



Une leçon de Football avec l'appui du numérique

publié le 25/06/2024

Progresser et apprendre avec une forme de pratique scolaire animée avec le numérique

Descriptif :

Présentation d'une leçon intégrale de football avec l'aide du numérique pour apprendre analyser son activité collective.

Sommaire :

Contexte et objectif de la séance

Plus-value du numérique dans cette séance

Modalités de mise en œuvre

Déroulement de la séance

Compétences travaillées

Bilan critique de la séance

- **Contexte et objectif de la séance**

Cette séance est la 3ème d'un cycle de 10 leçons de Football d'une classe de 5ème. Elle a pour objectif de créer des lignes de passes à plusieurs (au moins deux) pour éliminer un ou plusieurs adversaires et accéder le plus souvent à la cible

- **Plus-value du numérique dans cette séance**

L'outil numérique, une tablette par équipe, présente une utilisation spécifique de recueil et d'analyse de données :

Nous utiliserons une application numérique conçue spécifiquement pour cette forme de pratique scolaire afin de permettre aux élèves d'accéder à des données qui témoignent de leur réussite dans l'accès à la compétence alterner jouer seul et jouer avec, pour sécuriser la progression, en priorisant le jeu de passe, par l'éloignement du ballon de l'adversaire pour atteindre intentionnellement le plus souvent possible la zone de marque.

- **Modalités de mise en œuvre**

Niveau éducatif : Classe de 5ème

Durée : 1h50.

Applications numériques utilisée :

Application numérique Macro foot conçue avec studio code, en utilisant le N1 créer des lignes de passes.



Pré-requis :

Avoir installé l'application sur au moins deux tablettes.

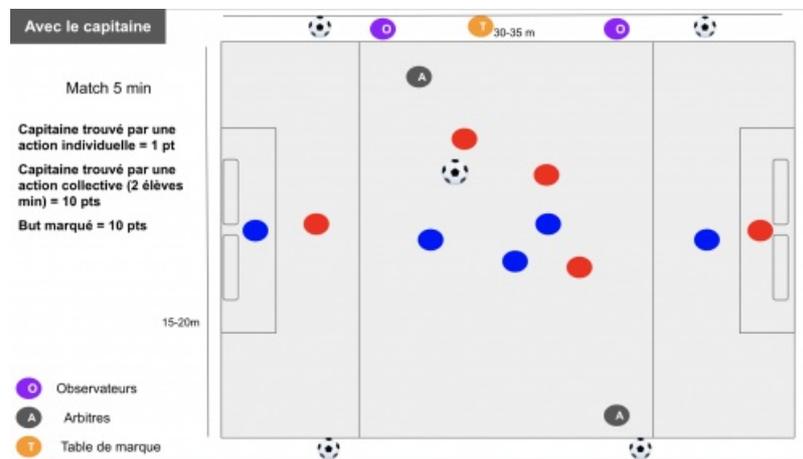
https://studio.code.org/projects/applab/lk0NyADMlStWEp_ZmOwumGg__aM0iCZdl12Pc34wcA8

- **Déroulement de la séance**

Étape 1 :

Le dispositif de l'échauffement ressemble à celui de l'épervier mais où le ou les chasseurs seront contraints de défendre en restant sur une ligne. Ainsi le défenseur ne peut venir vers le porteur de balle (épervier) mais le contraint à se déplacer uniquement latéralement. En réalité, le porteur de balle pourra apprendre à fixer un défenseur jusqu'à trouver le moment de la passe, ce qui présente le pas en avant de la leçon. On peut aménager cette situation en petite boucle, c'est-à-dire en situation d'apprentissage avec un ballon partagé par les éperviers, ou bien progressivement partagé à la mesure des pertes de balle. L'étape 4 sera l'occasion d'y revenir.

