



Tableau de gestion de tournoi en sport collectif ou individuel

Activité support	Niveau de Classe
Sport collectif et individuel	Tous niveaux

Description de l'usage

Exemple d'utilisation par les élèves en cours d'EPS d'une feuille de calcul Numbers pour organiser un tournoi. Un tableau pour un tournoi à 3, 4 ou 5 joueurs ou équipes.

Une fois les noms des joueurs ou des équipes saisies dans les cases prévues à cet effet, l'ordre des matchs est automatiquement indiqué. Les élèves n'ont plus qu'à saisir les scores à l'aide des flèches de défilement.

Les résultats et le classement sont alors calculés et affichés automatiquement dans la partie du bas.

Objectifs poursuivis par l'utilisation de ce dispositif

Cette application informatique est proposée pour permettre aux élèves de travailler en autonomie à des rythmes différents.

L'outil informatique permet de placer les groupes d'élèves en situation de travail autonome et facilite la gestion d'un tournoi pour les élèves.

Au plan institutionnel, l'une des quatre compétences méthodologiques et sociales consiste à se mettre en projet ([Programmes de collège, BO spécial n°6 du 28 août 2008.](#)). Ce dispositif apparaît comme un outil pour faire vivre et évoluer les projets des élèves dans l'activité.

Compétences méthodologiques et sociales à acquérir :

Organiser et assumer des rôles sociaux et des responsabilités par la gestion et l'organisation des pratiques et des apprentissages : installer, utiliser, ranger du matériel, recueillir des informations, travailler en équipe, et s'entraider.

Se mettre en projet par l'identification, individuelle ou collective des conditions de l'action, de sa réussite ou de son échec pour élaborer un projet d'action et le mettre en œuvre, raisonner avec logique et rigueur, apprécier l'efficacité de ses actions, développer sa persévérance.

La contribution de l'EPS au socle commun :

La contribution se situe principalement dans :

- l'utilisation de l'image, de tableaux, d'outils de traitement informatique des données, utiles aux apprentissages de l'EPS et donnant un sens concret aux TIC (compétence 4),
- la construction d'un élève plus autonome, plus responsable et capable de prendre des initiatives. L'élève apprend à concevoir et mener des projets jusqu'à leur terme, à travailler en équipe et respecter des échéances (compétence 7).

Organisation de la classe

Dans l'idéal, il conviendrait de distribuer une tablette par terrain ou poule (3, 4 ou 5 joueurs ou équipes). Les élèves peuvent alors suivre et compléter les informations du tableau.

Matériel utilisé

Tablettes tactiles au sein des groupes.

Selon les activités et les élèves, éventuellement un vidéoprojecteur pour visualiser sur une image plus large et créer un espace mieux aménagé permettant à l'ensemble d'un groupe de visualiser en même temps et à l'enseignant de commenter les situations et de donner des précisions.

Photos du dispositif

Illustration vidéo de la mise en œuvre de l'usage

Niveau Tice requis pour l'enseignant

Un niveau accessible à tout enseignant.

Il doit simplement être capable d'utiliser une tablette tactile et éventuellement un vidéoprojecteur.

Il doit être capable de manipuler le document pour expliquer aux élèves son fonctionnement.

Pour aller plus loin, les enseignants doivent pouvoir insérer une vidéo de leur choix dans le cadre réservé à cet effet pour une utilisation dans une autre activité ou avec d'autres situations.

Niveau Tice requis pour l'élève

Basic.

Savoir ouvrir le document, lancer la vidéo et cliquer dans les champs case à cocher et flèche de défilement pour renseigner le score.

Avantages apportés par l'utilisation des TICE

Pour le prof :

- Mise en place des conditions de travail en autonomie pour les élèves leur donnant des repères précis et permettant de quantifier l'activité.
- Organisation de l'espace et du temps au sein de la séance.

Pour l'élève:

- Nouveau média attrayant.
- Elèves acteurs au travers de la manipulation.

Les Plus-values de l'usage

Pour l'élève pour l'enseignant pour l'élève et l'enseignant

Acteur de son apprentissage	100%
Compréhension facilitée, Visualisation simplifiée des problèmes,	90%
Développement du regard critique	50%
Accroître la motivation	90%
Mettre en activité, valoriser	80%
Impulser l'autonomie	100%
Bénéficier d'un apprentissage individualisé	sans objet
S'auto-évaluer ou être évalué différemment	50%
Connaissance immédiate des résultats	100%
L'apprentissage facilité	80%
Mutualiser les ressources	Sans objet Multiplier
les ressources	80%
Réactivité pédagogique	80%
Évaluer autrement	80%
Faciliter les échanges entre enseignants et élèves	80%
Favoriser la continuité pédagogique entre les séances	80%

Les freins repérés:

Peu de freins.

Tablettes tactiles faciles à transporter et utiliser.

Organisation à mettre en place pour une utilisation optimale et un temps de manipulation équilibré pour chacun.

Les solutions envisagées pour lever les freins :

Se faire aider par les élèves pour porter et installer le matériel.

Fichier Numbers à télécharger : <https://nuage-outremer.beta.education.fr/s/8PWEZRSR4JY9SeJ>

Document réalisé par le Groupe TICE Martinique.

Pour toutes informations complémentaires : [le contacter](#).

Télécharger ce document en PDF.