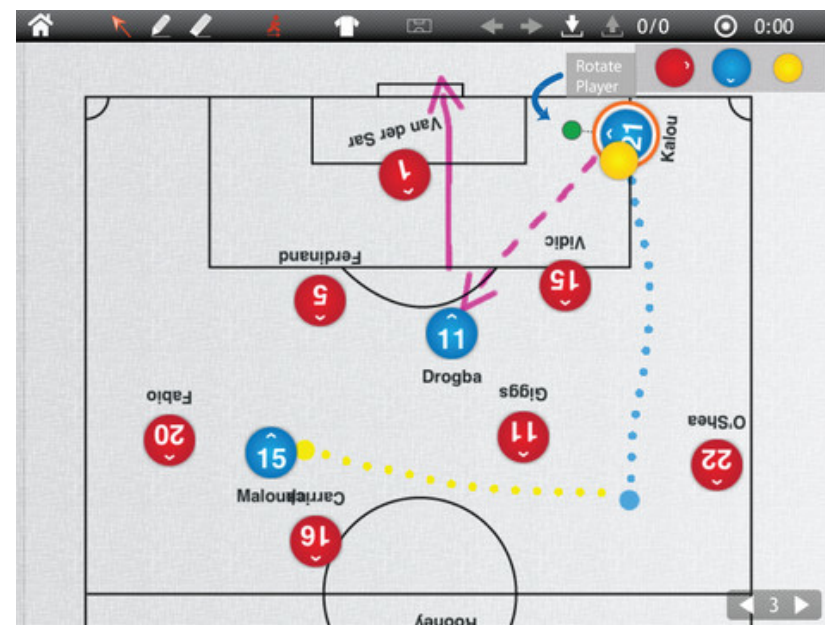
Pour l'enseignant



Report	Appar	Appar	Appar
	2009-11	2010-11	2011-12
 JONATHAN S. Jones Assistant	✓	✓	✓
 HELEN V. Martin Assistant	✓	✓	✓
 L. DOREY MOORE Assistant	✓	✓	✓
 LAUREN E. Jones Assistant	✓	✗	✓
 LETICIA H. Alvarado Assistant	✓	✓	✓
 KEYDON T. Jones Assistant	✓	✓	✓
 JEFFREY E. Jones Assistant	✓	✓	✓
 M. J. Jones Assistant	✓	✓	✓
 JAMES E. Jones Assistant	✓	✓	✓
 DAVID A. Jones Assistant	✓	✓	✓
 MARGARET A. Jones Assistant	✓	✓	✓



Pour l'élève



Enrichir le feedback

Autoscopie



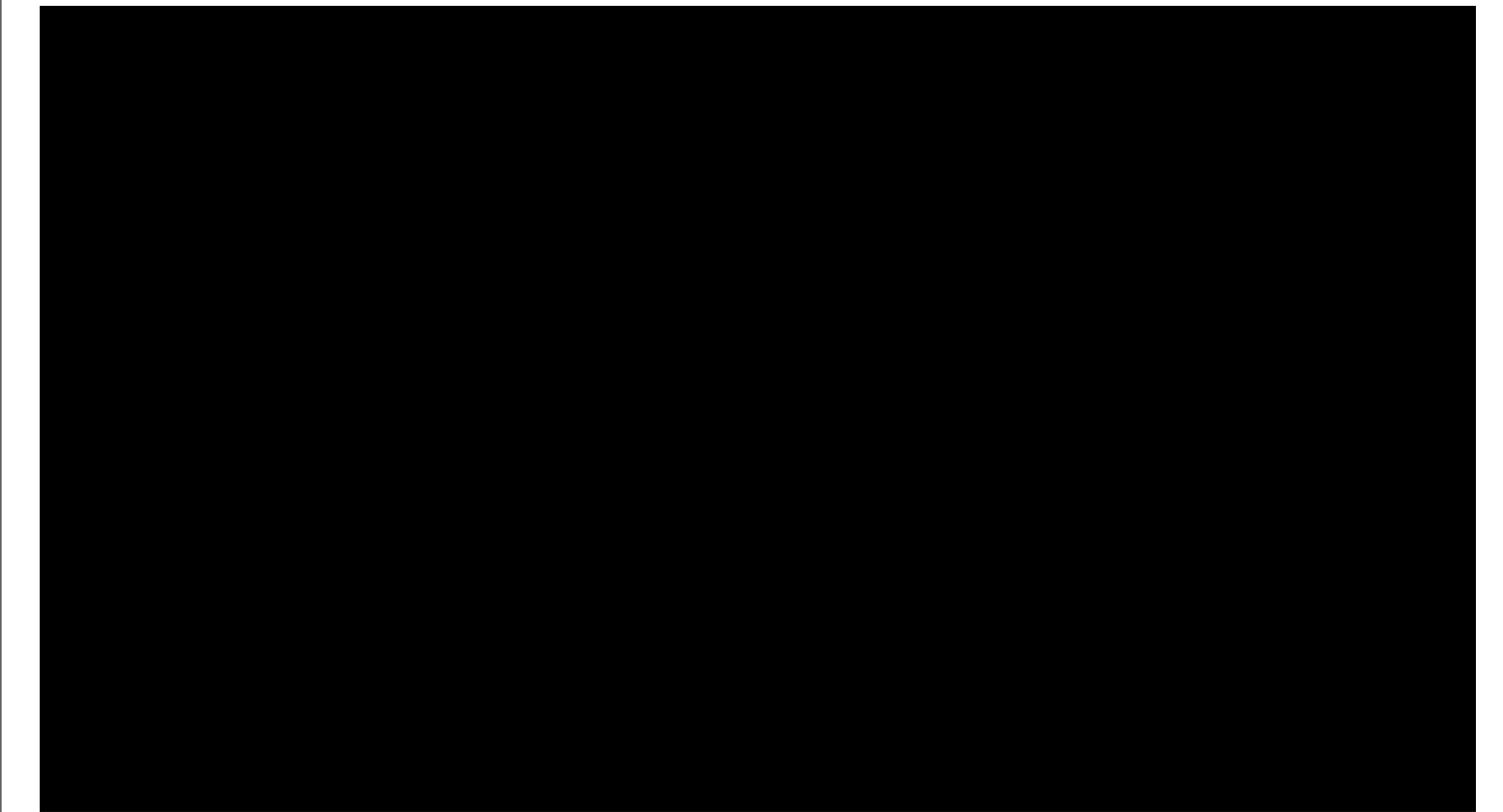
Statistiques



« Hacking pédagogique »



Power Point dynamiques



Ludification des apprentissages



Asservir le numérique à ses fonctions éducatives et pédagogiques

Applications de recueil statistiques



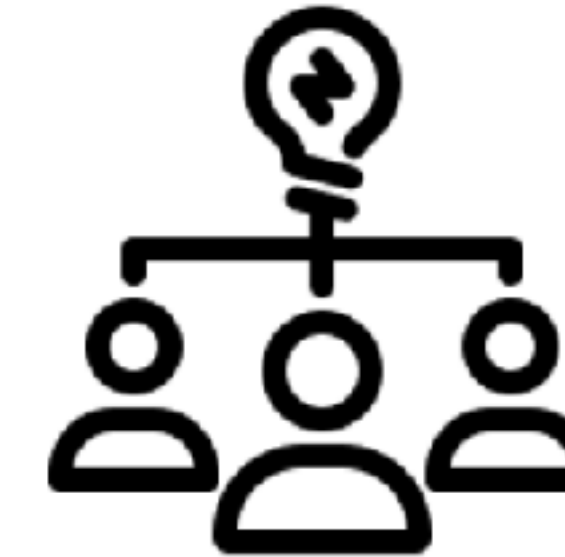
Applications d'analyse vidéo



Applications de vidéo différée



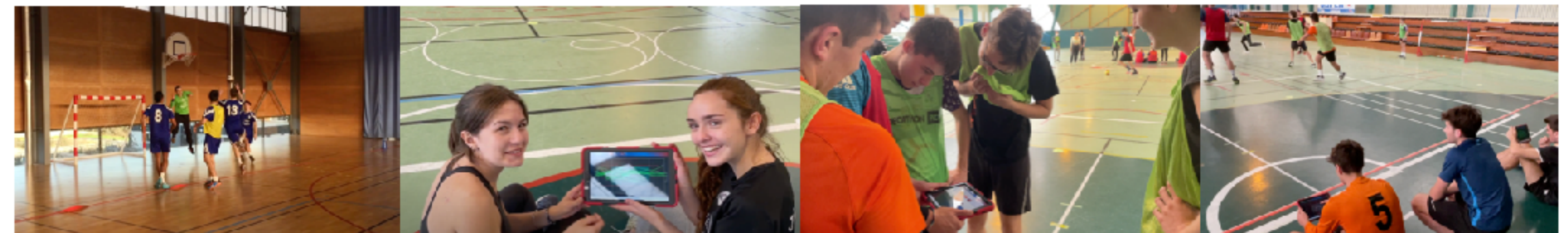
L'autoscopie pour enrichir le feedback



Faciliter le conflit socio-cognitif



Développer l'auto-détermination



Vigilances éducatives et pédagogiques: se prémunir de dérives

Applications de recueil statistiques



Applications d'analyse vidéo



Applications de vidéo différée



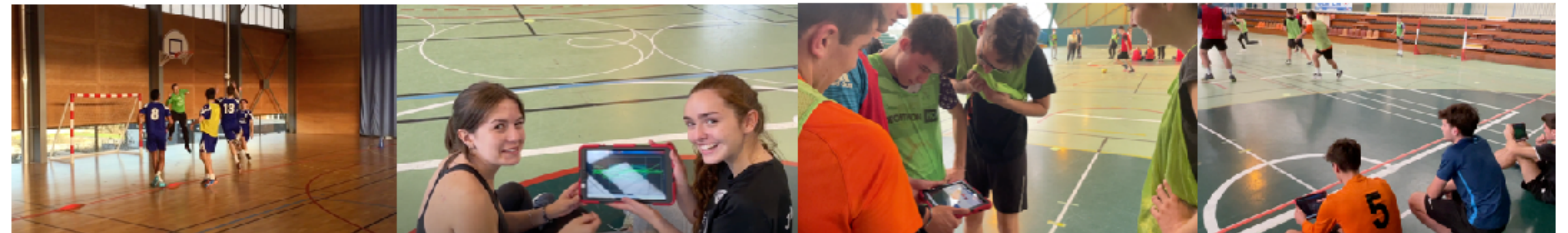
La préoccupation du temps
moteur



Vers un recueil signifiant et
adapté à l'élève



Le numérique comme outil
constitutif d'un scénario



Une démarche enrichie par le numérique

Un fil rouge, deux applications, trois indicateurs

Fil rouge:

Capacité à traverser une défense adverse pour tirer en situation favorable et marquer



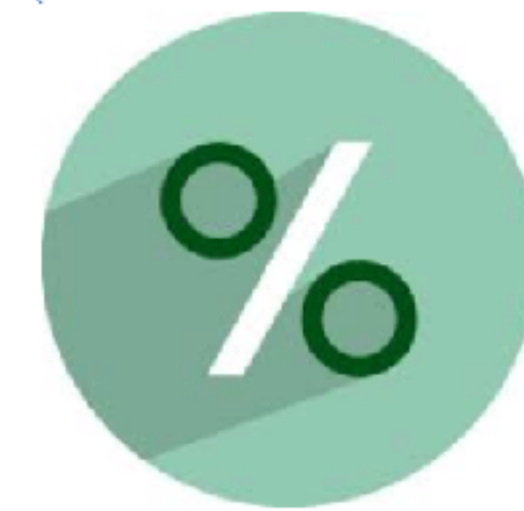
Indicateur n°1

Le ratio Tir / Possession



Indicateur n°2

Le ratio But / Tir



Indicateur n°3

Le ratio Multicouloirs / Monocouloir

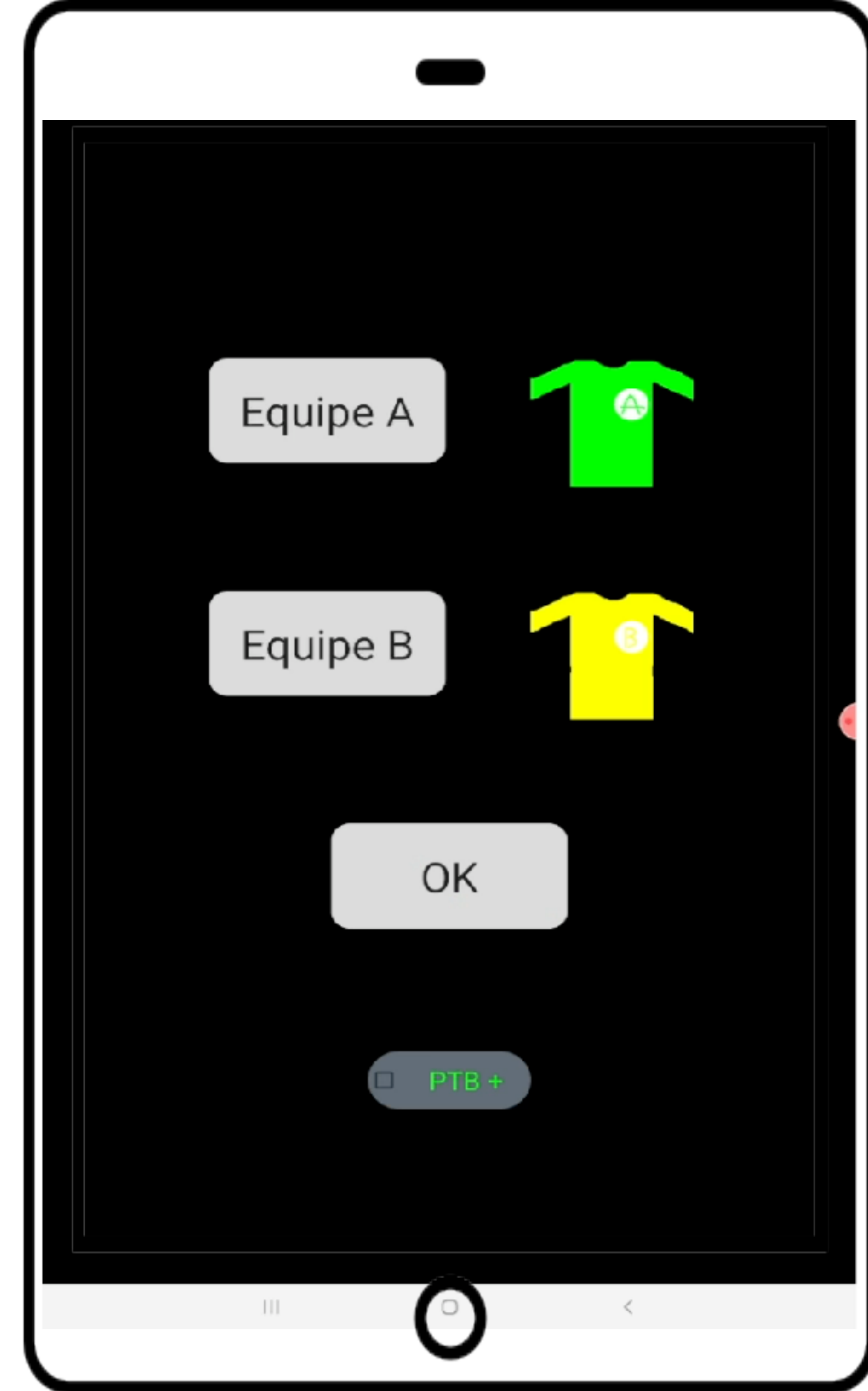
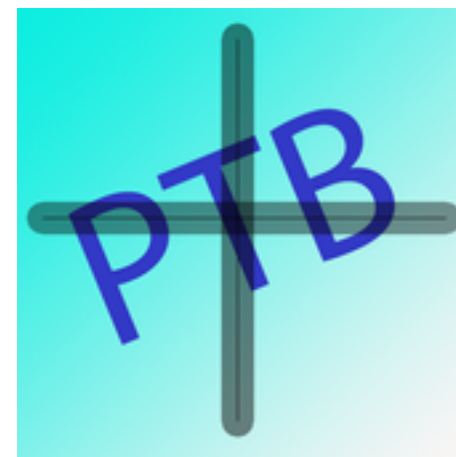


