

Le contexte (établissement, élèves ...) :

Deux classes de 6^{ème} (30 et 31 élèves) et une de 4^{ème} de 29 élèves.
Collège rural, nombreux ordinateurs au collège, avec un accès facilité au CDI pour les 10% qui n'ont pas d'ordinateurs ou d'accès internet à domicile.

Thème : Connaître le règlement de base de l'activité.

Objectif : Repérer à l'aide d'un petit questionnaire en ligne, les points de règlement qui n'ont pas été majoritairement compris par les élèves, afin d'y revenir en cours en les présentant différemment.

Description des activités demandées aux élèves :

Au cours du cycle de volley-ball, on aborde succinctement le contexte historique du développement de l'activité, mais surtout certaines règles de base du volley que l'on souhaite voir maîtrisées. (Mise en jeu - attribution des points - limites du terrain - fautes - rotation au service).
Ce règlement est présenté à l'oral en cours, mis à disposition sur ENTEA, et revu à l'issue du questionnaire de contrôle en fonction des lacunes relevées.

Bilan de l'activité menée :

Proportion d'élèves qui ont participé aux activités demandées :
90% des élèves de 6^{ème} qui ont interprété l'exercice comme un contrôle, 60% des élèves de 4^{ème}.

Plus-value apportée aux élèves :

Avoir le temps de lire le règlement simplifié, et se tester en utilisant une forme ludique qui semble avoir été appréciée.

Plus-value apportée à l'enseignant :

Accéder à une représentation très synthétique et précise des réponses des élèves, qui permet de cibler les difficultés et d'optimiser le temps de remédiation en s'attachant uniquement aux points de règlement qui ne sont pas maîtrisés par les classes.

Cette activité est-elle facilement réalisable par un autre collègue ?

Oui. On peut même utiliser les règlements et questionnaires existants.

Commentaires :

L'intérêt de l'expérimentation réside surtout dans l'exploitation des résultats du questionnaire que permet Moodle, afin de mesurer les réelles difficultés de compréhension des élèves.

CP et APSA support : CP4 - Volley-Ball



Compétence Attendue :

Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain de la rencontre par le renvoi de la balle, seul ou à l'aide d'un partenaire, depuis son espace favorable de marque en exploitant la profondeur du terrain adverse. S'inscrire dans un projet de jeu simple lié au renvoi de la balle.

CMS visée (s) : Agir dans le respect de soi, des autres, et de l'environnement par l'appropriation de règles. CMS1

Moyen numérique à disposition : Aucun pendant la séance. Règlement envoyé sur ENTEA, questionnaire mis en ligne sur Moodle.

Système d'exploitation : Indifférent

Logiciel(s) / application (s) : Traitement de texte ou PDF et Moodle

Plateforme utilisée (ENTEA, Moodle ...) : Entea et Moodle

