

## VALIDER LE PROJET D'APPRENTISSAGE D'UN ÉLÈVE

INTENTION : VALIDER		ÉLÈVE					
<b>Rendre compte (certifier, valider, situer, noter)</b> Atteindre plus de 50% de tir		<b>Orienter (perspectives)</b> L'équipe passe de 20% de tir, à 50% puis 80%		<b>Applique</b>	<b>Comprend</b> L'équipe comprend l'utilité de jouer collectivement en utilisant appui et soutien pour atteindre la zone de marque		<b>Construit</b> L'élève construit sa position de tir pour améliorer son efficacité.
<b>OUTIL</b>	<b>Environnement :</b> Tablette / IPTB Glide EPS Appli		<b>Coût :</b> 4euros IPTB / aPTB Glide gratuit	En ligne / à installer : les 2		Lien de téléchargement : <a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.PDAgogie.PTB&amp;hl=fr&amp;gl=US">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.PDAgogie.PTB&amp;hl=fr&amp;gl=US</a> <a href="https://apps.apple.com/fr/app/iptb/id463361722">https://apps.apple.com/fr/app/iptb/id463361722</a> <a href="https://epsappli.glideapp.io/">https://epsappli.glideapp.io/</a>	Prérequis :

L'ÉLÈVE / L'ENSEIGNANT / LE SAVOIR / LA CLASSE				
<b>PROJET DE TRANSFORMATION</b>	<b>C.A :</b> 4	<b>Compétence visée / AFC / AFL</b> Améliorer l'efficacité collective, NPB se démarquer, se déplacer. PB faire les bons choix		
	<b>APSA :</b> Hand Ball Basket Ball Foot Ball Ultimate	<b>Connaissances :</b> Les règles du jeu	<b>Capacités :</b> Savoir lancer et attraper. Oser courir Prendre des informations Rompre l'alignement pour recevoir la balle en restant à distance de passe.	<b>Attitudes :</b> Jouer collectivement pour atteindre la zone de marque.
<b>LA SITUATION</b>	<b>Dispositif (où)</b> Situation de match en effectif réduit	<b>Consignes (quoi)</b> MATCH	<b>Critères de Réalisation (comment)</b> NPB : Rester à distance de passe en étant démarqué PB: Donner le ballon au joueur démarqué.	<b>Critères de Réussite</b> Augmenter le pourcentage de tirs sur possession au fil des séances. Réduire le nombre de perte de balle.

## VALIDER LE PROJET D'APPRENTISSAGE D'UN ÉLÈVE

<b>L'USAGE (L'INSTRUMENT)</b>	<b>Par l'élève</b> Tablette gérée par 2 élèves, si possible un inapte. 1 élève dicte le cours du jeu 1 élève note les actions collectives sur la tablette	<b>Par l'enseignant</b> Exploite avec les élèves les statistiques de la rencontre et valide l'objectif à atteindre. Nombre tirs / nombre de possessions Nombre de buts / Nombre de tirs Temps de possession Nombre de perte de balle
<b>Plus value</b>	Connaissance immédiate de l'efficacité collective. Dépasser le simple gain de la rencontre pour aller vers l'efficacité collective pour atteindre la zone de marque.	