PTB+

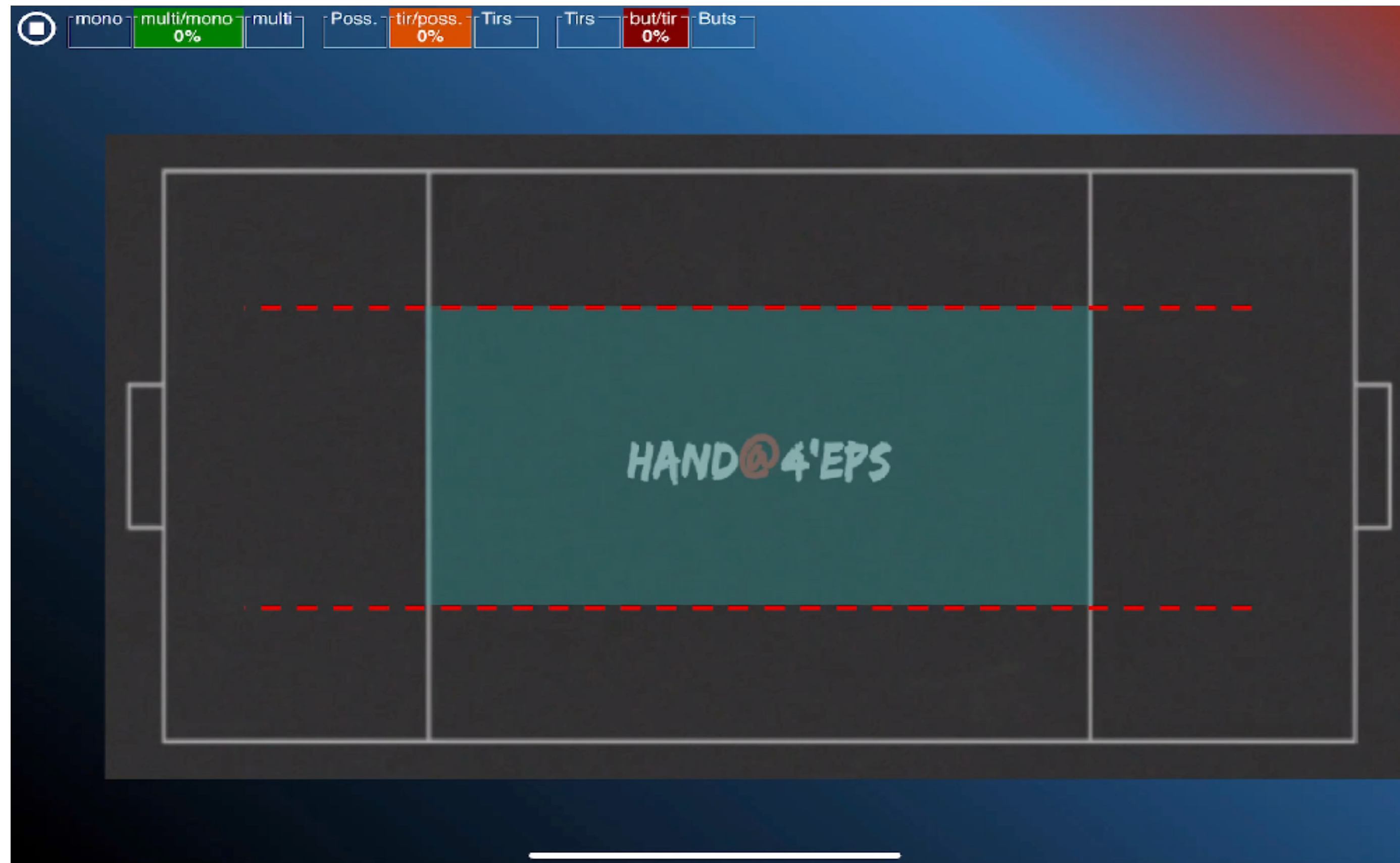


Gribouillis'EPS

L'application PTB+



L'application GribouillisEPS





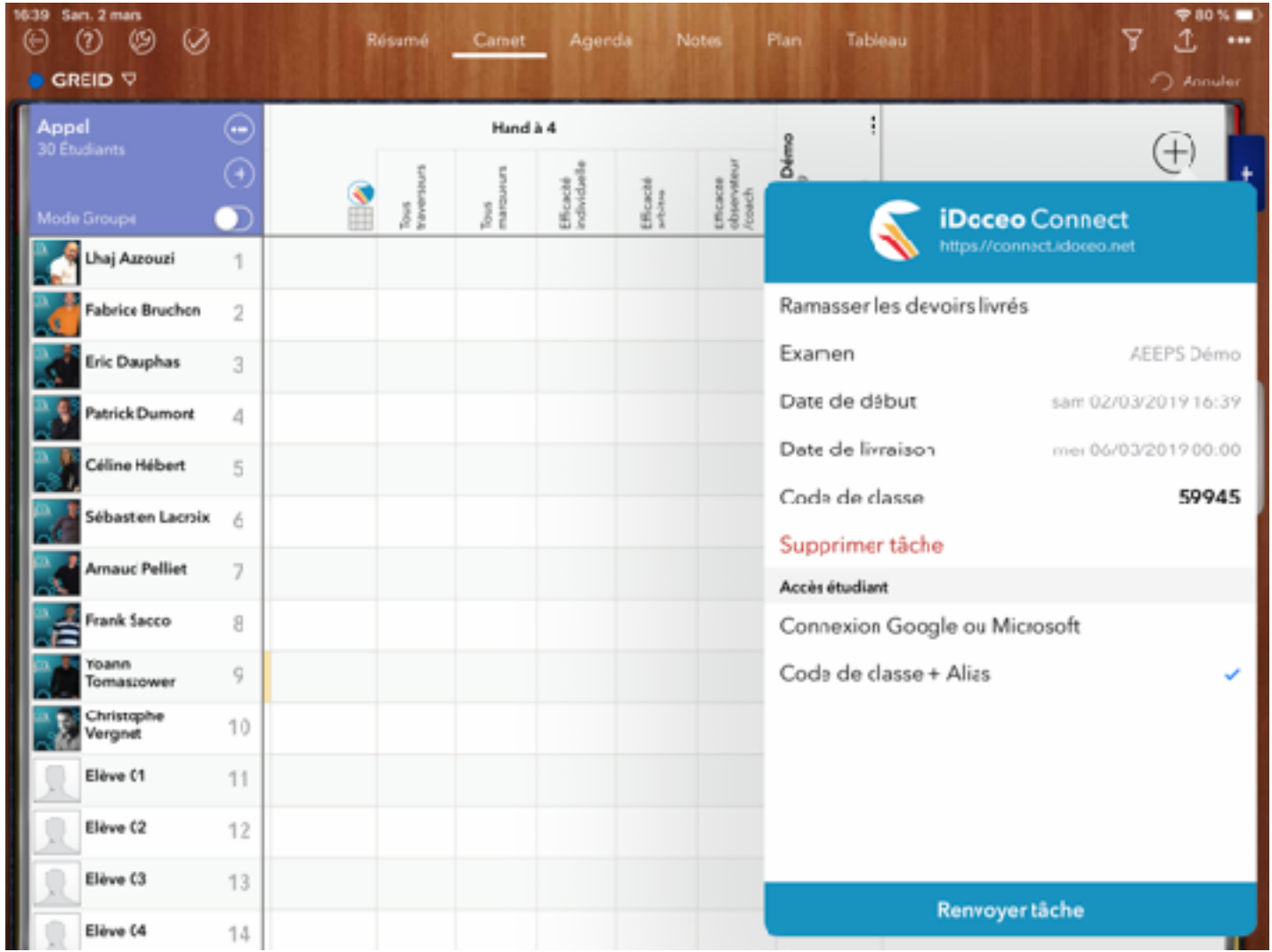
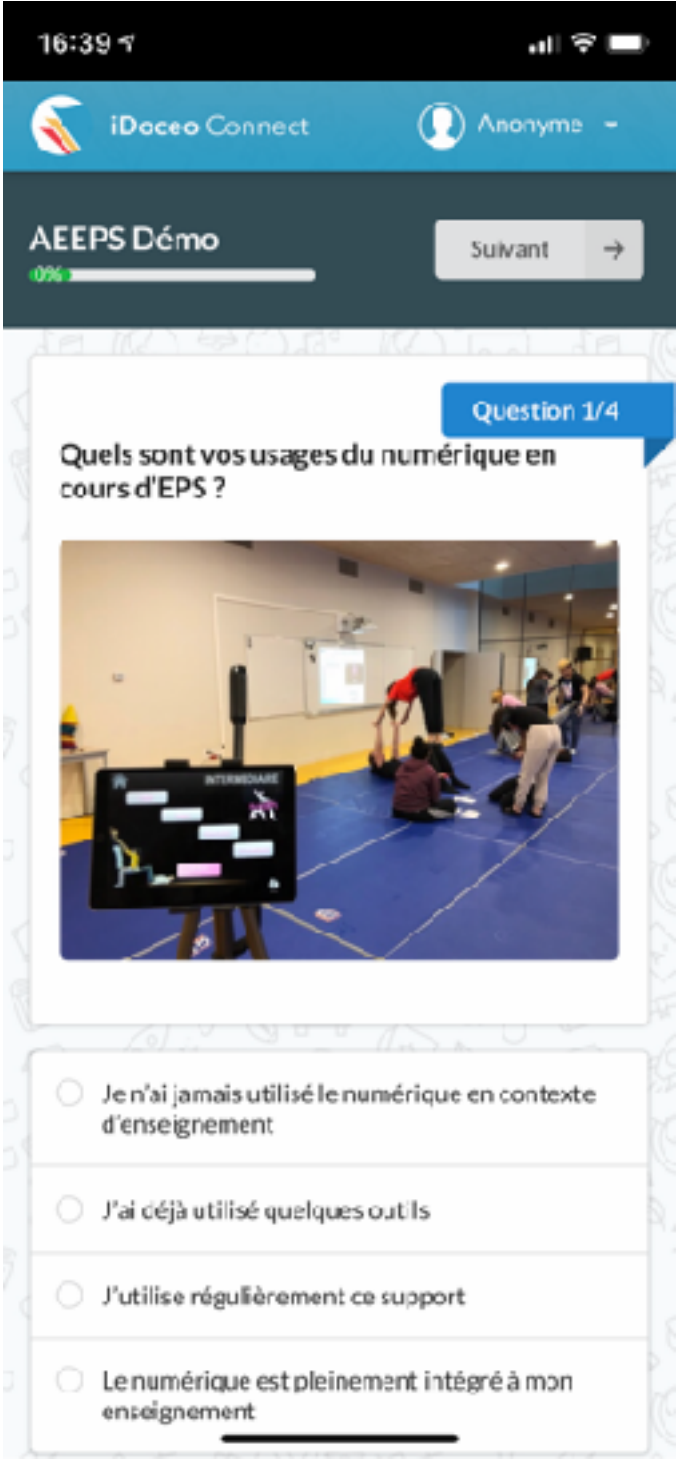
AVANT DE COMMENCER: ZOOM SUR IDOCEO

Faire son appel

Informations sur l'élève

Emploi du Temps et cahier
de textes

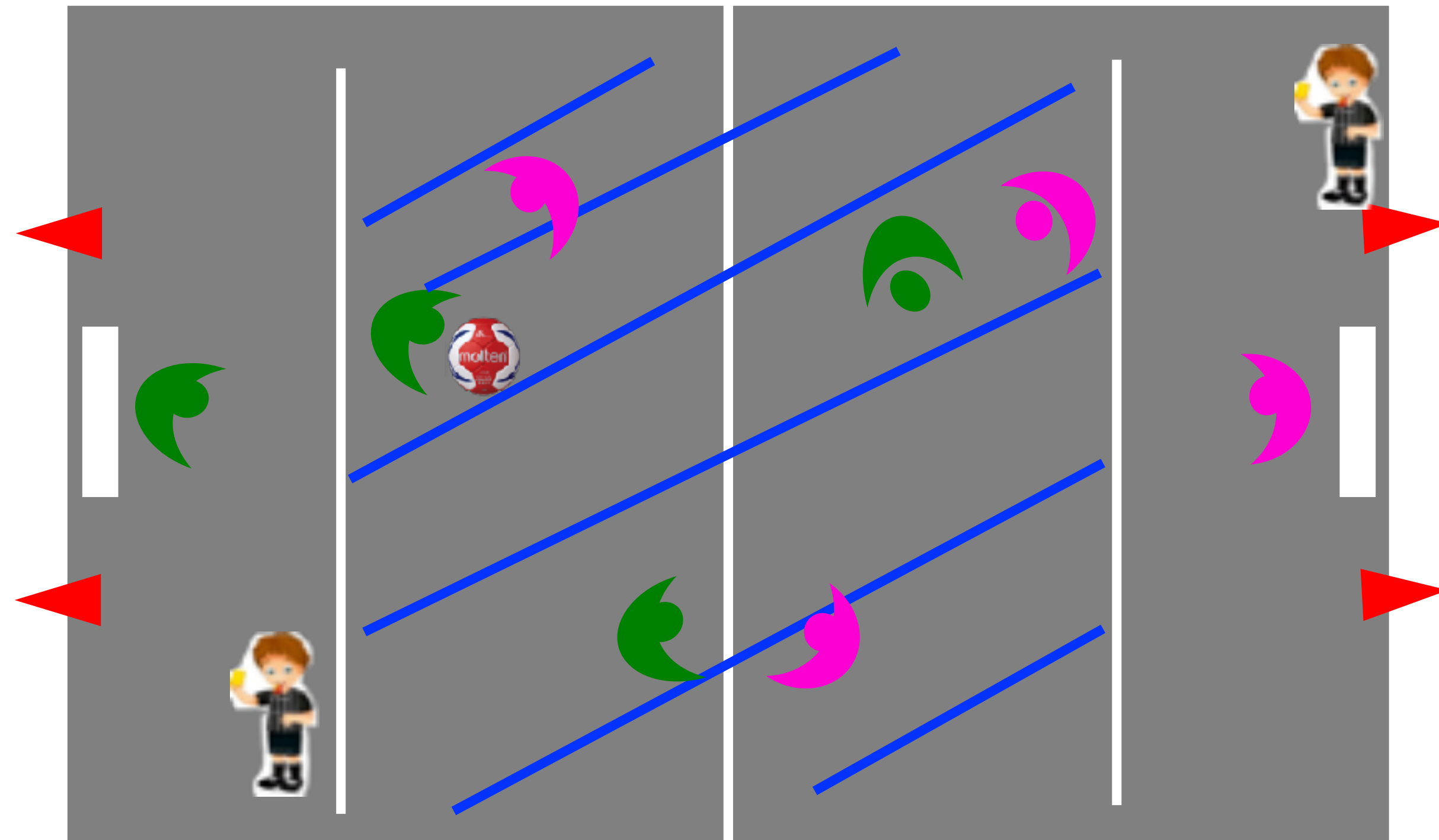
Evaluation et contrôle des
connaissances



Connectez-vous sur
connect.idoceo.net

SITUATION RÉFÉRENCE: I ÈRE SÉQUENCE D'ENSEIGNEMENT

Dispositif choisi SR :

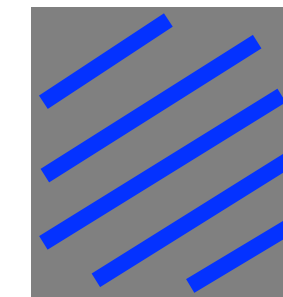


Engagement GB

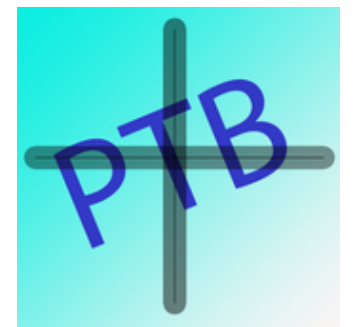
Zone Favorable de Marque (ZFM) identifiée

Défense individuelle tout terrain

Absence de contact



Espace libre à investir
pour accéder au tir



SITUATION RÉFÉRENCE
2ÈME SÉQUENCE D'ENSEIGNEMENT

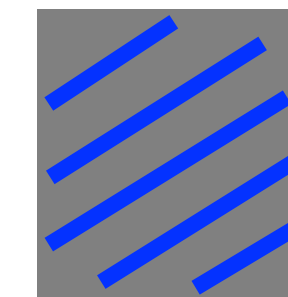
Dispositif choisi SR :

