

Quatre fonctions principales des tablettes au service de l'apprentissage moteur

FILMER ET ANALYSER

- Vidéo simple à analyser.
- Ralenti / slow motion.
- Comparaison de 2 vidéos.
- Filmer pour comprendre ? Pour apprendre ? Pour interpréter ?

DIFFUSER DES INFORMATIONS

- Choix de situations suivant un panel proposé.
- Données apportées sur les paramètres d'une situation (%VMA).
 - CE.
- Retour sur CR : les fautes en acrosport.
- exemplifier, clarifier le but de la tâche

APPRENTISSAGE MOTEUR ET TABLETTES D'ACCORD, MAIS POUR QUOI FAIRE ?

RECUEILLIR DES INFORMATIONS

- Prendre des mesures : temps, distance, nombre...
- Prélever des informations qualitatives : zone atteintes, espaces joués, actions positives.
- Vérifier valider des critères de réussite.

ORGANISER / CONTRAINDRE UNE SITUATION

- Participe à l'aménagement matériel, événementiel.
- Calcule des points en fonction des réalisations et des CR.
- guide l'élève dans les étapes de l'apprentissage

Prolongement de ces fonctionnalités au sein et dans le prolongement du cours

TRAVAILLER SPECIFIQUEMENT LES CMS

- Rôle de juge.
- Rôle d'arbitre.
- Organisateur de tournoi
 - Coach...

PARTAGER DES DONNEES

- Utiliser un cloud, Drive.
- Utiliser un disque dur WIFI.

QUEL INTERET ?

Difficulté optimale grâce au ralenti, laisse plus de temps à l'élève pour comprendre

Coopération entre les élèves grâce aux écrans comparés et l'outil dessin, au rôle de coach/tutorat

FBV ; connaissance d'un résultat personnalisé et immédiat

Motivation à l'idée de se voir pour s'améliorer, engendrer une dynamique du plaisir de progresser

QU'EN DIT LE NOUVEAU SOCLE COMMUN ?

Domaine 1 du socle

Utiliser un vocabulaire adapté pour décrire la motricité d'autrui et la sienne

Domaine 2 du socle

Utiliser des outils numériques pour analyser et évaluer ses actions et celles des autres

Domaine 5 du socle

S'approprier, exploiter et savoir expliquer les principes d'efficacité d'un geste technique

QUELLES APPLICATIONS ?



Huddle Technique



Vidéo Delay



Motion shot effects



Skitch

Capture d'écran
(Bouton home + verrouillage)

QUELLES SPECIFICITES ?

Ralenti
Slow-Motion
Enregistre la vidéo
Compare 2 vidéos différentes.
Dessin sur vidéo

Enregistre en direct mais montre la vidéo en différé.
Slow-Motion
N'enregistre pas la vidéo en version gratuite.

Enregistre une vidéo et la découpe en mode chronophotographie.
Le joueur apparaît donc à chaque étape du mouvement.

Capture une image fixe.
Dessin sur photo.

Capture l'écran complet de la tablette et l'enregistre dans la galerie.

RECCUEILLIR DES INFORMATIONS

QUEL INTERET ?

Difficulté optimale car on réalise le relevé d'un élève à un moment « t » qui pourra nous servir à lui proposer des situations adaptées par la suite, et que l'on pourra comparer avec un relevé à « t+1 ».

Coopération entre les élèves car un coach peut utiliser ces résultats pour conseiller à un joueur de moduler son jeu.

L'élève qui relève les informations et/ou le coach prennent en même temps conscience des tactiques positives ou non.

FB ; connaissance d'un résultat personnalisé, immédiat et potentiellement réutilisable par la suite.

Motivation à l'idée de prendre connaissance de son niveau de jeu propre.

QU'EN DIT LE NOUVEAU SOCLE COMMUN ?

