



SITUATION D'APPRENTISSAGE ET D'ÉVALUATION

DISCIPLINE :	Éducation physique et à la santé
TITRE :	Le handball
ORDRE D'ENSEIGNEMENT :	Secondaire
ANNÉE :	2 ^e année du 1 ^{er} cycle
AUTEURS :	Luc Côté, Brahim Saci, Alain Rousseau adaptée par les membres du Comité restreint du MELS
RÉVISION :	Claude Robillard

SITUATION D'APPRENTISSAGE ET D'ÉVALUATION

Discipline : Éducation physique	Titre : Le handball	Année : 1	Nombre de périodes : 7
--	----------------------------	------------------	-------------------------------

Domaine général de formation :

Axe(s) de développement :

Compétence(s) disciplinaire(s) :

Interagir dans différents contextes de pratique d'activités physiques

Repères culturels :

Contenu de formation :

Principes d'action : exploiter l'espace libre, s'éloigner du porteur, faire progresser l'objet vers la cible adverse, attaquer la cible adverse, se déplacer en fonction du but à défendre, de se partenaires, des adversaires et de l'objet, protéger la cible.
Esprit sportif : Maîtrise de soi, respect des autres et des règles de l'activité

Critères d'évaluation	Éléments observables
Justification du choix de stratégie d'équipe	• Produit un schéma sur la stratégie choisie • Explique dans ses mots le choix des principes d'action choisis, de la stratégie et des rôles à jouer
Exécution d'actions individuelles ajustées au but collectif	• Ajuste ses actions selon la stratégie choisie, • Ajuste ses actions selon celles de ses partenaires et des opposants
Manifestation d'un esprit sportif à différentes étapes de l'activité	• Encourage ses partenaires pour leurs actions • Applique les règles du jeu et de sécurité • Félicite le ou les opposants pour leurs bons coups
Évaluation de sa prestation, celle de ses pairs et de la stratégie en fonction des résultats	• Détermine des améliorations et des éléments à conserver

Compétence(s) transversales(s) :

Critères d'évaluation	Éléments observables

ÉVALUATION

Types d'instruments de mesure				Personnes impliquées			
Questionnement	x	Grille d'appréciation		Enseignant-groupe		Élève(s) - Élève(s)	x
Grille d'observation	x	Autre(s)		Enseignant-élève(s)	x	Élève seul	x

Résumé de la ou des tâches de l'élève

En équipe, les élèves seront appelés à coopérer à l'élaboration d'une stratégie en esquisant un schéma, à appliquer celle-ci et à l'évaluer. Chacun s'attribuera un rôle spécifique en fonction du handball. Ce rôle sera déterminé avec leurs partenaires en fonction des forces et des difficultés de chacun. De plus, au sujet de la stratégie, ils devront sélectionner les principes d'actions à appliquer. Pour ce faire, les élèves devront manifester un esprit sportif à toutes les étapes de la situation. Après l'application de chaque stratégie, les élèves devront évaluer leur prestation et celle de leurs pairs en fonction des résultats obtenus. Divers outils d'évaluation seront utilisés par les élèves et l'enseignant.

PREMIER TEMPS PÉDAGOGIQUE

Durée : environ 30 minutes

Matériel :

Cônes, buts, ballons, dossards

Suite à l'intérêt manifesté par les élèves pour les sports collectifs, l'enseignant informe ceux-ci que lors des prochains cours, le handball sera le moyen d'action utilisé pour développer la compétence *Interagir*.

L'enseignant questionne les élèves sur leurs connaissances antérieures en rapport avec les sports collectifs se déroulant en terrain commun qu'ils ont déjà pratiqué comme le basket-ball, le soccer ou le handball.