Engagement GB ou demi-terrain

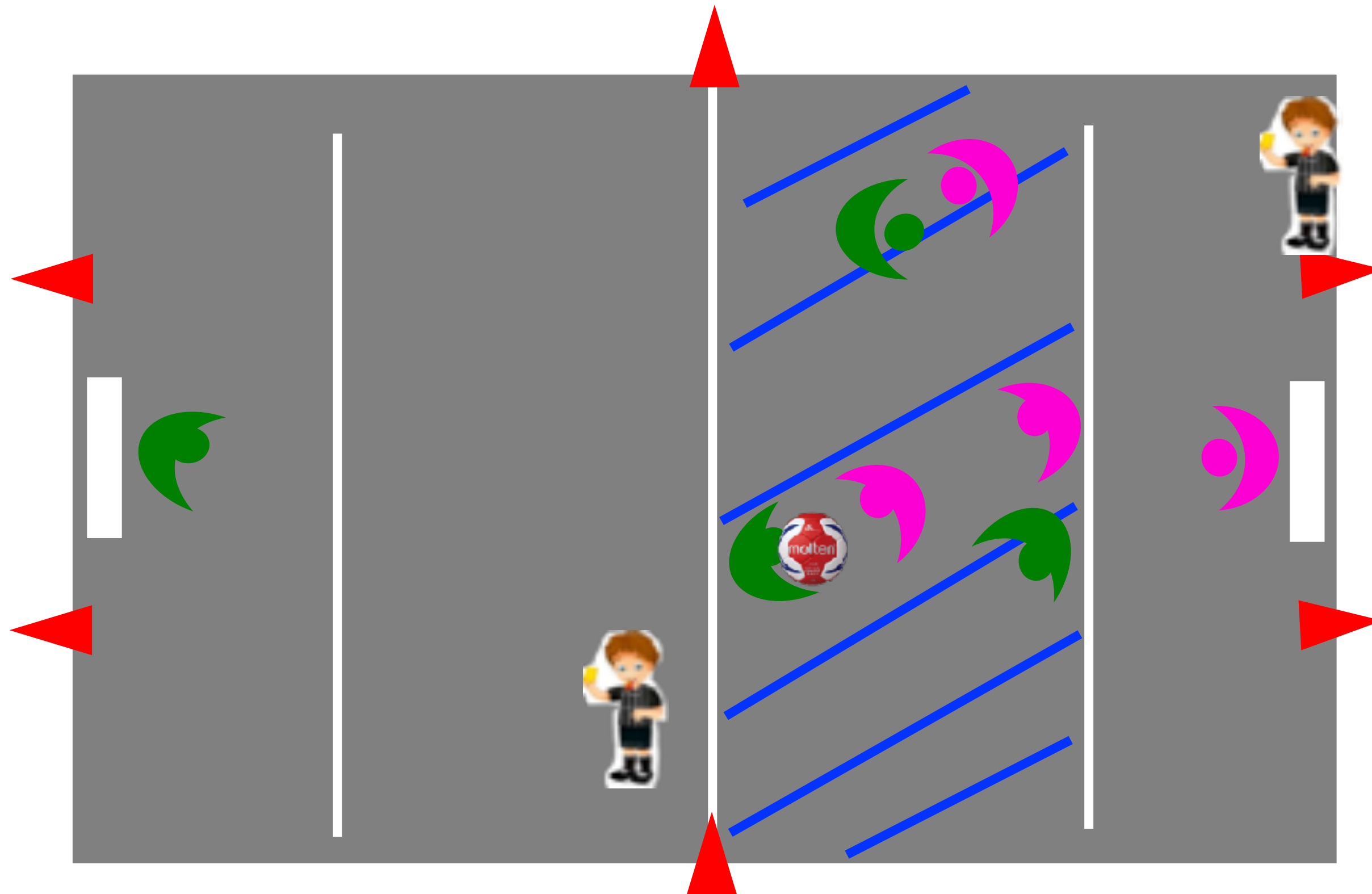
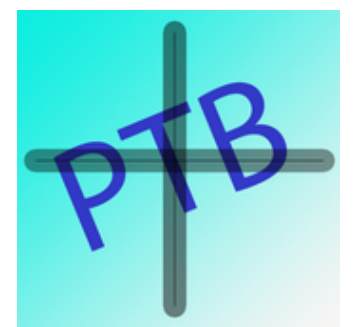
 ZFM identifiée 

Défense individuelle demi- terrain

Absence de contact

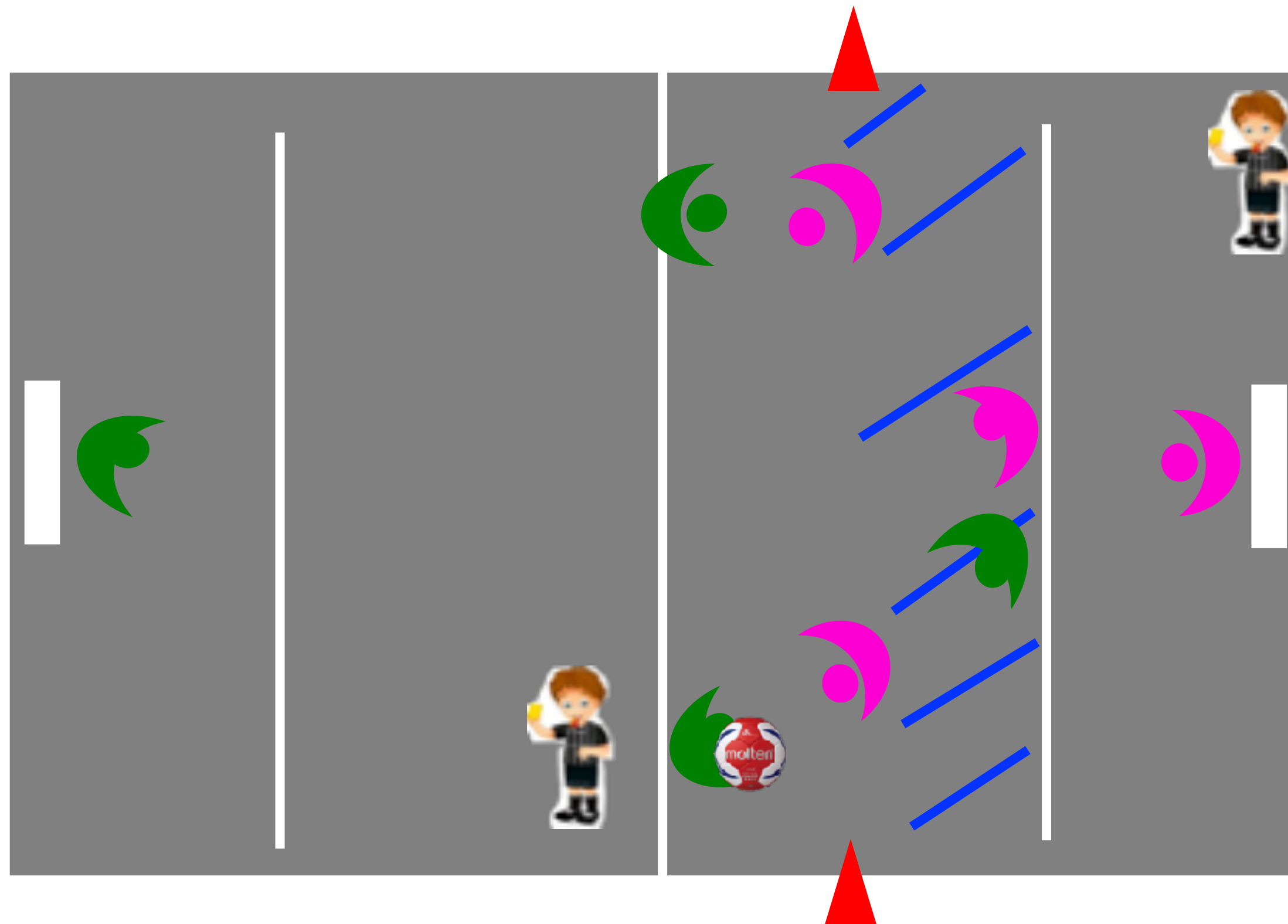


Espace libre à investir pour accéder au tir



SITUATION RÉFÉRENCE

3ÈME SÉQUENCE D'ENSEIGNEMENT



Dispositif choisi SR :

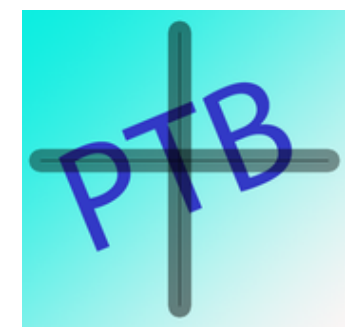
Engagement GB + Extra-balle si but marqué en MRB*

Défense 2-1 individuelle puis de zone

Contact autorisé en contrôle, absence neutralisation

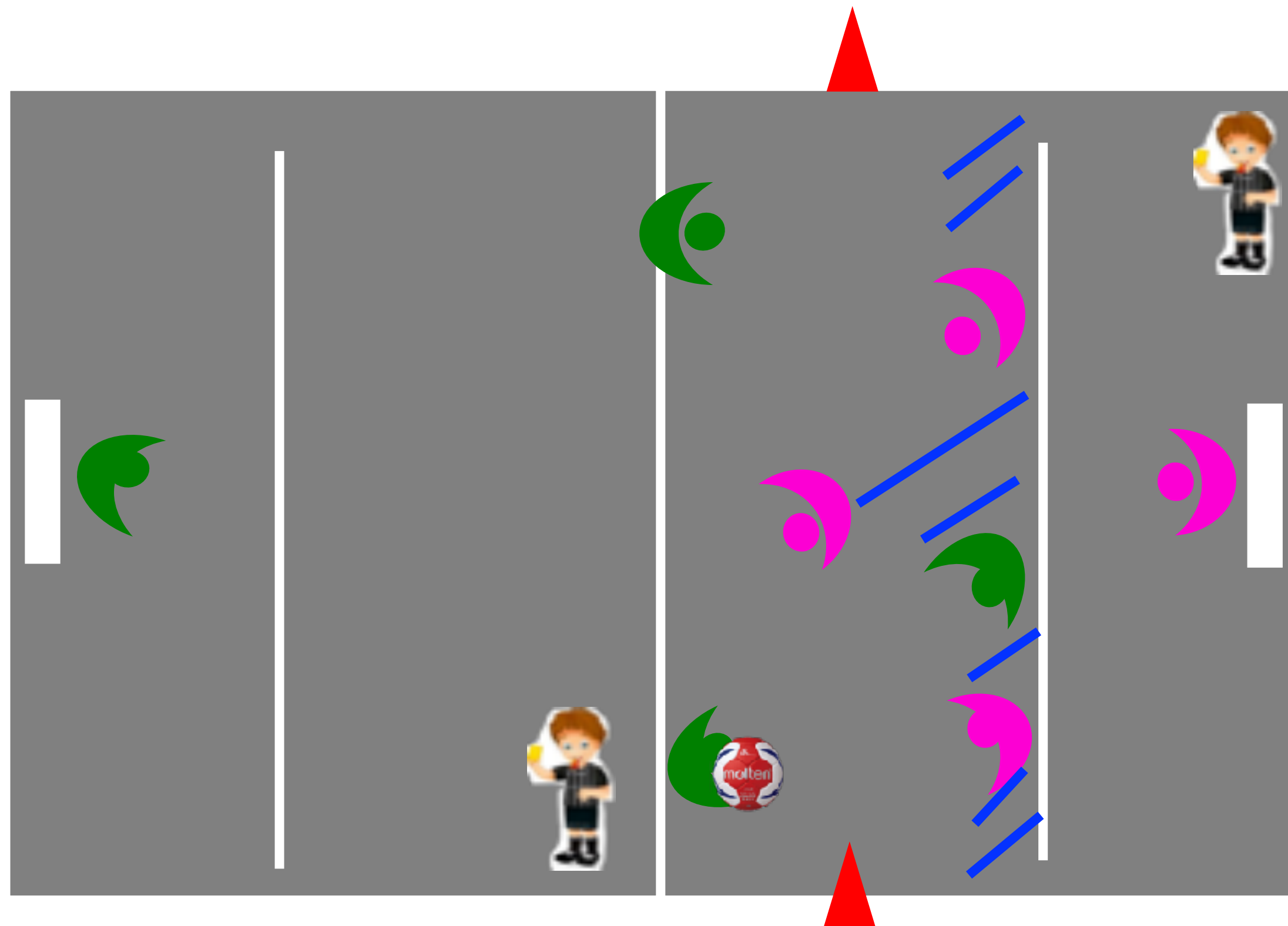


Espace libre à investir
pour accéder au tir



SITUATION RÉFÉRENCE

4ÈME SÉQUENCE D'ENSEIGNEMENT



Dispositif envisagé :

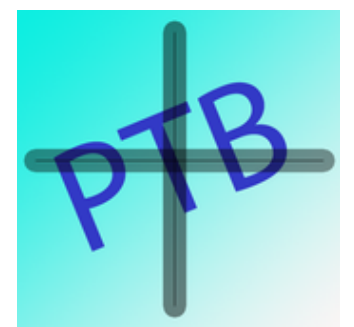
Engagement GB + Extra-balle si but marqué en MRB

Défense 1-2 de zone

Contact autorisé en contrôle, absence neutralisation



Espace libre à investir
pour accéder au tir



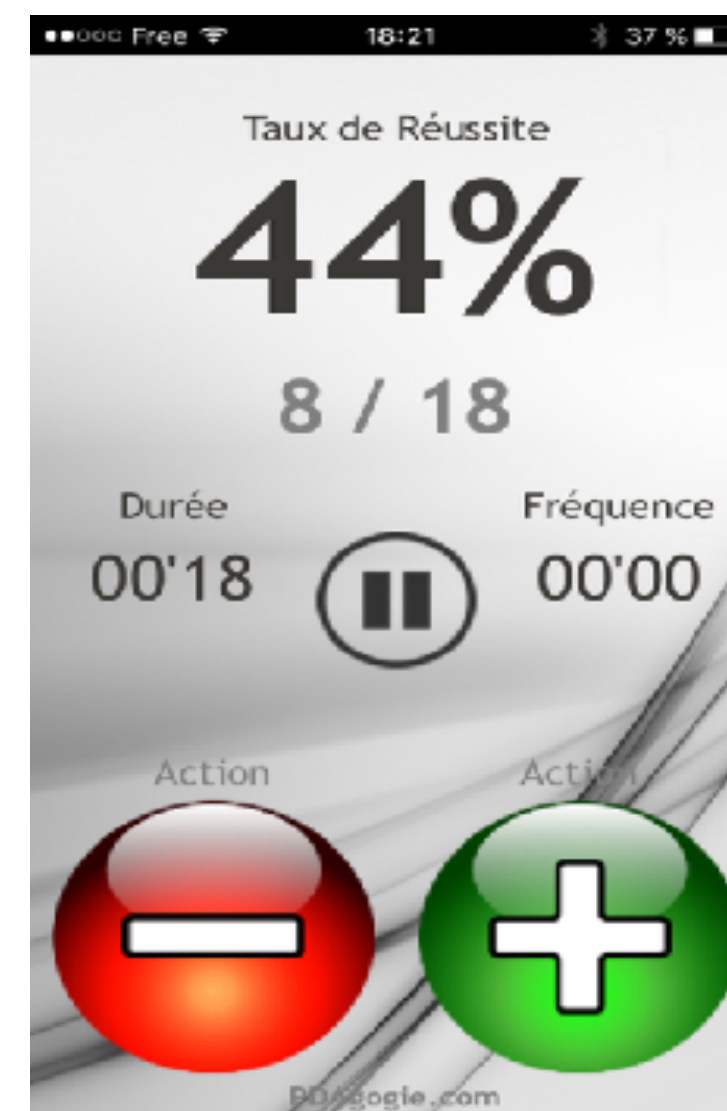
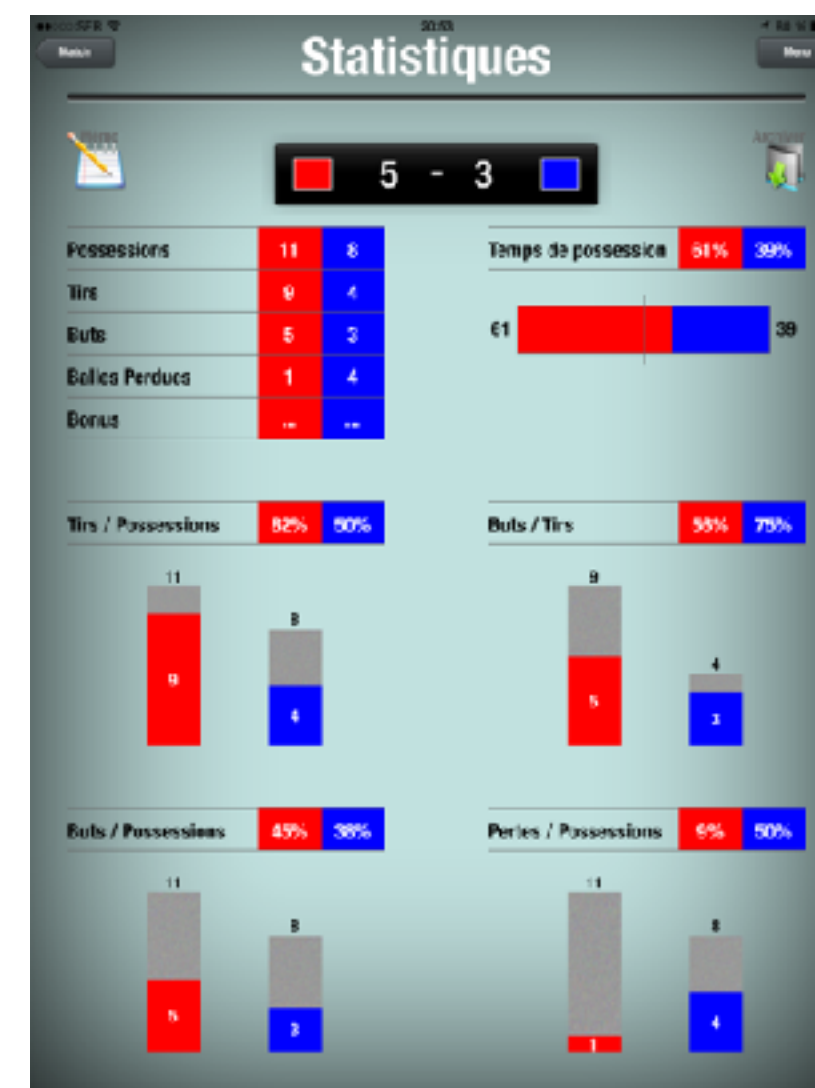
S'ÉVALUER EN ÉQUIPE EN MATCH



Efficacité
Possessions / Tirs / Buts



%
Tirs / Possession



%
Buts / Tirs seul

PTS	ELE- MENTS	EVALUATION FIN 1 ^{ère} SEQUENCE D'ENSEIGNEMENT							42
6	Efficacité collective dans gain du match	Nbre Tirs / P = Progression	< 20%	0,5	Nbre B/ Tirs seuls = ZFM, efficacité Tir	< 40%	0,5	0 Match gagné	0
			De 21 à 30%	1		De 41 à 50%	1	1 match	1
			De 31 à 39%	2		De 51 à 60%	2	2 matchs	2
			+ 40%	3		+ 61%	3		
2	+ Gain Matchs								
8	Efficacité individuelle	Casper 0-3,5 A l'arrêt. Peu visible dans le jeu, n'assume pas toujours ses responsabilités			Intermittent du spectacle 4-6 Ne fait pas toujours les bons choix. Hésite, ce qui ralentit le jeu. Manque de constance			La Valeur Sûre 6-8 Assure une continuité du jeu balle en main ou en offrant des solutions de passe. Pèse sur le jeu positivement. Efficace au tir	
2	Efficacité Arbitre	Arbitre City Stade 0,5 Méconnaissance des règles. Ne signale que très peu de fautes. Loin de la faute. Se fait svt remarquer ou trop discret			Arbitre Départemental 0,75 -1 Reconnaît les fautes principales, en difficulté pour jouer leur réparation dans le timing. Se fait parfois remarquer. Coup de sifflet encore incertain. Se rapproche de la faute			Arbitre <u>Champion's League</u> 1,5 -2 Reconnaît les fautes, les signale dans le timing du jeu. Se fait oublier. Actif et proche de la faute.	
2	Efficacité Obs. Coach	L'Aveugle 0-0,5 Recueille des données insuffisamment fiables. N'est pas en capacité de les expliquer. Utilisation du numérique pose des prob.			Le Borgne 0,75 -1 Recueille des données globales justes et fiables. En difficulté pour les restituer pour aider à la compréhension. L'outil numérique est maîtrisé			Œil de Lynx 1,5 -2 Recueille des données différenciées. Capable de les exploiter pour aider le joueur/équipe observé.e. L'outil numérique est maîtrisé et exploité en tant que ressource.	