Domaine 2 du socle

Utiliser des outils numériques pour analyser et évaluer ses actions et celles des autres
Construire et mettre en œuvre des projets d'apprentissage individuel ou collectif

Domaine 3 du socle

Prendre et assumer des responsabilités au sein d'un collectif pour réaliser un projet ou remplir un contrat

Domaine 5 du socle

S'approprier, exploiter et savoir expliquer les principes d'efficacité d'un geste technique

QUELLES APPLICATIONS ?



1, 2, 3, 4 EPS



Easytag



Excel



QR To .CSV

QUELLES SPECIFICITES ?

Possibilité de nommer les champs explorés.
Décompte simple.
Décompte en ratio.
Possibilité d'exporter en .CSV

Panneaux très facilement modélisables
Résultat clair et immédiat avec un système de couleurs simples.

Comme sur un ordinateur : permet de faire autant de relever statistiques.

Permet de flasher le QR code sur les applications webjéjé.
Pour les autres applications, utiliser un lecteur lambda type « Scanner QR »

Toutes les applications dédiées aux APSA et permettant des relevés qualitatifs et quantitatifs :

- Webjéjé : badminton, escalade, natation, TT, Hand, relais, volley...
- Aptb (payant) pour relever des informations de type actions positives.
- Sauvetage, judo
- ... (cf. ressources EPS).

DIFFUSER DES INFORMATIONS / DONNER DES CONTENUS

QUEL INTERET ?

Difficulté optimale : dans le choix d'une situation appropriée à ses besoins (différenciation du contenu de formation)

Coopération entre les élèves dans le rôle de plastron et si dissymétrie au sein des groupes travail autour du « apprendre à apprendre »

FB ; se référer à un média pour mieux identifier les critères de réalisation

Motivation intrinsèque à l'idée de travailler une technique qui répond à un besoin personnel (sentiment d'autodétermination)

QU'EN DIT LE NOUVEAU SOCLE COMMUN ?

Domaine 1 du socle :

Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité

Domaine 3 du socle

Agir avec et pour les autres, en prenant en compte les différences

Domaine 5 du socle

S'approprier, exploiter et savoir expliquer les principes d'efficacité d'un geste technique

QUELLES APPLICATIONS ?



Excel



Power point



Galerie de la tablette



Aurasma

QUELLES SPECIFICITES ?

Un tableur peut donner autant d'informations qu'une application : Temps, vitesse, % VMA, Difficulté d'une voie en escalade, barème...

Logiciel permettant de monter des diaporamas personnalisés.
A l'aide de boutons, l'élève se dirige vers les diapos adaptées à son niveau / choix.
Permet d'associer du texte, de la vidéo, du son...

En important des vidéos dans la galerie de la tablette vous pouvez les montrer aux élèves après y avoir apporté des corrections.

Cf. KINOVEA

Cette application permet de lancer un média (image, son, vidéo, texte...) en flashant simplement une image.

Certaines applications dédiées aux APSA et disposant d'une banque de données ou d'exercices :

Acro'TICeps

AcroEPS Diaporama

Fitness buddy

Entraînements quotidiens

... (cf. ressources EPS).

GERER / ORGANISER LA CLASSE OU CONTRAINDRE UNE SITUATION

QUEL INTERET ?

Difficulté optimale : les applications peuvent être paramétrées pour répondre aux besoins spécifiques des élèves.

Coopération / Autonomie pour gérer une situation, un tournoi...

FB ; la plupart des applications permettent un FB via un relevé statistique. D'autres permettent un Feedback visuel.

Motivation intrinsèque à l'idée de travailler en autonomie.

QU'EN DIT LE NOUVEAU SOCLE COMMUN ?

Domaine 3 du socle

Respecter, construire et faire respecter règles et règlements

Prendre et assumer des responsabilités au sein d'un collectif pour réaliser un projet

Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe (cycle 2)

QUELLES APPLICATIONS ?



Additio (payant)
cahier de notes



Tournament Manager
et



Score keepers



Les applications
bureautiques



book creator (payant)

QUELLES SPECIFICITES ?