- Qu'est-ce que les différents sports collectifs ont en commun? (plusieurs joueurs, jeu de position, buts, attaque contre défense, etc.)
- Quelles stratégies avez-vous appris dans ces sports?
- Quel(s) rôle(s) avez-vous déjà joué?
- Comment avez-vous réussi à coopérer avec les membres de votre équipe?
- Quels comportements faut-il manifester pour que tous les membres de l'équipe et ceux des deux équipes se respectent?

L'enseignant consigne l'information au tableau ou sur un carton affiché au mur.

L'enseignant répartit les élèves en 4 équipes de sept joueurs. Selon les plateaux disponibles, 4 équipes s'affrontent en même temps ou 2 équipes en jeu et les membres des deux autres équipes sont en observation. Les principales règles de jeu sont présentées sur une affiche et expliquées (fautes diverses, limite du terrain, etc.). Chaque match dure 2 minutes pour un total de 10 minutes. Ainsi, toutes les équipes se seront affrontées. Pendant les parties, l'enseignant observe les difficultés rencontrées par les élèves : passe imprécise ou échappée, peu ou pas de coopération, participation passive de certains joueurs tant à l'attaque qu'en défensive, les mêmes joueurs qui possèdent constamment le ballon, etc. L'enseignant regroupe alors ses élèves et les questionnent sur les difficultés observées.

- Avez-vous eu du plaisir à jouer?
- Avez-vous réussi à vous rendre jusqu'au but de l'équipe adverse sans perdre le ballon?
- Y a-t-il des joueurs qui n'ont reçu aucune passe? Pourquoi?
- Est-ce que c'était toujours les mêmes joueurs qui se faisaient des passes et lançaient au but?
- Lorsque vous possédiez le ballon, est-ce que tous les joueurs étaient agglutinés autour de vous?

Suite à ces constats, l'enseignant présente le problème suivant :

«Comment vous pourriez interagir entre vous pour amener le ballon du territoire défensif au territoire offensif de façon à s'approcher du but sans perdre le ballon afin de réussir à compter des points?»

L'enseignant demande aux élèves de répondre à cette question. Il consigne les informations au tableau ou sur un carton et amène les élèves à établir des liens entre ces réponses, celles liées aux connaissances antérieures et les composantes de la compétence. Au besoin, afin de compléter les réponses, il présente un vidéo d'un match de handball.

Par la suite, l'enseignant présente la consigne suivante :

« Tu devras, avec tes partenaires, déterminer un rôle précis que chacun devra jouer lors des parties. Ensuite, à partir de ces rôles, tu devras, en coopération avec tes partenaires, élaborer une stratégie, la mettre en exécution lors des parties et évaluer son efficacité. Quatre cours vous seront alloués pour finaliser votre plan d'action. Votre stratégie sera représentée par un schéma à l'aide d'un outil que je vous présente. Le schéma devra présenter vos différents déplacements en attaque selon les différents rôles (ailier, pivot, arrière et centre arrière, etc.) que vous allez vous donner selon la tactique à travailler. De plus, vous allez vous évaluer entre vous à l'aide de l'outil d'évaluation concernant l'équipe et vous autoévaluer à l'aide d'un autre outil (remettre ici les différentes grilles aux élèves). J'ai aussi une grille d'observation qui me permettra également de vérifier votre apport à l'équipe. Je tiens à préciser que l'accent n'est pas mis sur les habiletés techniques.»

DEUXIÈME TEMPS PÉDAGOGIQUE

Durée : 6 périodes

Matériel :

Cônes, buts, ballons de handball, dossards, tapis et fosses

Lors du premier cours, les équipes sont placées de nouveau en situation de jeu. (Durée du jeu : 10 minutes) L'enseignant demande aux élèves d'évaluer leurs forces et les difficultés rencontrées et d'identifier les améliorations à apporter. Au besoin, il présente les informations au début de la période (il peut leur présenter la vidéo et tenter de faire un parallèle entre les stratégies utilisées par les équipes et celles vues à l'écran). Il demande alors à chaque équipe d'élaborer un plan d'attaque, à l'aide de l'outil présenté plus tôt, afin de répondre au problème posé au début du cours. Il assiste les équipes afin de cibler le ou les principes d'action à travailler et de visualiser, à l'aide du schéma, l'application de ce ou ces principes dans le jeu. Avant de reprendre le jeu, les équipes, tour à tour, présente à l'enseignant leur schéma portant sur la stratégie offensive.