S'ÉVALUER EN MATCH



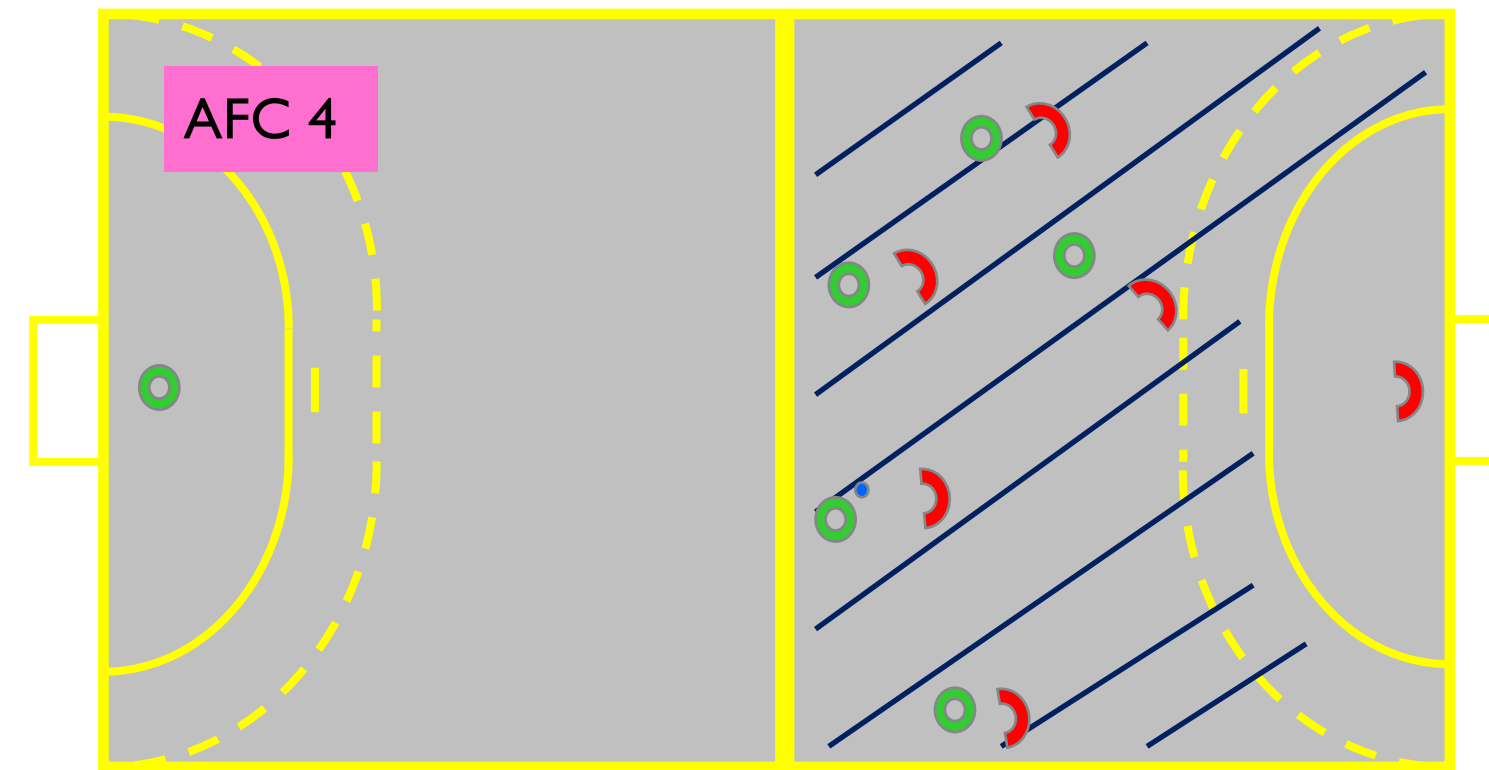
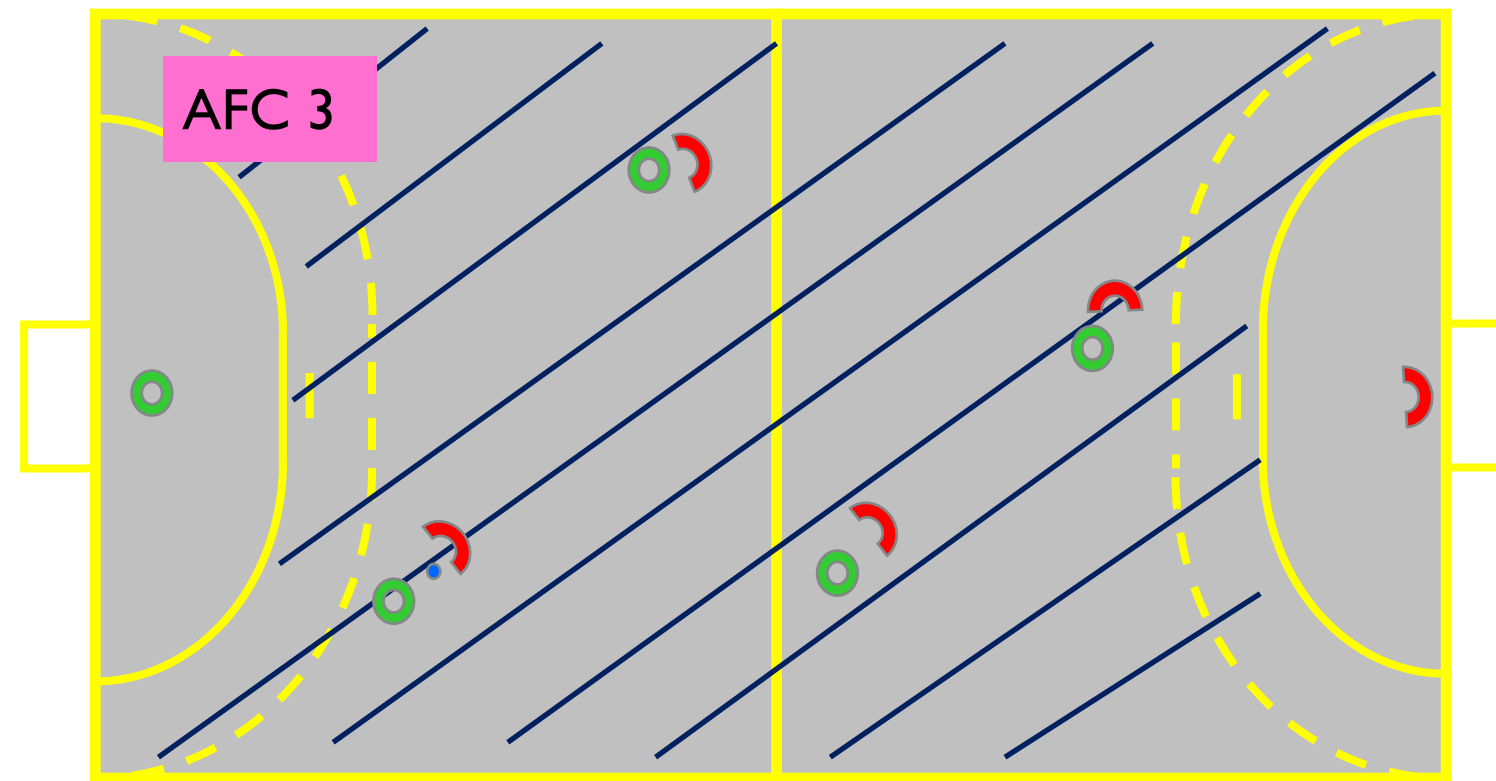
iPad 15:01 69%			
Copier Yoann Tomaszower: 68.33% Exporter Fait			
Hand à 4	Très bonne maitrise 3	Maitrise satisfaisante 2	Maitrise fragile 1
Tous traverseurs 15%	Tirs/Possession > 40%	Tirs/Possession: entre 30 et 40%	Tirs/Possession < 30%
Tous marqueurs 15%	Buts/Tirs > 60%	Buts/Tirs: entre 50 et 60%	Buts/Tirs < 50%
Efficacité individuelle 50%	La valeur sûre: assure une continuité du jeu balle en main ou en offrant des solutions de passe. Pèse sur le jeu positivement. Efficace au tir	Intermittent du spectacle: ne fait pas toujours les bons choix. Hésite, ce qui ralentit le jeu. Manque de constance.	Casper: à l'arrêt. Peu visible dans le jeu. N'assume pas toujours ses responsabilités
Efficacité arbitre 10%	Arbitre champion's league: Reconnaît les fautes, les signale dans le timing du jeu. Se fait oublier. Actif et proche de la faute.	Arbitre départemental: Reconnaît les fautes principales, en difficulté pour jouer leur réparation dans le timing. Se fait parfois remarquer. Coup de sifflet encore incertain. Se rapproche de la faute	Arbitre city stade: Méconnaissance des règles. Ne signale que très peu de fautes. Loin de la faute. Se fait svt remarquer ou trop discret
Efficacité observateur/coach 10%	Œil de lynx: Recueille des données différenciées. Capable de les exploiter pour aider le joueur/équipe observé.e. L'outil numérique est maîtrisé et exploité en tant que ressource	Le borgne: Recueille des données globales justes et fiables. En difficulté pour les restituer pour aider à la compréhension. L'outil numérique est maîtrisé	L'aveugle: Recueille des données insuffisamment fiables. N'est pas en capacité de les expliquer. Utilisation du numérique pose des prob



TOUS TRAVERSEURS

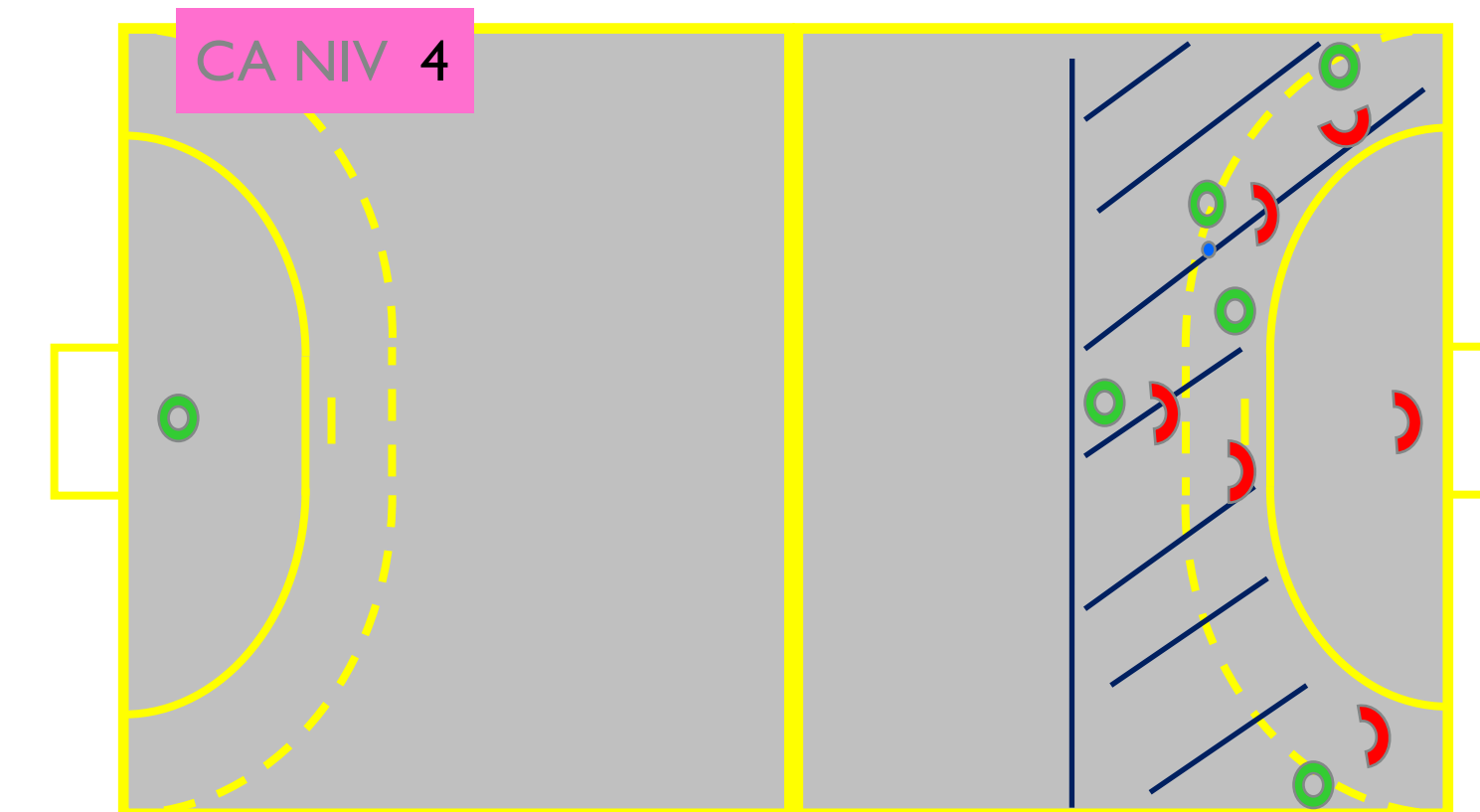
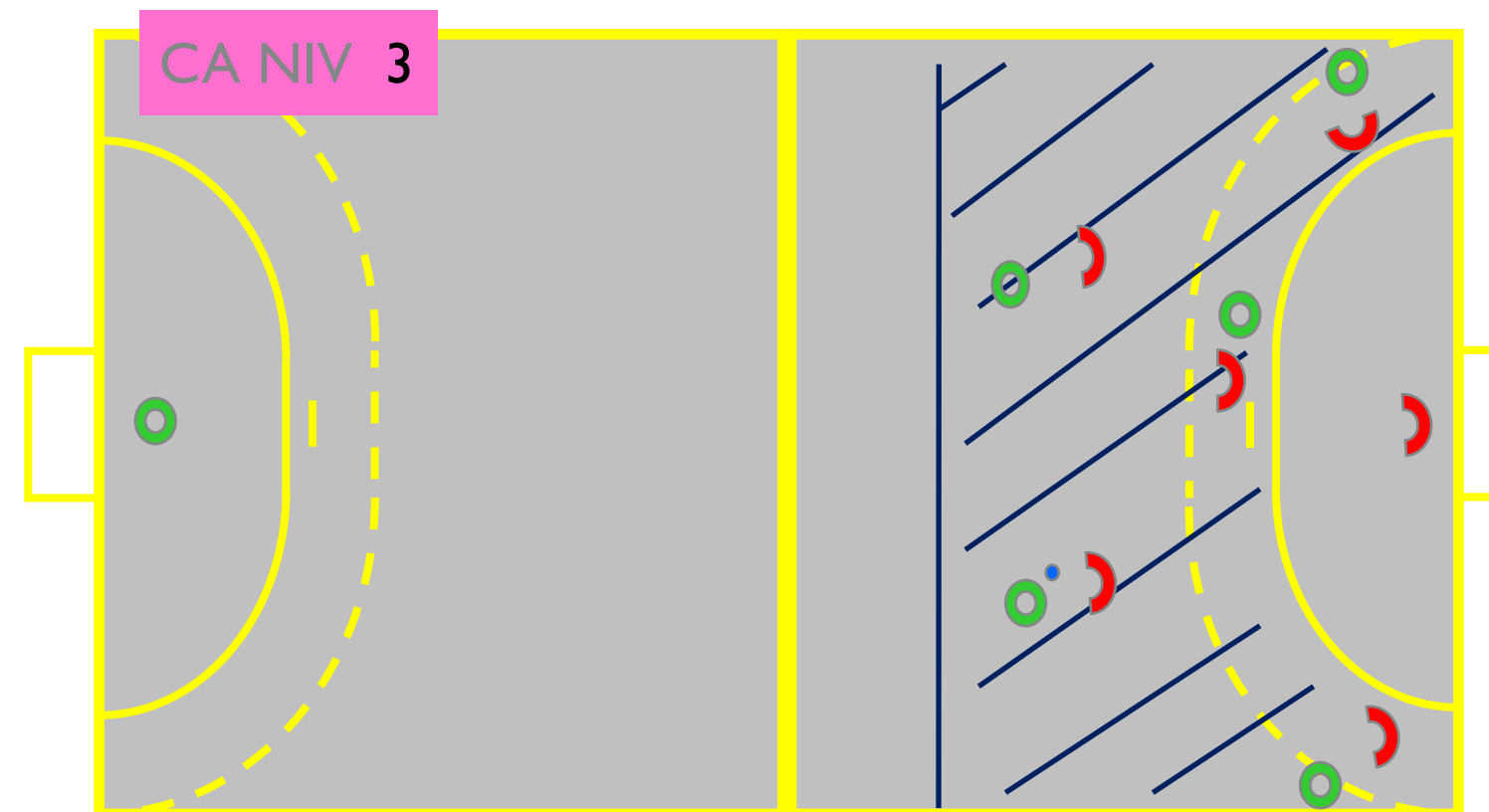
COLLEGE