Application permettant de faire l'appel, entrer ses notes, de noter des mémos...

Permet de gérer un tournoi
Donne le choix entre un tournoi à élimination directe ou une poule.
Donne le choix dans le nombre de points attribués à une défaite, une victoire...
Classement partageable.

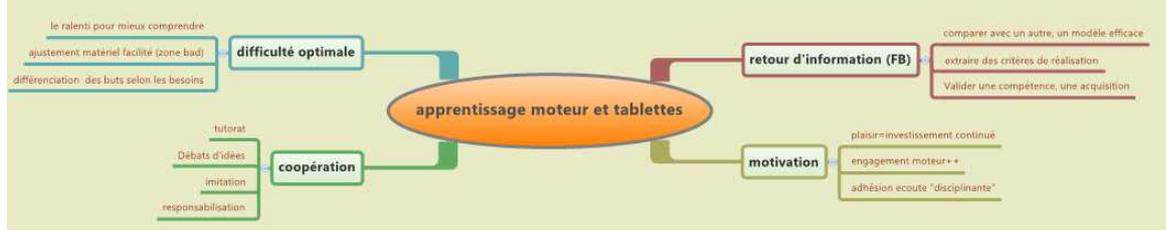
Elles permettent de manière très simple de dessiner des formes, voire de les animer. Avec un vidéo projecteur, on peut faire agir les élèves en fonction (couloir escalade, cibles sports-co, inducteur en danse...)

Permet de construire un livre d'image, stoker les pyramides choisies pour l'enchaînement en acrosport

Toutes les applications dédiées aux APSA :

- Webjéjé : badminton, escalade, natation, TT, Hand, relais, volley...
- Sauvetage, judo
- ... (cf. ressources EPS).

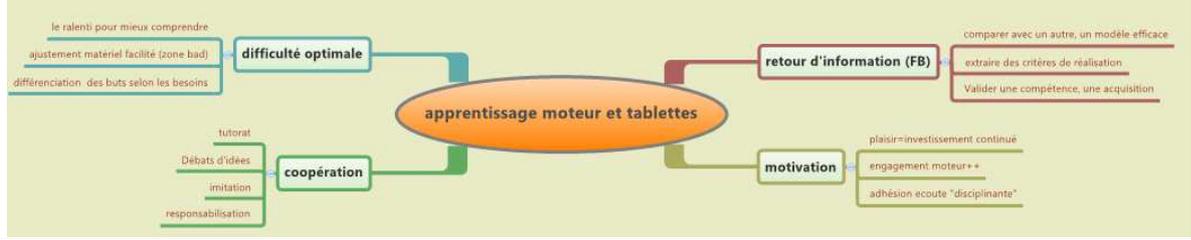
Fiche travail création Scénario tablette