Étape 2 :



Le jeu se déroule en une rencontre de 5 min en 4+1 c 4+1 avec buts gardés, le terrain fait 20 m de large par 35 m de long. Toutes les remises en jeu se font au sol en bowling et ou au pied. Il n'y a pas de règle du hors jeu. La zone offensive est occupée par le capitaine de l'équipe qui attaque et sera chargé le plus souvent de frapper au but. C'est un poste tournant au sein de l'équipe d'un match sur l'autre. Toutefois, deux élèves peuvent y passer en 5 min. Dans la zone du capitaine, un seul défenseur à la possibilité d'y défendre une fois le ballon entré. Les partenaires peuvent venir aider le capitaine pour trouver un tir.

Une équipe est chargée sur le côté, de l'arbitrage et du décompte des points fils rouges macros. Deux arbitres gèrent la rencontre en configuration futsal.

Deux observateurs notent les points marqués pour chaque équipe à l'aide de coupelles. Les coupelles blanches marquent les possessions, coupelles rouges marquent les atteintes de la zone de marque de manière individuelle, coupelle bleue marquent les atteintes de la zone de marque de manière collective impliquant au moins 2 élèves. Les coupelles jaunes marquent les buts marqués.

Afin de faciliter l'analyse de ses résultats, un élève à la table de marque utilise une application numérique qui permet de donner en direct un pourcentage d'efficacité en privilégiant les atteintes de zones de marques collectives. Pour gagner avec la manière, il faut que les atteintes de la zone de marque réalisées collectivement soient supérieures à celles réalisées par des actions individuelles.

Étape 3 :

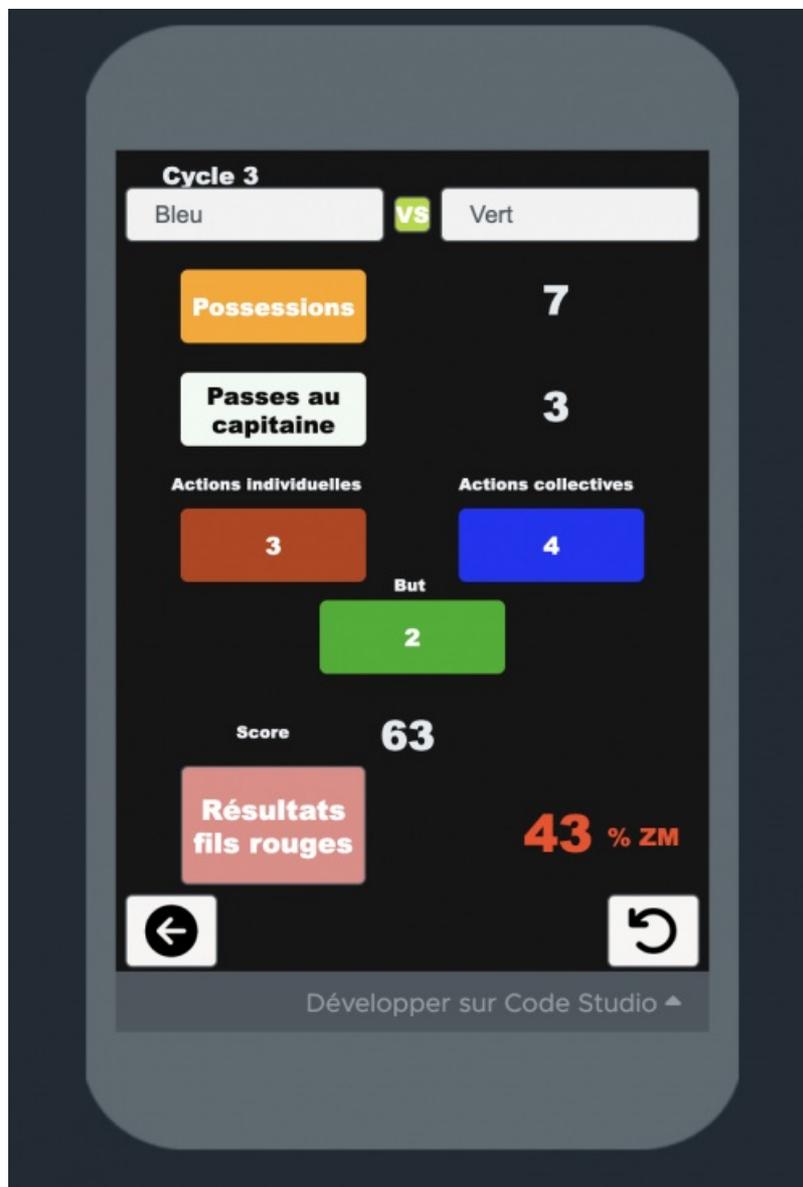
Analyse des résultats, l'application met en lumière plusieurs éléments.