Investir l'espace libre pour accéder à la cible en traversant le terrain ensemble en mode « gagne-terrain », faible densité de joueurs.



LYCEE

Investir l'espace libre pour accéder à la cible en traversant une défense plus proche de la zone avec une densité de joueurs plus importante.





HAND DE COURSE

Objectif: Intégrer les notions de progression vers la cible

But: marquer un point en recevant la balle dans la zone

Légende: 2 équipes par terrain: montante /descendante

Score: → 1 point lorsque l'équipe marque un but

Consigne: progresser seul ou par passes pour accéder au but. Dribble supprimé, course autorisée.

Stade 1: défense individuelle, pouvoir défenseur: gêner déplacement PB sans contact, intercepter, gêner le tir; pouvoir attaquant: course illimitée en attaque

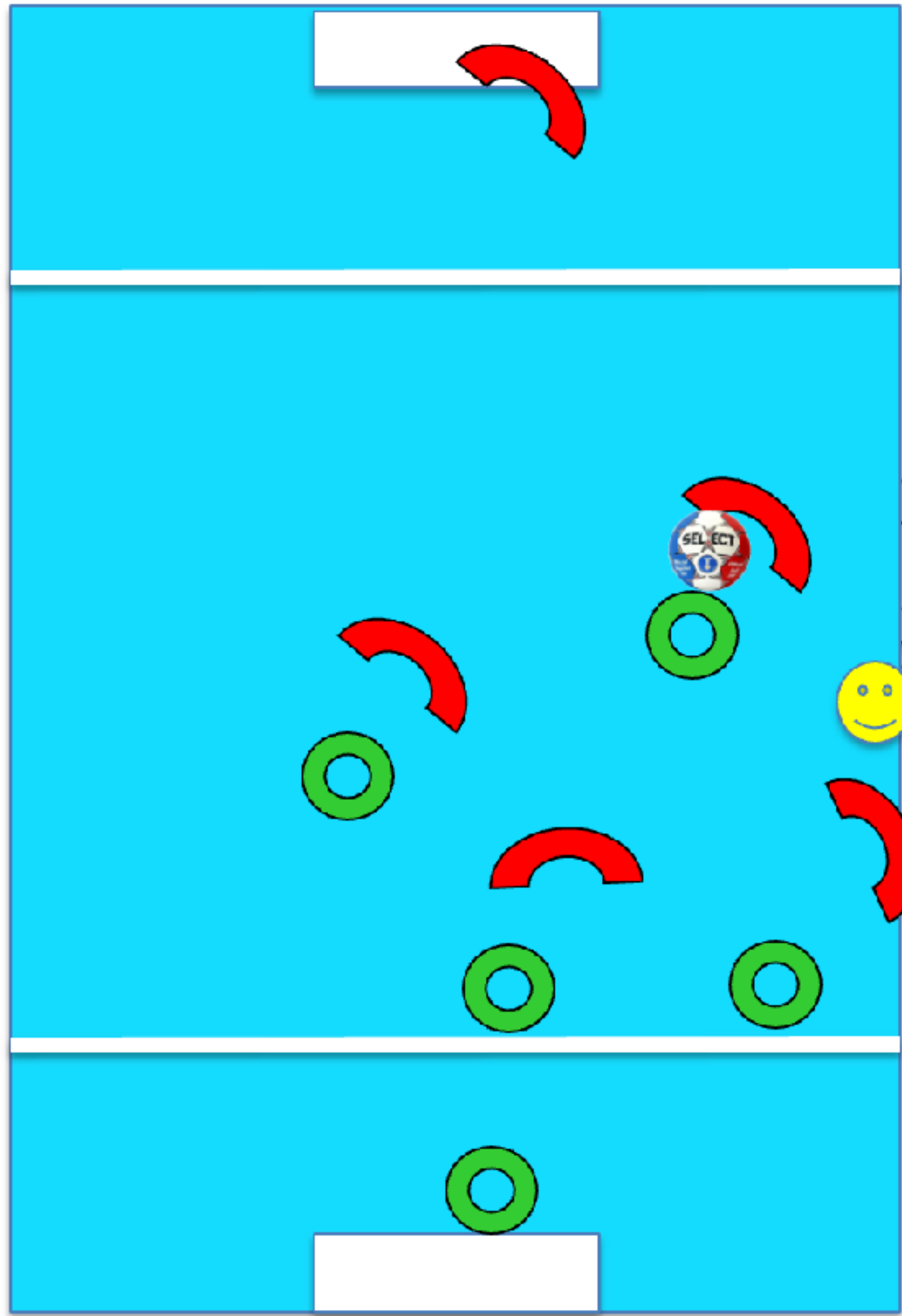
Stade 2: Quand le PB se fait toucher (à 2 mains, puis 1 main) par un défenseur, il doit donner la balle à un PPB ou tirer.

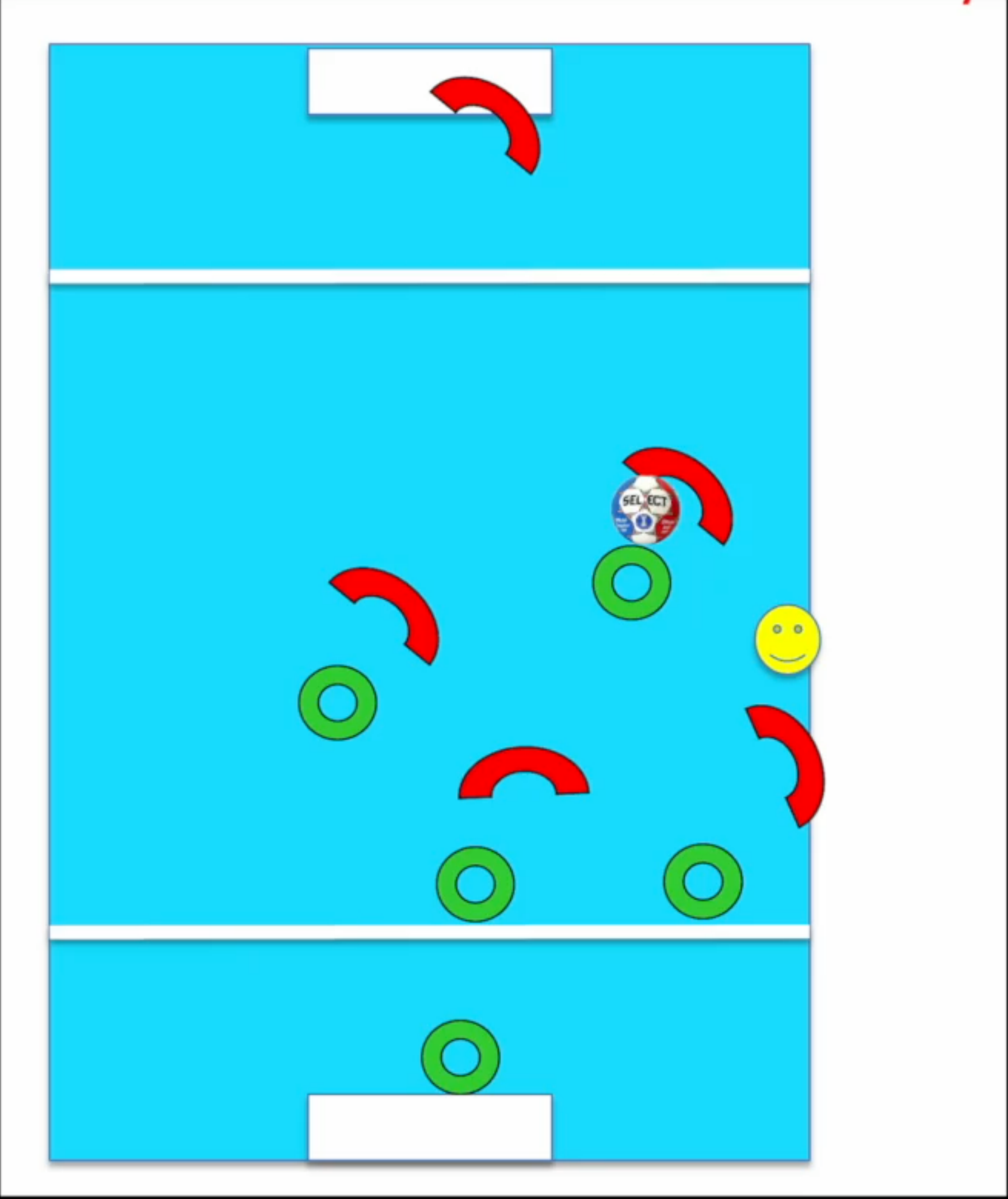
Pouvoir du défenseur: toucher le PB pour stopper sa course ; Pouvoir attaquant: course illimitée ou passe/tir si touché

Stade 3: PB touché (à 2 mains, puis 1 main) par défenseur est stoppé, quand équipe touchée 2 fois, balle à l'adversaire.

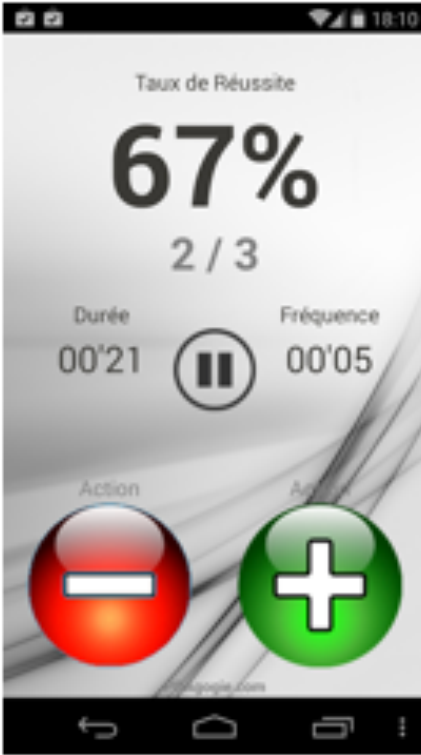
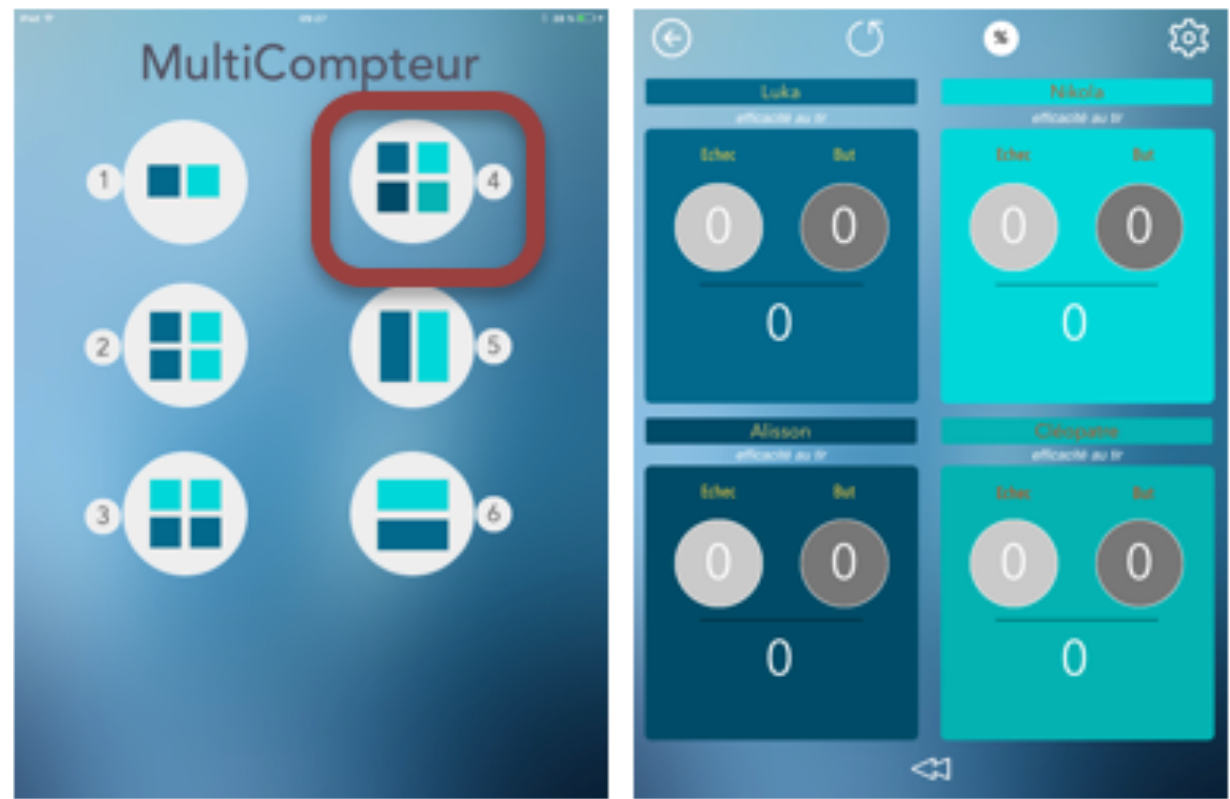
Stade 4: suppression du « toucher », pouvoir défenseur: gêner, intercepter, subtiliser; pouvoir attaquant: course limitée à 3 pas -1 dribble - 3 pas **à l'infini**

Stade 5: idem Stade 4 mais seulement 3 pas – plusieurs dribbles – 3 pas (règle fédérale)