Utilisation tablette	Matérialiser une contrainte de tâche	
APSA	Danse ou Arts du cirque	
Contrainte humaine	25 élèves niveau hétérogène dont un dispensé	
Contrainte matérielle	APSA illimité 1 tablette pour 4 élèves 1 vidéo projecteur (dongle)	
Application	 Power Point	
Pour quel effet sur l'apprentissage moteur ?		
	1°) Difficulté optimale de la tâche, hétérogénéité	2°) Connaissance du résultat FB Par l'évaluation qualitative vidéo/juge suite à la prestation
	3°) Coopération, tutorat, groupe Débat d'idée sur qui fait quoi où et à quel moment dans le diaporama	4°) Temps d'engagement moteur, investissement Eviter ou diminuer les temps de réflexion souvent synonyme d'inactivité motrice
A quel moment dans le processus d'apprentissage ?	Les élèves maîtrisent individuellement leur jonglerie, équilibre éventuellement une acrobatie. Collectivement ils ont construits un exploit collectif. Il leur faut désormais construire une organisation collective permettant d'associer « les tableaux » entre eux en fluidifiant et enrichissant leur numéro grâce à 1°) relation (passing, regard, geste) 2°) Occupation de l'espace scénique 3°) synchronisation des actions (procédés de composition cascades, canon, unisson)	
But	Amener les élèves à organiser leurs actions dans l'espace et dans le temps de façon coordonnée	
Qui fait quoi, où avec qui et à quel moment ? Aménagement (groupe, organisation de l'espace, du matériel, des ateliers...) Schéma	Par groupe de 4 à 5 élèves, zone de brain storming avec tapis de 4x4. Matériel à disposition au centre des différents espaces de travail. 1 tablette par groupe avec une chorégraphie différente sur chacune tirée au sort. 1 atelier avec vidéo proj et tableau côte à côte avec l'espace scénique commun servant pour la prestation finale de chaque groupe. Sous forme de défis chaque groupe doit construire son numéro d'un point de vue évènementiel en respectant les contraintes imposées dans l'espace et dans le temps par le powerpoint de la tablette. Dès qu'un groupe pense être prêt il appui sur le buzzeur, ce qui stoppe le travail de tous les autres élèves qui deviennent spectateurs/juges. Le professeur prend la tablette du groupe qui va passer pour faire défiler le scénario sur l'écran à côté de la scène afin que les spectateurs/juges vérifient si l'organisation collective respecte bien celle prévue par le diaporama. L'élève dispensé filme la prestation. Qui fait quoi ? L'ensemble des membres du groupe prend connaissance du diaporama pour ensuite organiser le rôle de chacun d'un point de vue évènementiel et spatio-temporel Où ? Dans la zone de brainstorming Combien de fois et à quel moment ils peuvent utiliser la tablette ? Utilisation à volonté pour faciliter la mémorisation <i>Eventuellement autoriser un passage d'essai avec l'écran et le vidéo projecteur en face de la scène pour faciliter la mémorisation</i>	
CR	Qu'est-ce qui permet de valider la réussite dans le processus d'apprentissage ? Majorité des élèves juges/spectateur valide la correspondance entre le diaporama et le numéro réalisé. Vérification avec le film réalisé	
Bouée de sauvetage	Document papier	
Gestion sécurité matérielle, affective	Tablette dans les mains du chorégraphe lorsqu'elle est en service en dehors de la zone d'activité Tablette dans une zone de stockage dans les autres cas Chaque tablette distribuée correspond à un numéro de groupe, on sait quel groupe utilise quelle tablette	

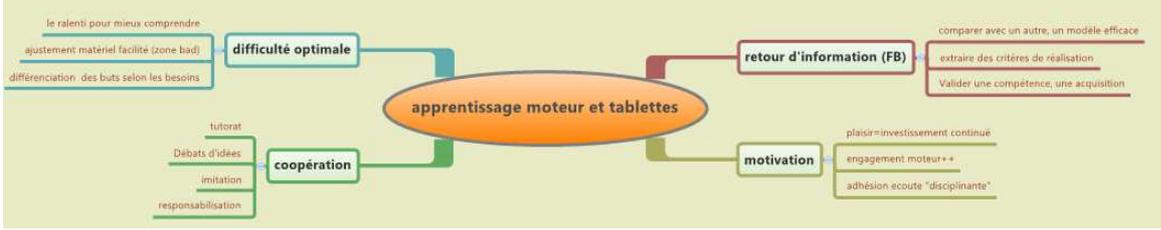
Fiche de travail création scénario tablette