Des commentaires sont apportés au besoin. De plus, les équipes ont la possibilité de pratiquer la stratégie planifiée sans opposant. Avant de débiter un match, l'enseignant demande aux membres des deux équipes de doser leur opposition en défensive (par exemple, une défensive souple homme à homme à partir de la zone défensive) de façon à faciliter l'application de la stratégie offensive de l'autre équipe. Au cours du match, les élèves peuvent demander un arrêt du jeu afin d'évaluer l'application de la stratégie et de l'ajuster en cas de difficultés. Après le match, les élèves sont amenés à évaluer la contribution des membres de l'équipe et à s'autoévaluer à l'aide des deux grilles concernées.

Dans le cas de problèmes de manipulation (passe, réception de passe), l'enseignant peut planifier des ateliers de manipulation que les élèves peuvent utiliser afin de développer ces habiletés motrices. Ces ateliers seront utilisés d'une façon autonome à l'aide d'affiches portant sur des informations visuelles et écrites permettant aux élèves de prendre connaissance des éléments techniques d'exécution.

Les cours suivants se déroulent toujours de la même manière. Dès l'arrivée au gymnase, échauffement, pratique de lancers selon son rôle, et pratique du plan d'action. Tout cela se fait en équipe. Quinze minutes sont allouées pour cette partie du cours. Ensuite, on passe à la phase de jeu. Toutes les équipes à tour de rôle jouent une contre l'autre. L'enseignant peut faire jouer, si possible, les 4 équipes sur deux terrains. Sinon, deux équipes s'affrontent et les deux autres sont en observation.

L'enseignant ramène les élèves en situation de jeu et leur demande de mettre l'accent sur la stratégie élaborée ou, selon le cas, sur une stratégie portant sur d'autres principes d'action dans le cas où la première stratégie a été intégrée. Au besoin, il arrête le jeu pour montrer le jeu réussi d'une équipe, pour questionner une équipe sur le travail fait en situation de jeu par un ou l'autre des joueurs, etc. Il peut à la rigueur demander aux équipes de retourner réviser leur stratégie. Il peut aussi placer deux équipes ensemble. Pendant qu'une équipe pratique son attaque, l'autre se place de

façon immobile en défensive. Après quelques minutes, on inverse les rôles. Enfin, il est possible, si une équipe démontre une meilleure capacité à exécuter le plan d'action, de demander à l'équipe d'exécuter une défensive plus serrée. L'enseignant en profite pour questionner les équipes sur les aspects positifs et négatifs dans leur travail d'équipe, les améliorations à apporter, etc. Il voit avec eux la stratégie déployée, questionne sur le choix de cette stratégie, tente de voir avec eux les solutions possibles si des difficultés se présentent.

Les élèves observateurs devront prendre connaissance au préalable du schéma de la stratégie planifiée. Par la suite, ils vont utiliser la grille de d'évaluation pour évaluer un élève assigné au jeu selon les critères suivants :

- manifeste un esprit sportif à l'étape de l'exécution
- exécute des actions en lien avec son rôle à jouer et la stratégie planifiée

Après le match, les élèves observateurs rencontrent les élèves observés afin de leur donner de la rétroaction information à partir des résultats consignés sur la grille. À la fin de chaque cours, tous les élèves utilisent les grilles d'évaluation de l'équipe et d'autoévaluation afin de consigner les traces et prennent un court laps de temps pour faire une brève évaluation avec les membres de l'équipe.