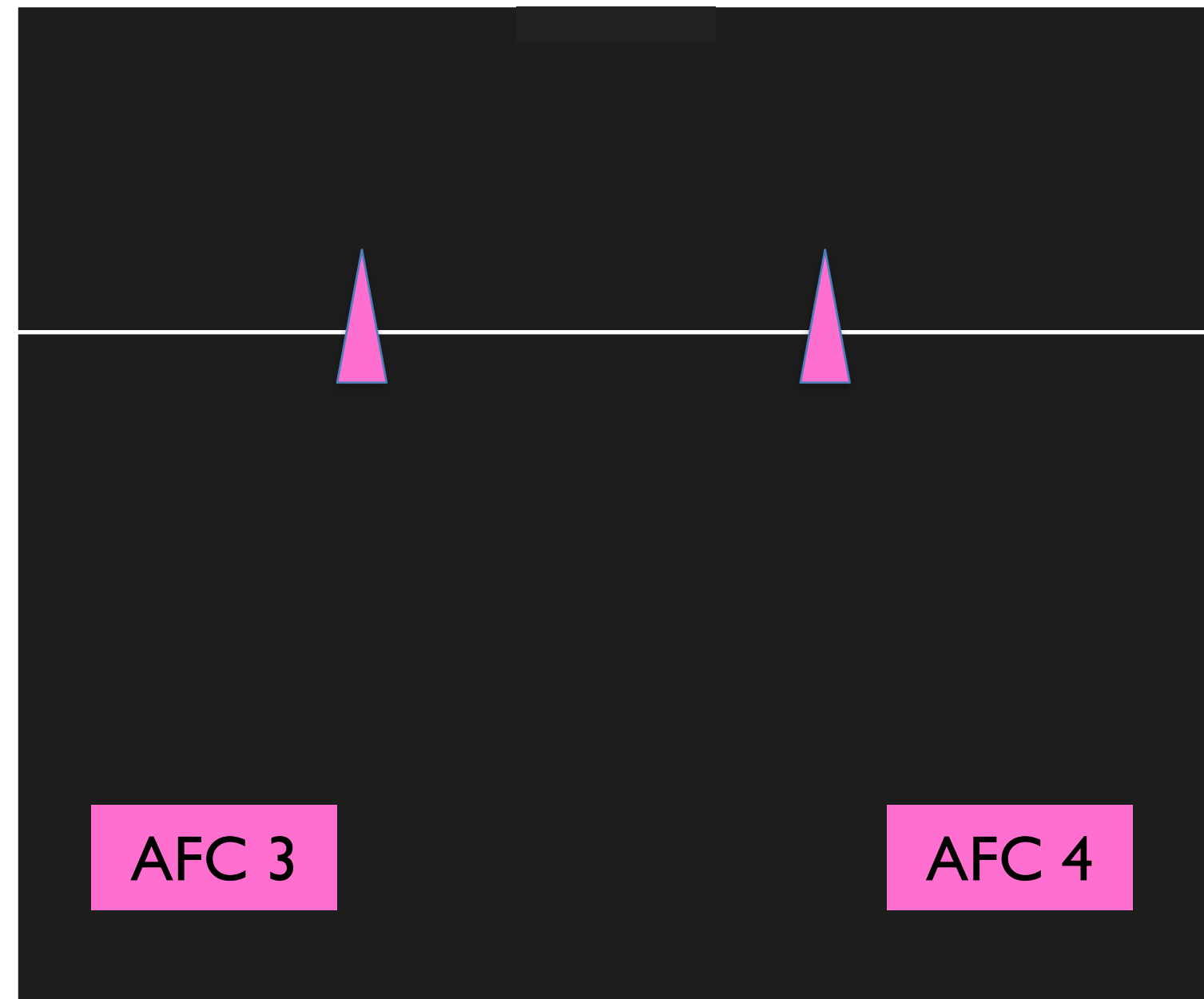
ACCOMPAGNEMENT NUMÉRIQUE

	Ressource(s)	EPScompteur 	Multicompteur 
	Organisation pédagogique	Observation par un élève dispensé ou une équipe Enrichissement et facilité du recueil Observation possession / tir en ZFM	
	Paramétrage	Nécessite une tablette et/ou smartphone par joueur observé Pourcentage en direct 	4 joueurs observés simultanément Paramétrage en direct par les élèves 

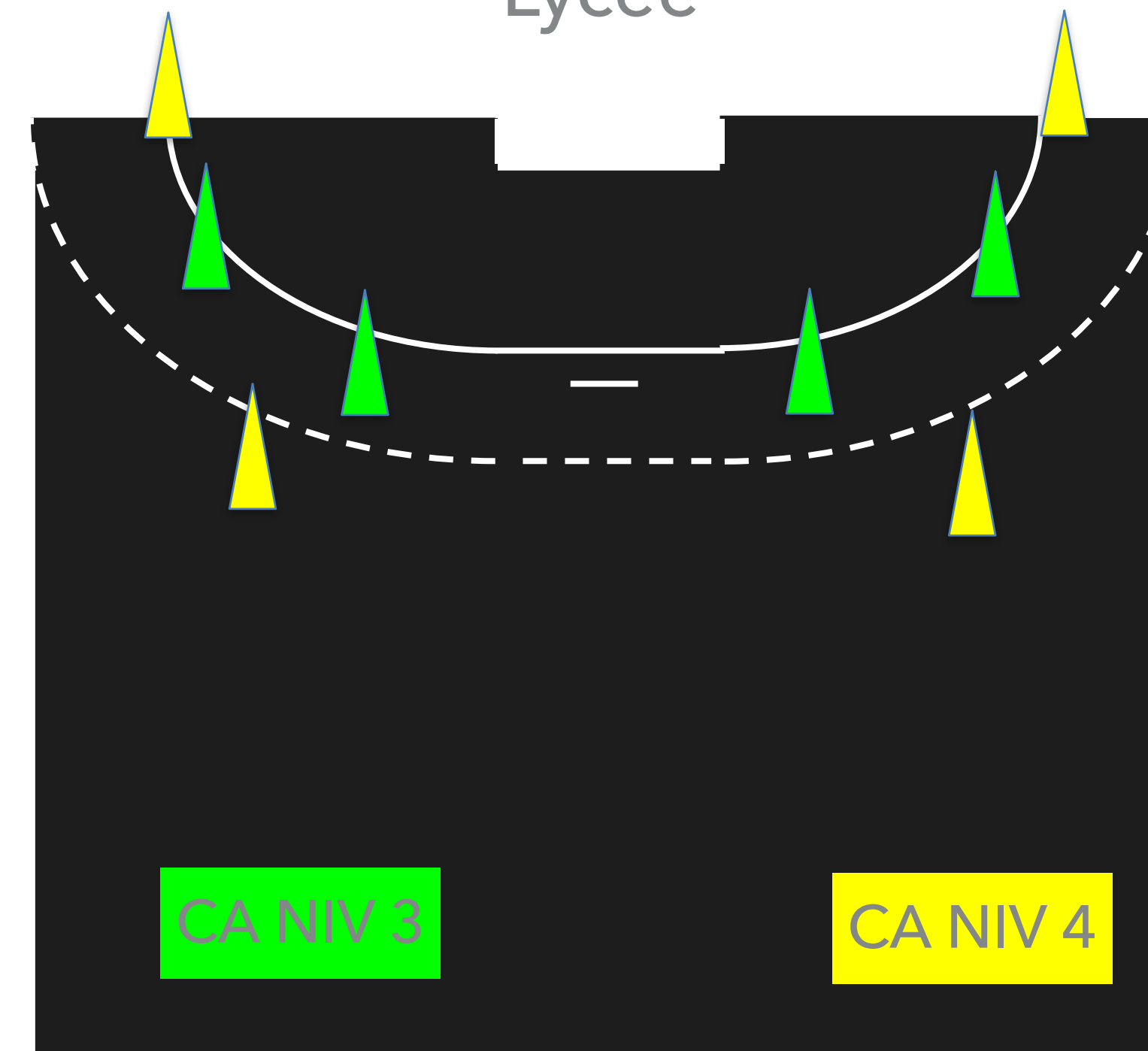


TOUS MARQUEURS

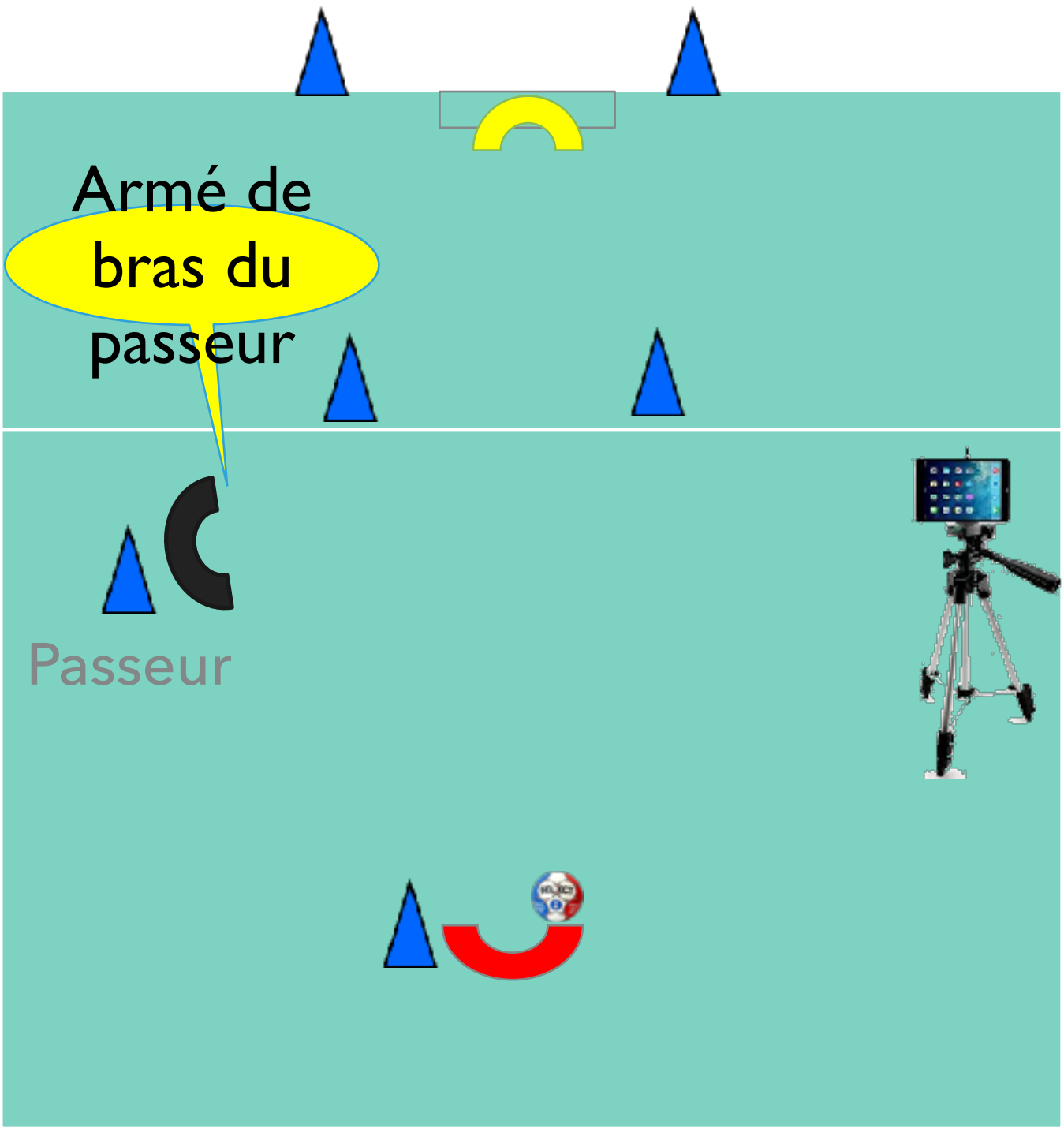
Collège



Lycée



TOUS MARQUEURS



Autoscopie
Accompagnement de mon observation

Prénom	But		Touché par le gardien		Tir où le gardien n'est pas	
	OUI	NON	OUI	NON	OUI	NON
Rojat						
Ted						
Sofiane						
Badreddine						
Erika						
Jahelina						
Ryan						
Abdellaziz						

Objectif **Efficacité duel Tireur / GB**

But Marquer le plus de buts possible

Dispositif 10 passages
Au moment de l'armé du bras, le GB va toucher un plot

CR Tirer en ZFM
Tirer là où le GB n'est pas.
Marquer plus de 50% des tirs

Variables Plot devant le GB
Utiliser « Multicompteur » pour le recueil



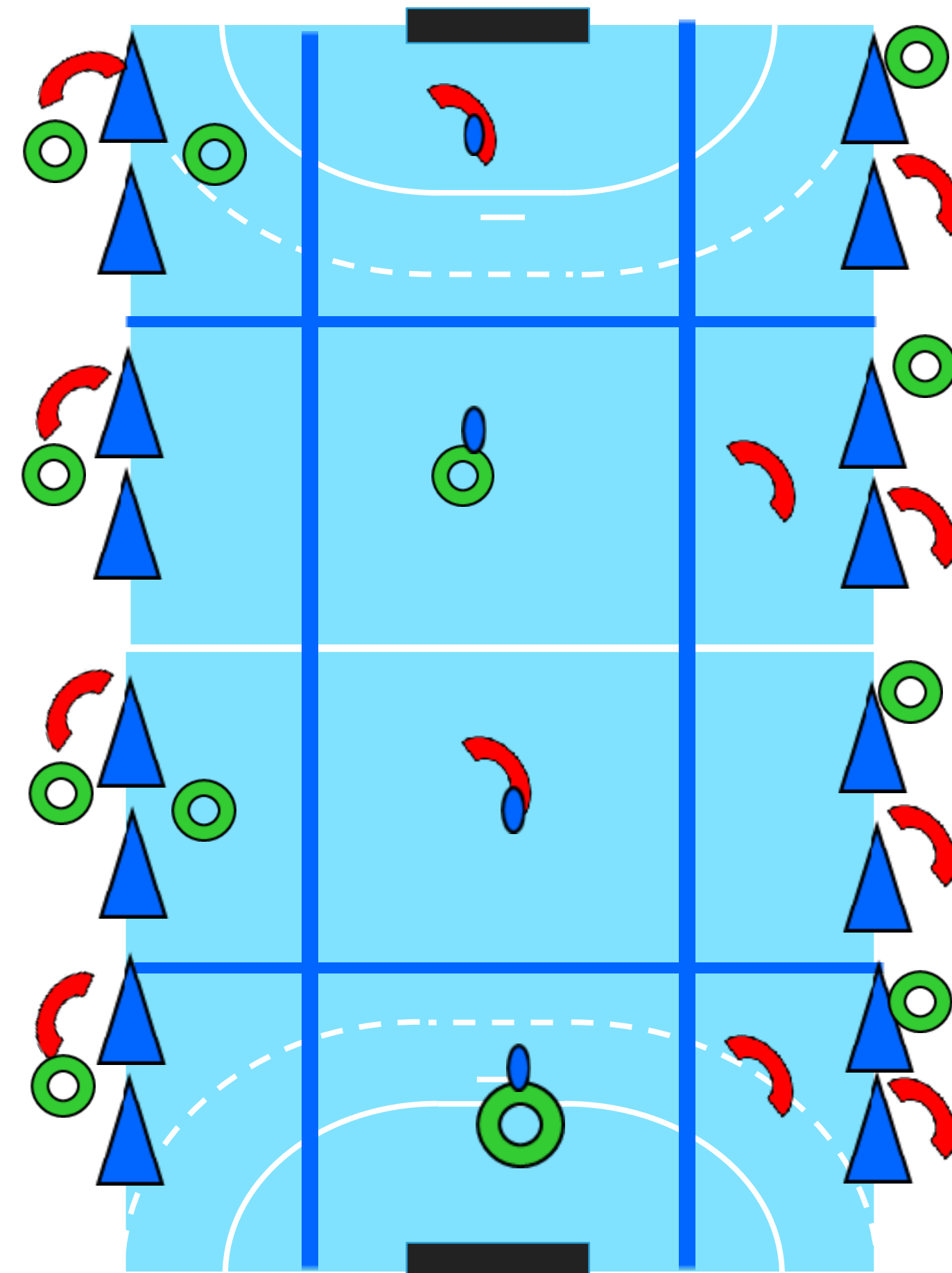
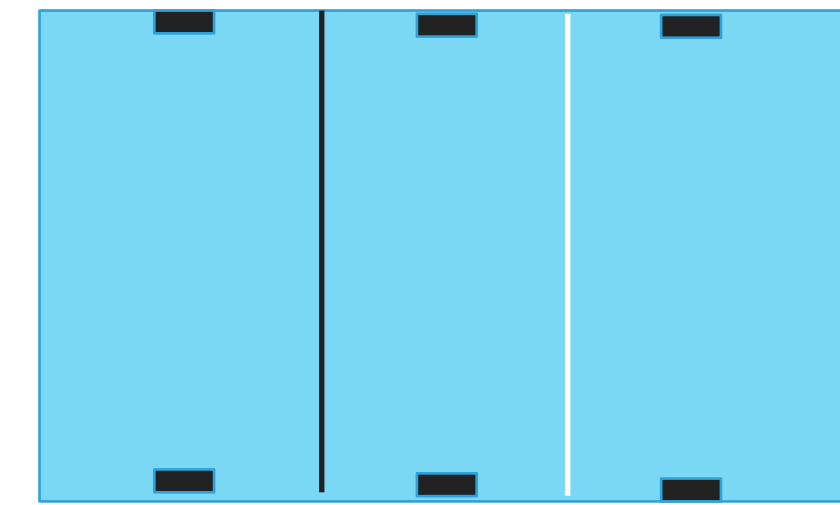
ACCOMPAGNEMENT NUMÉRIQUE

	Ressource(s)	Vidéo Coach Evaluation (Android)  	Bam Video Delay (iOS) 																																																																																																															
	Organisation pédagogique	Autoscopie par le biais du différé (tablette, trépied et support) co-observation Rotation: Def -> Att -> Obs Accompagner l'analyse d'une fiche critériée	Autorégulation et 																																																																																																															
	Paramétrage	Nécessite une tablette pour observer 2 équipes. Choix et paramétrage du temps du différé 	 Autoscopie Accompagnement de mon observation  <table><tr><th rowspan="2">Prénom</th><th colspan="2">But</th><th colspan="2">Touché par le gardien</th><th colspan="2">Tir où le gardien n'est pas</th></tr><tr><th>OUI</th><th>NON</th><th>OUI</th><th>NON</th><th>OUI</th><th>NON</th></tr><tr><td>Rejet</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Ted</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Sofiane</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Badreddine</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Erika</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Jahelina</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Ryan</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Abdelkader</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Lothi</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Dorcas</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Alexis</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Luca</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Hamid</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Ali</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>	Prénom	But		Touché par le gardien		Tir où le gardien n'est pas		OUI	NON	OUI	NON	OUI	NON	Rejet							Ted							Sofiane							Badreddine							Erika							Jahelina							Ryan							Abdelkader							Lothi							Dorcas							Alexis							Luca							Hamid							Ali						
Prénom	But		Touché par le gardien		Tir où le gardien n'est pas																																																																																																													
	OUI	NON	OUI	NON	OUI	NON																																																																																																												
Rejet																																																																																																																		
Ted																																																																																																																		
Sofiane																																																																																																																		
Badreddine																																																																																																																		
Erika																																																																																																																		
Jahelina																																																																																																																		
Ryan																																																																																																																		
Abdelkader																																																																																																																		
Lothi																																																																																																																		
Dorcas																																																																																																																		
Alexis																																																																																																																		
Luca																																																																																																																		
Hamid																																																																																																																		
Ali																																																																																																																		

GOAL À GOAL

Objectif: tirer en appui, en course ou en suspension en situation favorable,

But: Marquer un but de plus que mon adversaire pour gagner le match



Consignes de fonctionnement: Rotation 1min30

- Le PB cherche à marquer un but, à la perte de balle il devient GB.
- Le PB a des crédits d'actions illimités.
- Le juge compte le nombre de buts marqués par son partenaire.
- Le joueur en attente récupère les ballons derrière la ligne de but.