Utilisation tablette	Filmer/analyser un critère de réalisation	
APSA	Gymnastique	
Contrainte humaine	25 élèves niveau hétérogène dont un dispensé	
Contrainte matérielle	APSA illimité 1 tablette pour 4 élèves 1 vidéo projecteur (dongle)	
Application	Vidéo Delay 	
Pour quel effet sur l'apprentissage moteur ?	 <p>Le diagramme central est un ovale orange intitulé "apprentissage moteur et tablettes". Il est entouré de plusieurs concepts et sous-concepts :</p> <ul style="list-style-type: none"> difficulté optimale (encadré bleu) : <ul style="list-style-type: none"> le ralentir pour mieux comprendre ajustement matériel facilité (zone bad) différenciation des buts selon les besoins coopération (encadré vert) : <ul style="list-style-type: none"> tutorat Débats d'idées imitation responsabilisation retour d'information (FB) (encadré rouge) : <ul style="list-style-type: none"> comparer avec un autre, un modèle efficace extraire des critères de réalisation Valider une compétence, une acquisition motivation (encadré vert) : <ul style="list-style-type: none"> plaisir=investissement continue engagement moteur ++ adhésion écoute "disciplinante" 	
	<p>2°) Difficulté optimale de la tâche, hétérogénéité La difficulté de la situation dépendra de l'élément choisi.</p>	<p>1°) Connaissance du résultat FB L'élève peut prendre connaissance du résultat global de son action dès qu'il a réalisé l'élément.</p>
	<p>3°) Coopération, tutorat, groupe Ce scénario peut être envisagé avec ou sans coopération selon les modalités de capture et de visionnage du film.</p>	<p>4°) Temps d'engagement moteur, investissement Le fait de pouvoir se voir en train de réaliser son action peut-être une source de motivation. Attention, pour certains, ça peut être l'inverse.</p>
	A quel moment dans le cycle ?	(Pertinence de cette MEO dans le processus d'apprentissage). Ce scénario est à mettre en œuvre en tout début de cycle de 6e. Mais peut être adapté selon les éléments choisis et les critères à observer.
But de la situation	L'objectif moteur étant d'apprendre à réaliser une rotation transversale dans l'axe, il s'agirait pour l'élève de réaliser 3 éléments (Rav, Rarr, Tour à l'appui aux barres asymétriques) avec des aménagements à difficulté évolutive (3 difficultés) en veillant à ne pas désaxer.	
Qui fait quoi, où avec qui et à quel moment ?	<p>Aménagement particulier :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 atelier avec plan incliné et un autre plat pour la roulade avant. Un trait à la craie au milieu de l'atelier dans l'axe de la roulade est tracé. Difficultés : Rav sur plan incliné, Rav au sol arriver assis, Rav au sol arriver debout. - idem pour la roulade arrière. Difficultés : Rarr sur plan incliné avec casque, Rarr sur plan incliné sans casque, Rarr au sol. - 1 atelier sur la barre basse avec contre haut, sans et à la barre haute. Difficultés : tour d'appui en partant debout sur 1 plinth, tour d'appui à la barre basse, à la barre haute. <p>Où est placée la tablette par rapport à la situation, par rapport à ce qu'il y a à observer ? 2 tablettes posées dans l'axe des ateliers Rav, RArr. 1 tablette posée en face des barres asymétriques (axe de capture perpendiculaire aux barres).</p> <p>Qui filme ? Personne. La tablette est posée et un différé de 20s réglé.</p> <p>Qu'est ce qui est filmé ? Quel cadrage ? L'élément dans son ensemble est filmé.</p> <p>Quels critères / contenus doivent être analysés / observés ? L'élève va voir sa vidéo en regardant si elle a désaxé ou non. Il peut se servir du trait à la craie comme repère. S'il a réussi, il peut passer à l'élément suivant, sur le même atelier, avec le même critère d'observation.</p> <p>Combien de fois l'élève est-il filmé ? A chaque fois qu'il passe sur un atelier.</p> <p>Quand a-t-il accès à sa vidéo ? Quand il veut. Par exemple, s'il sait qu'il a raté, il peut repasser sans aller voir la vidéo.</p>	
CR	(Qu'est-ce qui permet de valider la réussite dans le processus d'apprentissage ?) L'analyse de la vidéo. Pour plus de fiabilité, elle peut se faire à 2.	
Bouée de sauvetage	(Et si jamais l'outil numérique ne fonctionne pas ??) Un observateur valide ou non le passage de l'élève.	
Gestion sécurité matérielle, affective	Personne n'a l'autorisation de toucher les tablettes.	