Le nombre de possessions comptabilisé par l'équipe

Le nombre d'atteinte du capitaine qui témoigne de la progression du ballon, et la nature de cette atteinte individuelle ou collective. C'est donc la manière qui est identifiée ici.

Le nombre de buts marqués et aussi comptabilisé ce qui met en avant un score parlant. 1 point pour une passe au capitaine suite à une action individuelle et 10 points pour une passe après une action collective, 10 points pour un but marqué.

Enfin, un pourcentage de réussite qui témoigne du nombre d'atteinte du capitaine sur le nombre de possession en termes de pourcentage. C'est sur cet indice que l'équipe va pouvoir agir. La manière de l'augmenter ensuite et passée au crible de la réalisation individuelle ou collective.



Étape 4 :

La situation d'apprentissage, la petite boucle est une reprise de l'épervier avec ajout d'un capitaine à atteindre. De cette manière, chaque élève peut gérer le moment de la passe pour trouver un partenaire. Le recours à l'application est toujours possible pour montrer les réussites des élèves.

Étape 5 :

Retour à la forme de pratique scolaire pour tenter d'améliorer ses résultats.

- **Compétences travaillées**

Compétences disciplinaires :

Prendre en compte la diversité des élèves

Intégrer les éléments de la culture numérique nécessaires à l'exercice de son métier

Maîtriser les savoirs disciplinaires et leur didactique

Construire, mettre en œuvre et animer des situations d'enseignement et d'apprentissage prenant en compte la diversité des élèves.

Organiser et assurer un mode de fonctionnement du groupe favorisant l'apprentissage et la socialisation des élèves.

Évaluer les progrès et les acquisitions des élèves

Compétences du CRCN mises en œuvre par les élèves :

CRCN :

consulter le tableau avec une entrée par compétence [↗](#)

Information et données

Gérer des données

Traiter des données

Communication et collaboration

Collaborer

Compétences du CRCN-Edu mises en œuvre par l'enseignant :

CRCN-Edu : Domaines et compétences

Engagement professionnel

Communiquer

Collaborer

Gestion des ressources numériques

Gérer des ressources

Enseignement - Apprentissage avec et par le numérique

Concevoir

Mettre en œuvre

Évaluer au travers du numérique

Prendre en compte la diversité des apprenants et les rendre autonomes

Différencier

Engager les apprenants

- **Bilan critique de la séance**

C'est une séance qui permet de mettre en lumière les progrès des élèves dans leur capacité à atteindre le capitaine collectivement en trouvant le moment de la passe. Le recours au numérique fait ressortir de manière tangible les actions des élèves. Il est possible de les analyser au regard de ce que l'équipe produit collectivement ou ce que les élèves produisent individuellement. L'application numérique permet aussi de créer du lien avec les situations d'apprentissage qui favorisent l'acquisition des contenus d'enseignement nécessaires à l'acquisition de la compétence visée sur la séquence.

De manière générale :

C'est une séance qui s'appuie sur le jeu au cœur du champ d'apprentissage, il est toujours question d'opposition et de coopération. C'est la clé de l'engagement des élèves.

Au niveau de l'outil numérique :

L'outil numérique est le pivot du dispositif, il est cependant conseillé d'avoir recours aux rôles sociaux d'observateurs avec les coupelles et de table de marque qui recueille ces informations avec la tablette pour que le dispositif fonctionne pleinement. L'étape 3 d'analyse des résultats est très importante pour faire sens aux yeux des élèves sur le temps de jeu qui a eu lieu et les engager dans une situation d'apprentissage permettant les progrès.

Le détail du travail didactique de cette FPS, ainsi que celles des autres niveaux collège et lycée, est disponible dans le cahier n°19 du CEDREPS, édition AEEPS 2024.