Etape 1: le tireur doit tirer avant la ligne médiane

Etape 2: le tireur doit tirer aux plots ou derrière les plots (les placer après la ligne médiane)

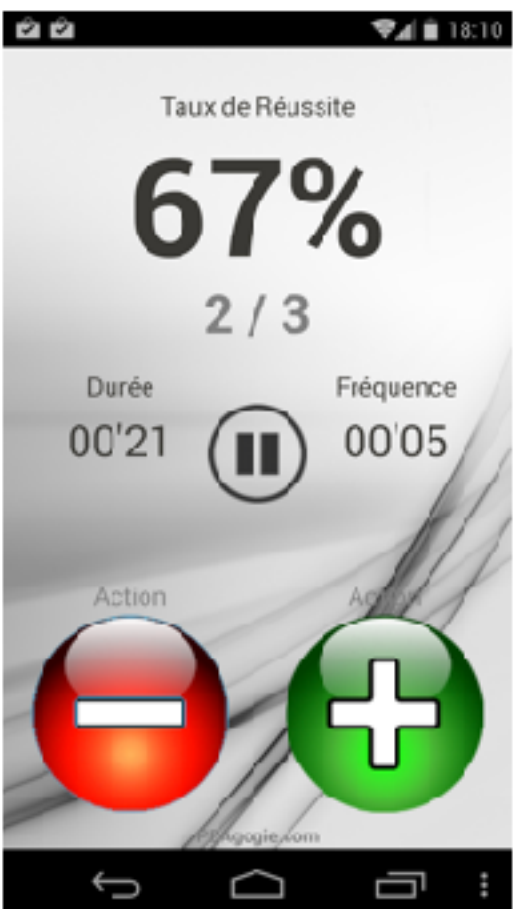
Etape 3: le tireur doit tirer à la zone

Etape 4: on cesse de courir et on tire à la zone en suspension. Atelier sur un seul but: 5 tirs chacun en changeant les rôles, celui qui marque le plus de buts a gagné

Critères de réussite: des médailles...

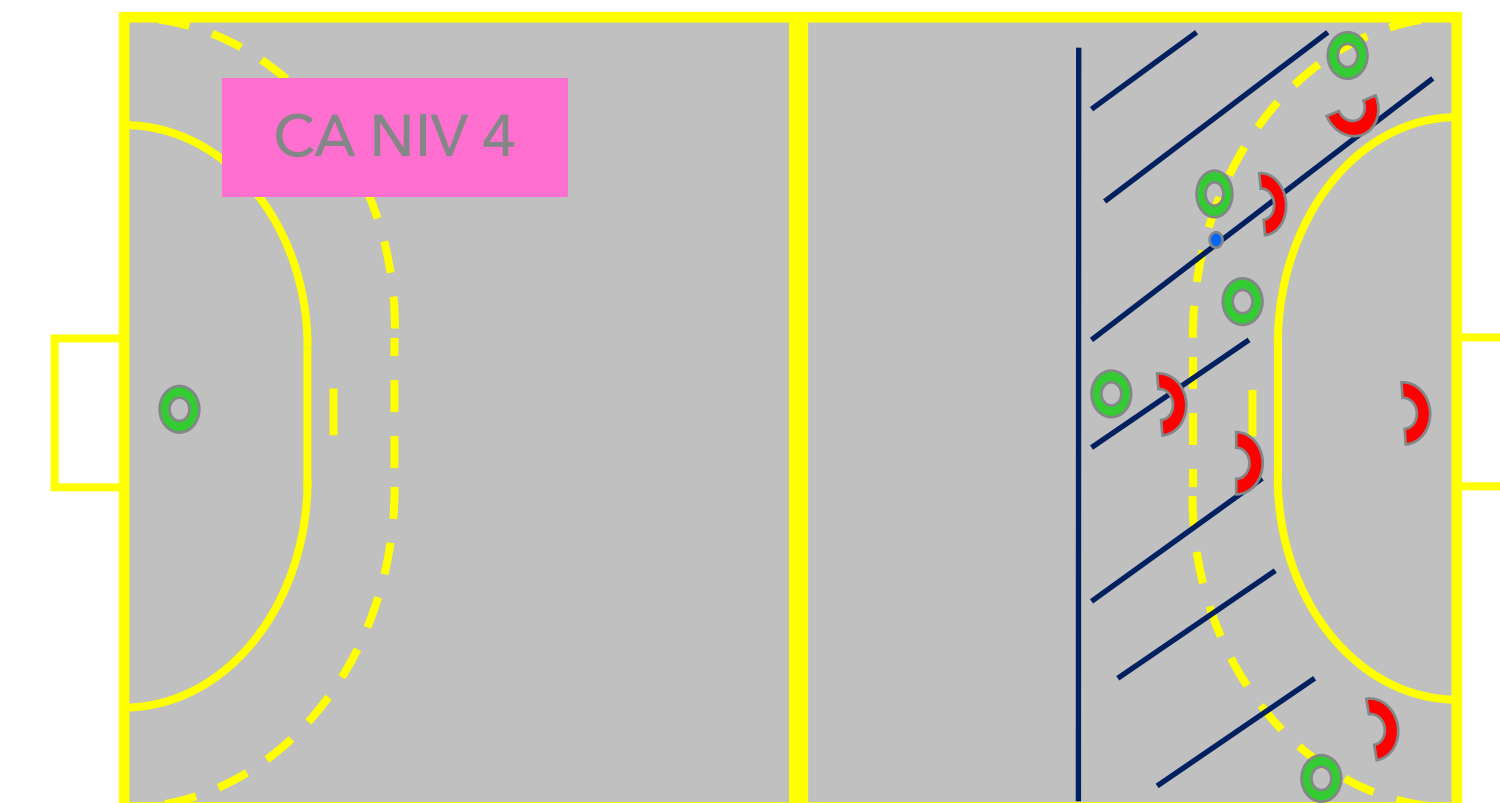
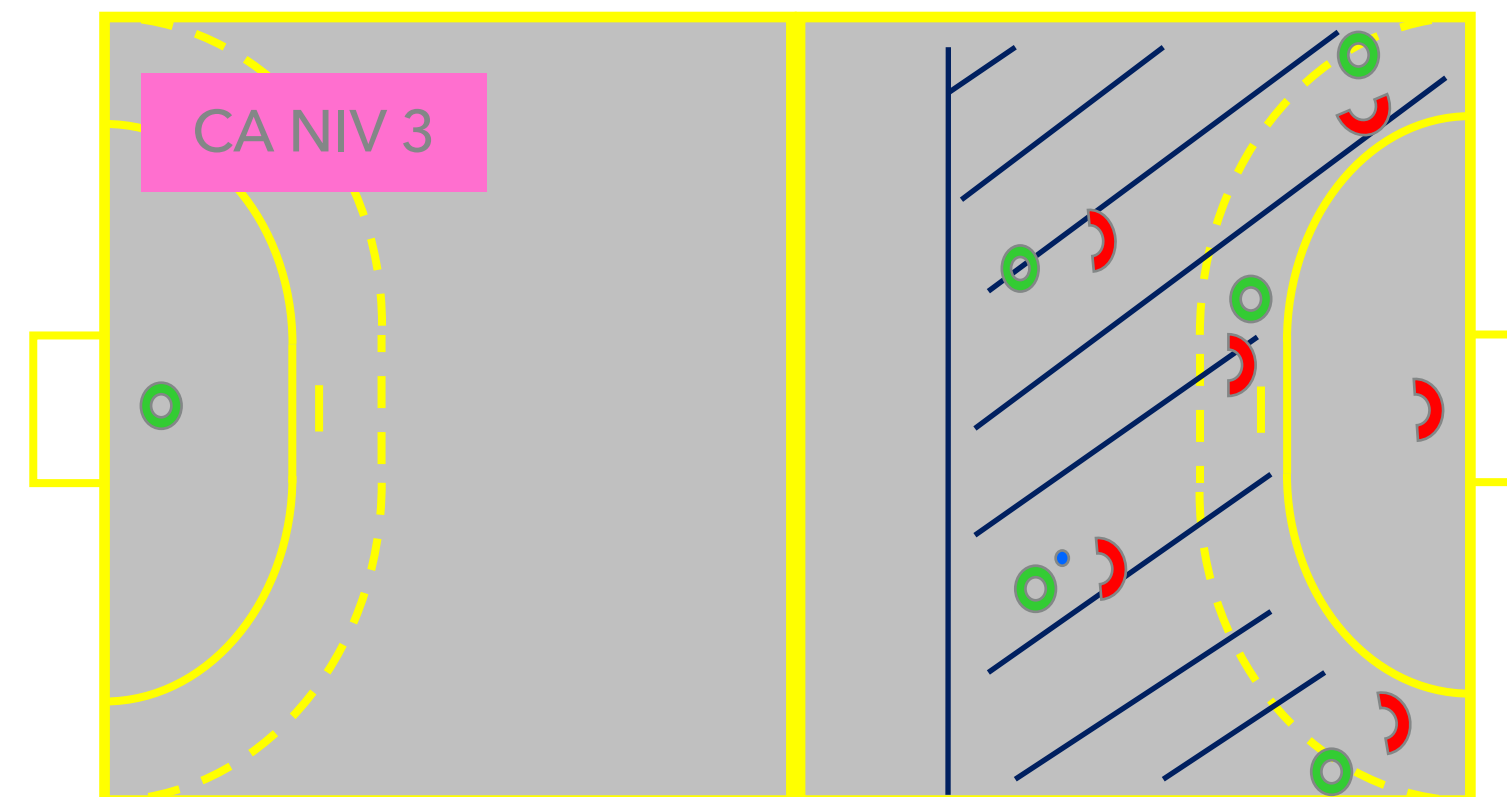
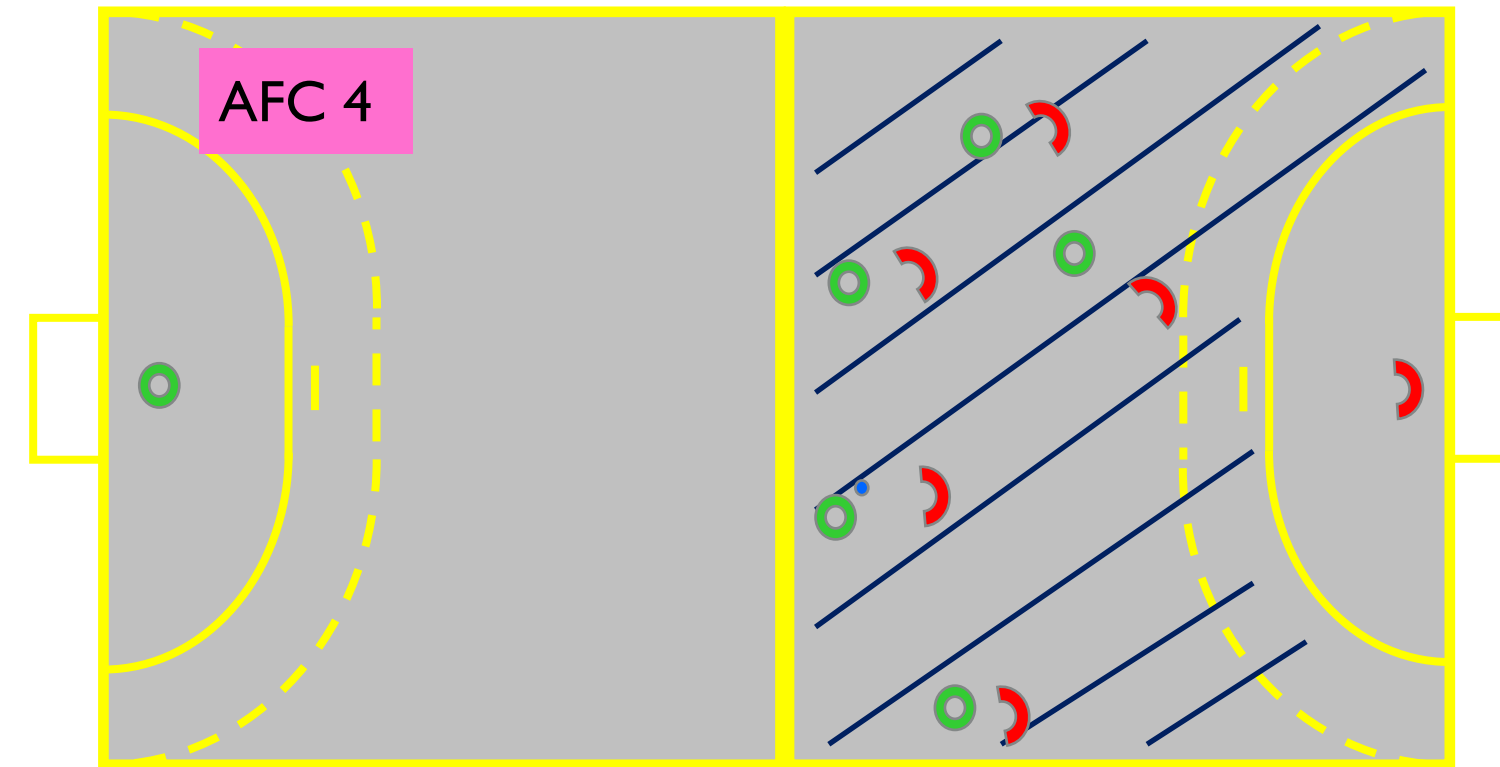
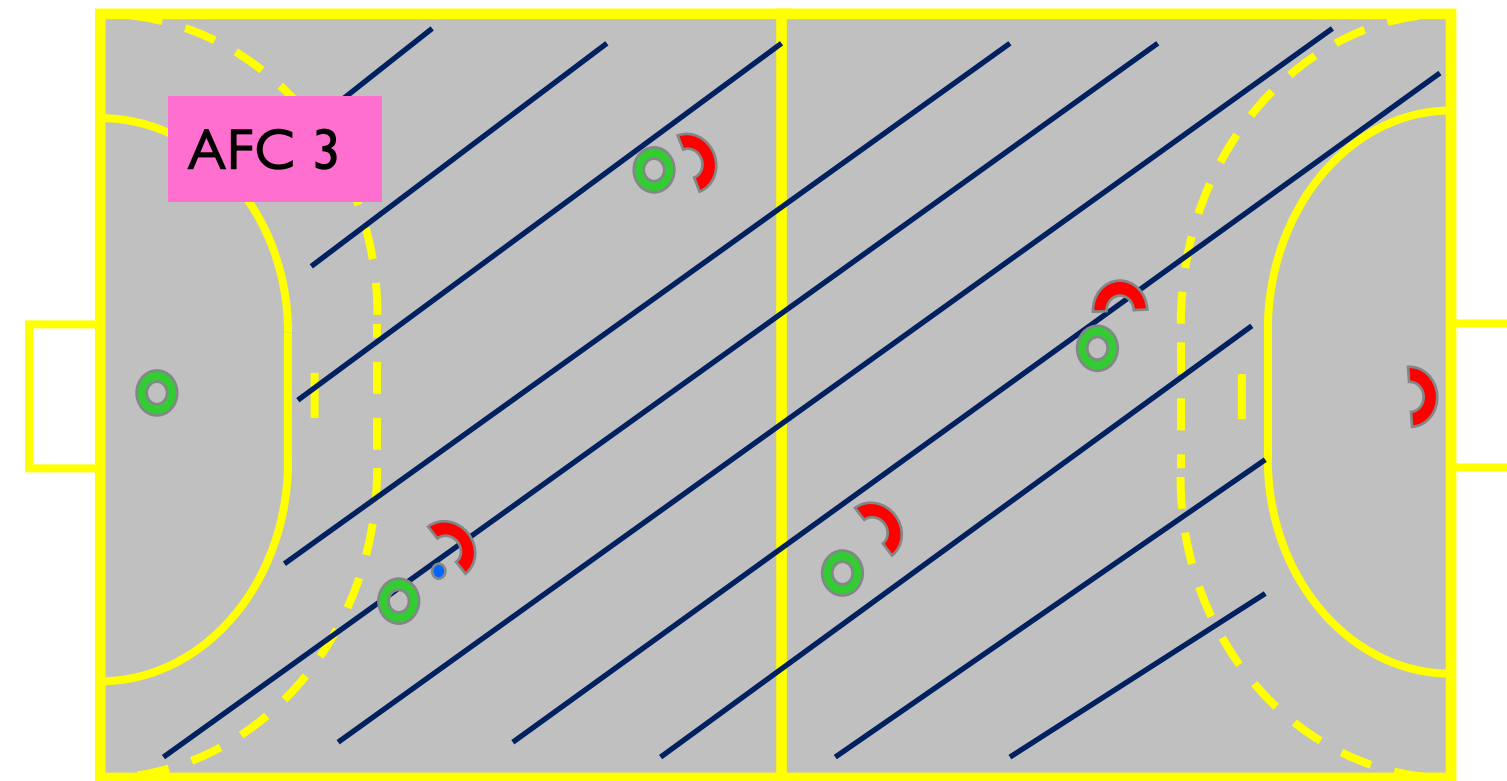
- OR: gagner le duel en marquant plus que l'adversaire + Marquer plus de 7 buts + la balle passe au dessus de la tête au tir.
- argent: gagner le duel + Marquer plus de 5 buts la balle passe au dessus de la tête au tir
- bronze: gagner le duel + la balle passe au dessus de la tête à chaque tir.