Fiche de travail création scénario

Utilisation tablette	Accéder à un savoir-faire, une information	
APSA	Gymnastique ou Acrosport	
Contrainte humaine	25 élèves niveau hétérogène dont un dispensé	
Contrainte matérielle	APSA illimité 1 tablette pour 4 élèves 1 vidéo projecteur (dongle ou clef miracast)	
Application	 Aurasma	
Pour quel effet sur l'apprentissage moteur ?		
	2°) Difficulté optimale de la tâche, hétérogénéité Choix lucide des élèves (difficulté perçue/difficulté réelle) suite à l'exemple pour faire correspondre la difficulté de la pyramide aux ressources élèves	1°) Connaissance du résultat FB Connaissance du résultat et de l'efficacité de son action grâce à la conjonction entre action/retour d'information immédiat (explicitation des CE)
	3°) Coopération, tutorat, groupe Découverte et appropriation (débat d'idée, questionnement, argumentation) des CE au sein du groupe à partir d'une vidéo modèle	4°) Temps d'engagement moteur, investissement Accéder rapidement à une démonstration vidéo facilitant la compréhension
	A quel moment dans le cycle ? (Pertinence de cette MEO dans le processus d'apprentissage) Ils connaissent les règles de sécurité essentielles pour monter et maintenir une pyramide (alignements segmentaires, verrouillage des articulations et gainage) grâce à l'application technique ou l'outil dessin sur photo ou screenshot Les élèves n'arrivent pas à trouver une méthode de montage et de démontage sécuritaire et efficace dès qu'ils souhaitent réaliser des pyramides d'un niveau supérieur (hauteur++ surface au sol-, mise en jeu affective++)	
Objectif du scénario	Moteur : Favoriser l'apprentissage et la mise en œuvre du montage et démontage de pyramides plus complexes Cm&S : Engager les élèves dans le travail de coach pour véhiculer les CE grâce à une appropriation collective préalable déclenchée l'application tablette	
Qui fait quoi ? Où ? Avec qui ? A quel moment ? Pendant combien de temps ? Aménagement (groupe, organisation de l'espace, du matériel, des ateliers...)	Quelle organisation de classe ? Groupes de 5 élèves ; réalisation de trio avec 3 gymnastes, 1 pareur, 1 observateur/coach avec tablette, espace de 3x3m. Plancher acrosport papier scotchée au sol ou sur un support vertical (mur, tapis vertical ou panneau) Temps1 ; choix au sein de chaque groupe de la pyramide qu'ils souhaitent réaliser Temps 2 : tentative avec parade (confrontation au pb posé) Temps 3 : utilisation de la tablette pour visualiser si non réussite Temps 4 ; 5 tentatives pour réussir avec parade et indication de la part de l'évaluateur avec la vidéo simultanément pour corriger, apporter des CE immédiatement Temps 5 ; si réussite réaliser la pyramide les élèves la réaliser 3 fois en filmant la prestation si non réussite revenir sur une pyramide plus facile Qui utilise la tablette ? L'élève observateur/coach qui n'est pas le même sur les 5 tentatives du groupe A quel moment ? Avant de façon collective et pendant la réalisation du groupe Où ? sur le côté de la zone de travail en ayant la même orientation que celle de la vidéo proposée par l'application Pour quoi faire ? Avant : faire émerger les CE, repérer les actions du porteur et voltigeur lors des étapes de montage et de démontage Pendant ; guider les actions de chacun, corriger, valider ou invalider la tentative Combien de fois ? 1 fois avant et à chaque fois que le groupe de 4 réalise une tentative Quels critères / contenus doivent être analysés / observés ? Posture de départ du porteur Méthode de montage du voltigeur Correction/ajustement des postures pour qu'elles soient maintenues pdt 3" Méthode de démontage	
CR	Qu'est-ce qui permet de valider la réussite dans le processus d'apprentissage ? Le film des 3 Pyramides réussies attestant de la maîtrise de la pyramide	
Bouée de sauvetage	Photos ou power point sur tablette ou ordi portable Si une seule tablette, alors les élèves travaillent avec les planches/photo descriptives et tour à tour (rotation au temps) chaque groupe va sur l'atelier dédié à cet effet avec la tablette et l'application pour la même mise en œuvre que précédemment	
Gestion sécurité matérielle, affective	Tablette dans les mains du coach lorsqu'elle est en service Tablette dans une zone de stockage dans les autres cas Chaque tablette distribuée correspond à un numéro de groupe, on sait quel groupe utilise quelle tablette	