ACCOMPAGNEMENT NUMÉRIQUE

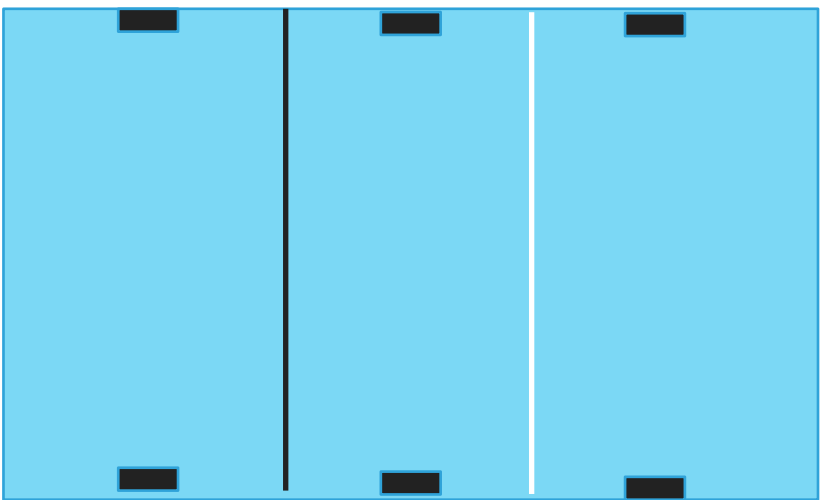
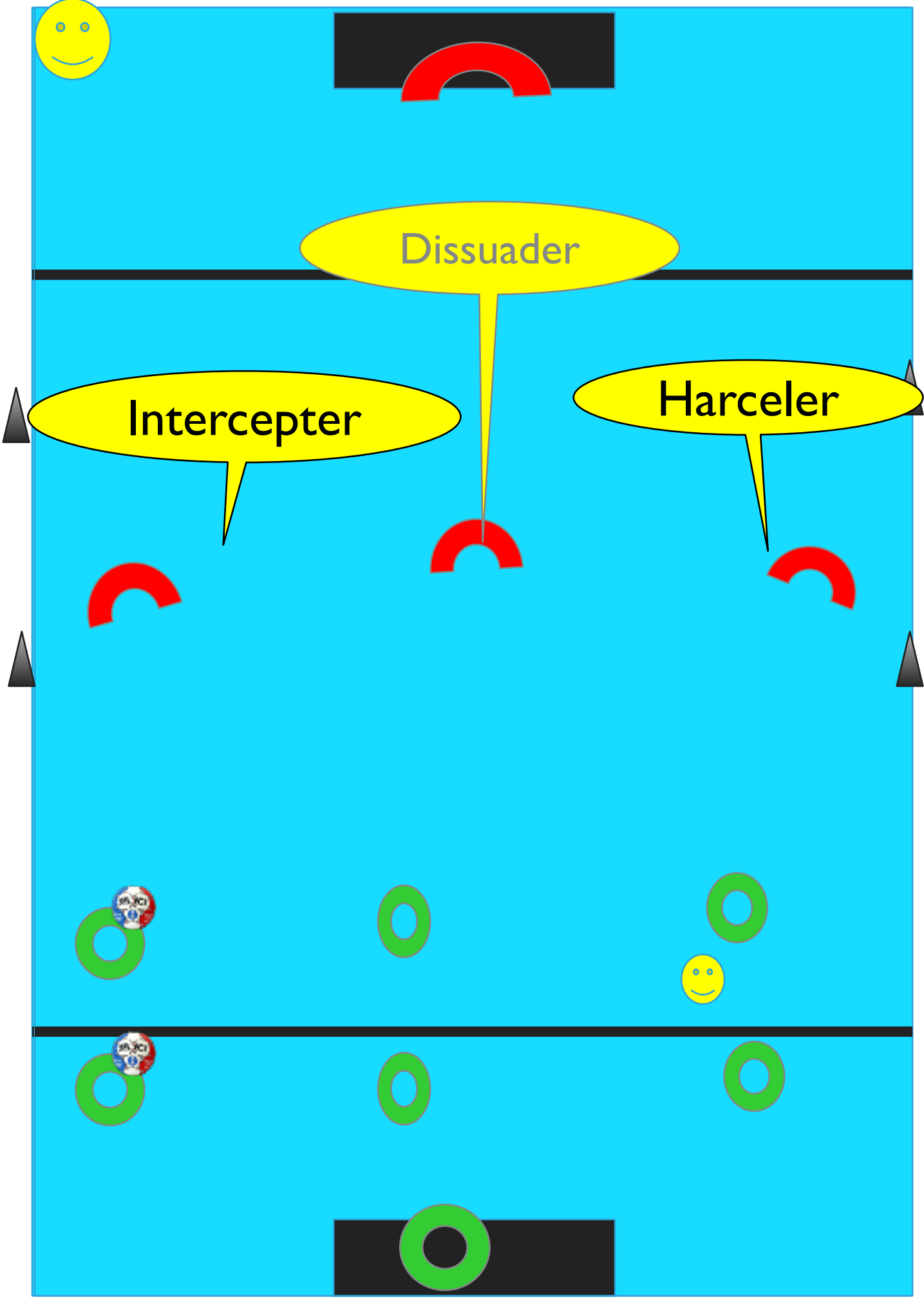
	Ressource(s)	EPSCompteur (iOS Android) 	1234 EPS (Android) 
	Organisation pédagogique	Observation par l'équipe sur le côté Recueil en termes de pourcentage ou simple compteur	
	Paramétrage	Nécessite une tablette par joueur ou par équipe observé(e) Tirs / Buts 	Nécessite une tablette par joueur ou par équipe à observé(e) Tirs / Buts selon le poste 



TOUS VOLEURS DE BALLON



LE HDI



Harceler* face au PB –
Dissuader*: Face PPB Proche PB
Interceptor*: Face PPB loin PB: Interceptor*

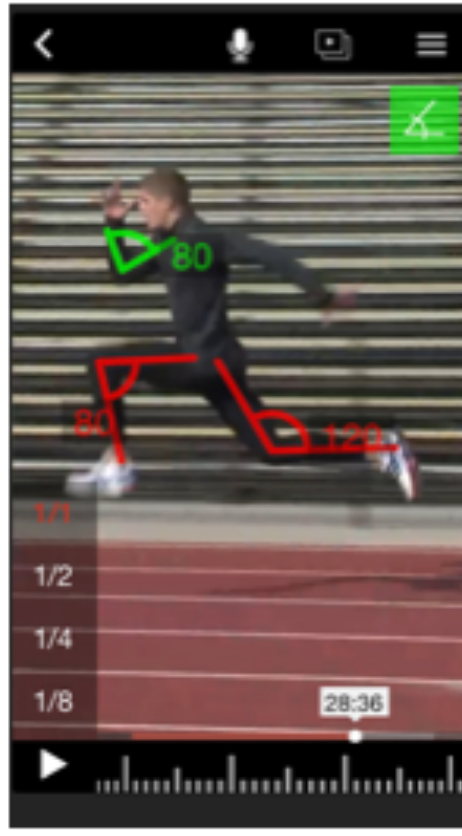
Repère collectif: balle couloir excentré
Rotation: Attaquant -> Défenseur -> Observation

Observation: Nbre Interceptions / Nbre Possessions balles adverses (Appli Multicompteur)

Enrichissement possible (Variable): 10 points par interception - 10 points par buts marqués en « Tir seul » 1 point autrement.

Entre 0 à 2 fois	Casper
Entre 3 à 5 fois	L'intermittent(e) du spectacle
Plus de 6 fois	Le/a Cleptomane

ACCOMPAGNEMENT NUMÉRIQUE

	Ressource(s)	OnForm (iOS - Android) 	Hudl Technique (iOS - Android) 
	Organisation pédagogique	Observation par une équipe sur le côté, un élève inapte... Retour réflexif pour identifier les critères de réalisation	
	Paramétrage	Enregistrer une ou plusieurs phases de jeu consécutivement Analyser Possibilité de visionner deux vidéos en parallèle + d'enregistrer l'analyse  	

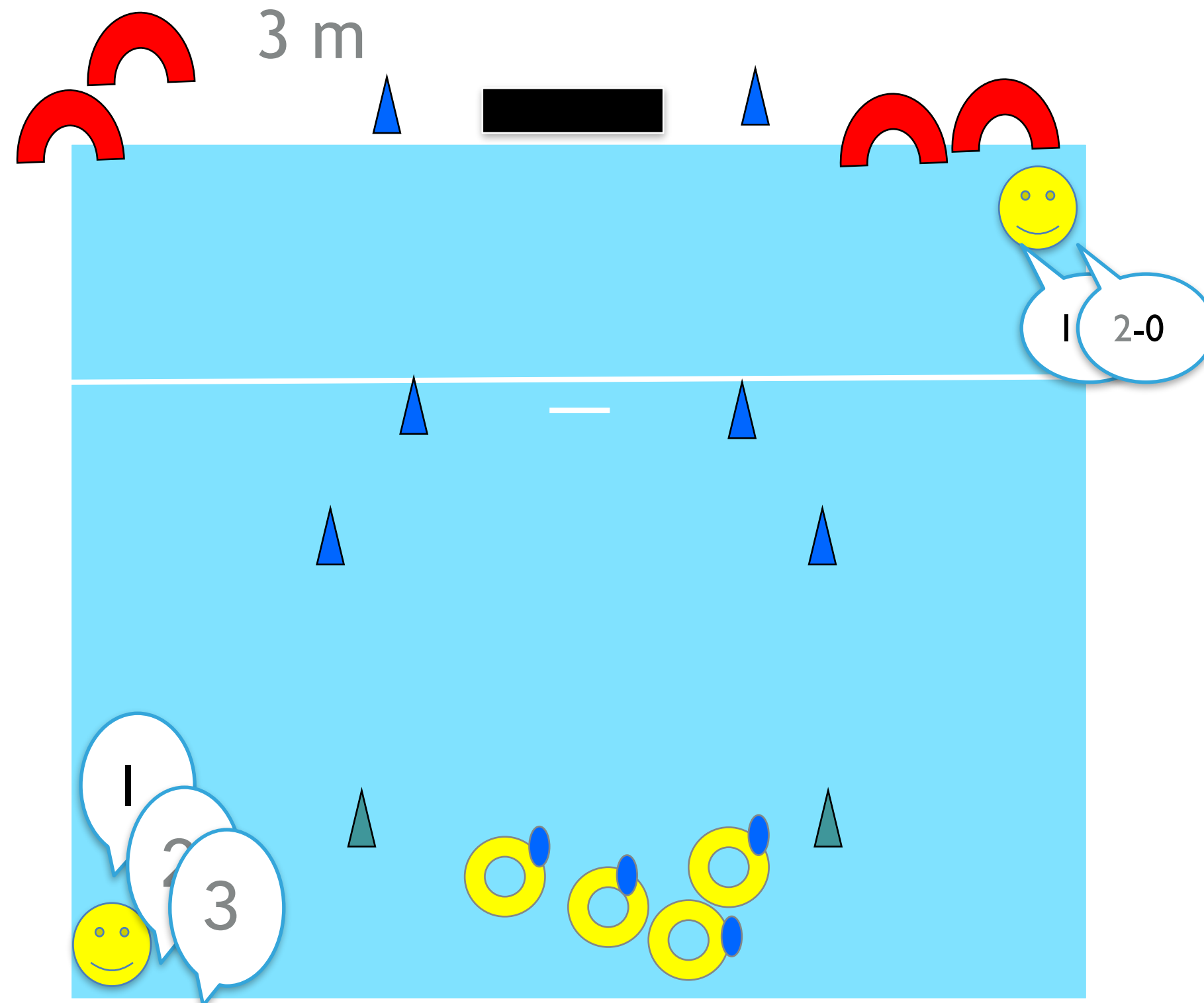
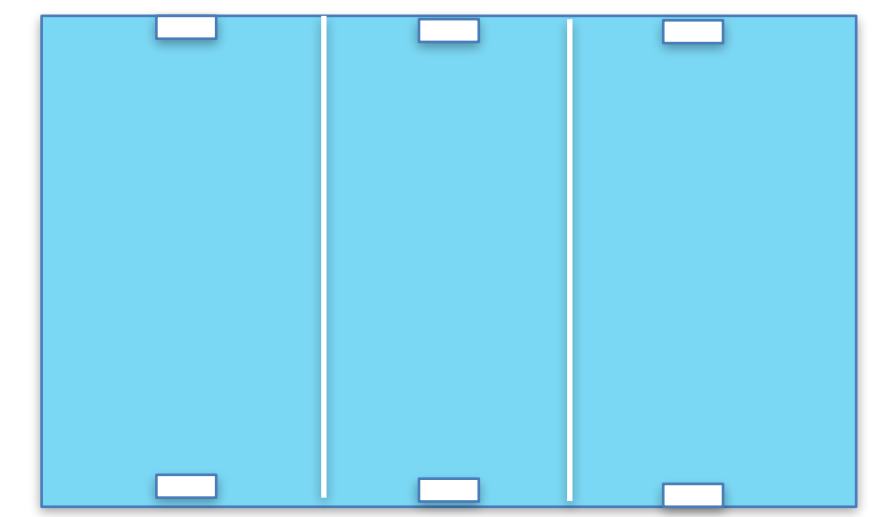
TOUS GARDIENS



LE BERET

Objectif: Tirer vite et fort OU plus tard et moins fort

But: marquer le plus de buts possible en X séquences de 8 tirs



Consignes: A l'appel de leur numéro, le T et le GB démarrent. Le T part en dribblant pour aller tirer dans l'espace matérialisé par les plots. Le GB part pour aller s'opposer au tir.

Critères Réussite:

Ballon non cadré ou poteau= 1 point,

Ballon touché par le GB= 10 points

Ballon bloqué par le GB= 100 points

Simplification T: Augmenter la distance entre le plot et le poteau pour GB; diminuer la distance tireur but; varier positions de départ du GB (créer retard),

Complexification T: Diminuer la distance entre le plot et le poteau pour GB / varier angle de tir pour le T (espaces extérieurs des plots

Evolutions: Joueur sur terrain normal / varier les zones de tirs (centrale / coté / aile...)

ACCOMPAGNEMENT NUMÉRIQUE

	Ressource(s)	Multicompteur (iOS-Android) 	1234 EPS 	Scoreur EPS 
	Organisation pédagogique	Nbre tirs / Nbre d'arrêts Ou Ballons Touchés / arrêts / bloqués	Observation par l'équipe sur le côté Facilité du recueil et sens donné au score (score parlant) Ballon non cadré ou poteau= 1 point, Ballon touché par le GB= 10 points Ballon bloqué par le GB= 100 points	
	Paramétrage	Une tablette pour 4 GB (une équipe) ou une tablette par équipe 	1 tablette par match observé 	1 tablette par match observé 



MERCI DE VOTRE PARTICIPATION !

Yoann Tomaszower
yoann.tomaszower@ac-montpellier.fr



IA-IPR
Education Physique et Sportive

Académie de Montpellier