Fiche de travail création scénario

Utilisation tablette	Recueillir des données / Donner des FB	
APSA	Demi-fond	
Contrainte humaine	25 élèves niveau hétérogène dont un dispensé	
Contrainte matérielle	APSA illimité 1 tablette pour 4 élèves 1 vidéo projecteur (dongle) <div style="float: right; margin-left: 20px;">} Les élèves utiliseront un téléphone en plus des tablettes.</div>	
Application	 TAP VMA	
Pour quel effet sur l'apprentissage moteur ?		
	1°) Difficulté optimale de la tâche, hétérogénéité En prenant en compte la VMA, cette application permet un retour personnalisé et fonction du niveau de l'élève.	2°) Connaissance du résultat FB L'élève sait en direct mais aussi en fin de course à quelle vitesse il a couru, où est ce qu'il a ralenti...
	3°) Coopération, tutorat, groupe C'est la richesse de cette application puisque le coureur est guidé et conseillé par son observateur / coach.	4°) Temps d'engagement moteur, investissement Ce scénario n'augmente pas le temps d'investissement moteur mais il peut contribuer à augmenter la motivation du coureur puisque celui-ci a un retour qualitatif immédiat sur ce qu'il fait.
A quel moment dans le cycle ?	(Pertinence de cette MEO dans le processus d'apprentissage). Tout au long du cycle : d'abord pour apprendre à gérer sa course en évitant de partir trop vite, puis pour constater les progrès d'une leçon à l'autre.	
But de la situation	Pour le coureur : parcourir 800m à 90% ou 100% de VMA. Pour l'observateur : à chaque point de passage, appuyer sur le bouton de la tablette.	
Qui fait quoi, où avec qui et à quel moment ?	Aménagement particulier ? Piste balisée tous les 25m. Où est placée la tablette par rapport à la situation ? L'observateur tient la tablette dans les mains et suit son coureur de loin sur le stade. Qui recueille les données ? L'observateur. Sur qui ? 1 élève ? Plusieurs ? 1 équipe ? Equipe de 4, les élèves sont regroupés par VMA. 2 coureurs, un observateur avec la tablette et un secrétaire qui note les écarts de temps entre les balises. (On peut envisager un cumul des écarts, l'équipe ayant moins d'écart à gagné) Quand le ou les élèves observés ont-ils accès à leurs données ? L'élève observé a accès aux données pendant sa course (son observateur lui donne oralement), après la course (cf. graphique), et les leçons suivantes. Que font-ils des données recueillies ? Ils les regardent ? les effacent ? les partagent ? Une fois les données recueillies, un screenshot est effectué et transmis par mail ou sur disque WIFI. Un suivi sur plusieurs leçons est-il envisagé ? Oui, pour constater les progrès.	
CR	(Qu'est-ce qui permet de valider la réussite dans le processus d'apprentissage ?) En début de cycle : course plus régulière, marge d'erreur moins grande. En fin de cycle, gestion stratégique de la course.	
Bouée de sauvetage	(Et si jamais l'outil numérique ne fonctionne pas ??) Observation papier avec un pointage du nombre de plots passés toutes les 1'30s.	
Gestion sécurité matérielle, affective	Une fois l'observation terminée, la tablette ou le téléphone passe de la main de l'observateur à celle du coureur. Pour aller boire, la déposer dans la caisse.	

Prendre une photo du document pour le transférer sur le disque dur externe wifi

Fiche de travail création scénario

Utilisation tablette	Recueillir des données / Donner des FB	
APSA	Handball	
Contrainte humaine	25 élèves niveau hétérogène dont un dispensé	
Contrainte matérielle	APSA illimité 1 tablette pour 4 élèves 1 vidéo projecteur (dongle)	
Application	 Webjéjé Handball	
Pour quel effet sur l'apprentissage moteur ?		
	<p>2°) Difficulté optimale de la tâche, hétérogénéité Le degré de difficulté et l'hétérogénéité sont fonction des modes de groupement dans ce scénario.</p>	<p>1°) Connaissance du résultat FB Cette application permet de quantifier la qualité de l'organisation collective, et donc de l'améliorer par la suite.</p>
	<p>3°) Coopération, tutorat, groupe Coopération entre l'observateur et l'équipe observée, voire entre un coach et son équipe.</p>	<p>4°) Temps d'engagement moteur, investissement : Motivation recherchée par le fait de pouvoir visualiser concrètement quelle zone a atteint l'équipe sur chaque possession et le score que cela apporte (compétition possible).</p>
A quel moment dans le cycle ?	(Pertinence de cette MEO dans le processus d'apprentissage) Tout au long du cycle : l'intérêt de l'application est de pouvoir comparer le résultat obtenu à un moment t, à un moment t+1...	
But de la situation	Equipe qui attaque : Sur 10 possessions, marquer le plus de points possible en atteignant la zone favorable de tir et en marquant. Observateur : appuyer sur le bouton de la tablette correspondant à la zone atteinte et/ou à l'action réalisée.	
Qui fait quoi, où avec qui et à quel moment ?	Aménagement particulier ? Terrain balisé avec des zones à atteindre, notamment la zone favorable de marque.	
	Où est placée la tablette par rapport à la situation ? L'observateur se situe dans le prolongement de la ligne médiane, hors du terrain. Il est aidé par un autre élève.	
	Qui recueille les données ? L'observateur et son aide.	
	Sur qui ? 1 élève ? Plusieurs ? 1 équipe ? L'observateur recueille des données sur une équipe complète.	
	Quand le ou les élèves observés ont-ils accès à leurs données ? Les élèves peuvent connaître leur score en direct, par exemple à chaque possession, mais ont aussi accès à leurs statistiques en fin de situation et les leçons suivantes.	
	Que font-ils des données recueillies ? Ils les regardent ? les effacent ? les partagent ? Ils prennent un screenshot des statistiques et les envoient sur le disque dur WIFI. ET/OU Envisager une verbalisation des élèves permettant d'interpréter les résultats statistiques (quantitatifs) pour identifier des contenus qualitatifs.	
	Un suivi sur plusieurs leçons est-il envisagé ? Oui pour constater des progrès au niveau de l'organisation collective.	
CR	(Qu'est-ce qui permet de valider la réussite dans le processus d'apprentissage ?) L'augmentation du score global de l'équipe sur un nombre de possession identique.	
Bouée de sauvetage	(Et si jamais l'outil numérique ne fonctionne pas ??) Prévoir une fiche d'observation avec la possibilité de cocher les zones atteintes et les actions réalisées.	
Gestion sécurité matérielle, affective	La tablette ne peut passer que dans les mains de 2 élèves responsables et identifiés. A la fin de la situation, l'élève présente les statistiques mais garde la tablette dans les mains. Il la donnera à l'observateur suivant ou la rangera.	