TROISIÈME TEMPS PÉDAGOGIQUE

Durée : environ 20 minutes

Matériel :

Crayons, outils d'autoévaluation et d'évaluation par les pairs et outil d'évaluation de l'enseignant

À la fin du dernier cours, l'enseignant demande aux élèves de compiler leurs résultats consignés sur les grilles d'évaluation des pairs et d'autoévaluation. Il leur demande d'analyser l'ensemble des résultats et de porter un jugement sur les apprentissages réalisés. Il demande aux différentes équipes de témoigner de leurs résultats aux groupes. Par la suite, il présente aussi les résultats de ses observations liés à l'outil d'évaluation de l'enseignant. Il leur fait part de ses observations sur le travail fait par chacune des équipes.

Il les questionne sur leur participation, sur leur démarche dans l'élaboration, l'exécution et l'évaluation d'un plan d'action. Il leur demande de partager les difficultés ou les réussites rencontrées à l'intérieur de l'équipe.

Il demande aux élèves d'identifier les différentes activités où ils pourront réutiliser les apprentissages acquis durant les derniers cours. Il leur demande de faire un lien avec la vie en société de tous les jours en ce qui concerne la manifestation d'un esprit sportif et la capacité de coopérer.

Finalement, les élèves sont appelés à placer leur outil de coévaluation dans leur portfolio.

Groupe : _____

Note : les traces différentes et spécifiques à chaque type d'activité physique exploité durant l'année scolaire sont consignées selon une couleur différente de crayon.

OUTIL D'ÉVALUATION DE L'ENSEIGNANT (VERSO)

Cycle : 1^{er} cycle du secondaire

Groupe : _____

Légende : + applique l'élément observable ✓ n'applique pas l'élément observable <u>Noms</u>	Cote au bulletin	Critères d'évaluation				Niveau d'aide
		Manifeste un esprit sportif à toutes les étapes de l'activité		Détermination des éléments pouvant être investis dans des activités ultérieures		
		Éléments observables				
		Encourage ou félicite les pairs	Applique les règles de jeu et de sécurité	S'adresse aux pairs (partenaires ou opposants) avec politesse	Nomme des activités dans lesquelles il peut appliquer ce qu'il a appris	
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						
6.						
7.						
8.						
9.						
10.						
11.						
12.						
13.						
14.						
15.						
16.						
17.						
18.						
19.						
20.						
21.						
22.						
23.						
24.						
25.						
26.						
27.						
28.						
29.						
30.						
31.						
32.						
33.						
34.						

Note : les traces différentes et spécifiques à chaque type d'activité physique exploité durant l'année scolaire sont consignées selon une couleur différente de crayon.

Compétence : Interagir dans divers contextes de pratique d'activités physiques

Date : _____

Les principes d'action retenus :	Les raisons :
----------------------------------	---------------

Noms							
Rôles à jouer							

Légende : joueur porteur de l'objet Déplacement passe



--

OUTIL D'AUTOÉVALUATION OU D'ÉVALUATION PAR LES PAIRS (VERSO)

Compétence : **Interagir dans divers contextes de pratique d'activités physiques**

Cycle : 1^{er} cycle du secondaire Groupe : _____ Nom de l'équipe : _____ Date : _____

Légende : x : applique le critère y : n'applique pas le critère

Nom	Stratégies	Exécution d'actions individuelles ajustées au but collectif		Manifestation d'un esprit sportif à différentes étapes de l'activité		
		Se place et se déplace selon la stratégie choisie	Se place et se déplace selon les actions de ses partenaires et de ses opposants	Encourage ses partenaires pour leurs actions	Applique les règles du jeu et de sécurité	Félicite le ou les opposants pour leurs bons coups

OUTIL D'ÉVALUATION PAR LES PAIRS OU D'AUTOÉVALUATION - 7

Cycle : 1^{er} cycle du secondaire Groupe : _____ Nom de l'équipe : _____ Date : _____

Stratégies	Est-ce que tu as ajusté tes actions selon la stratégie choisie ?		
	Oui	Non	Pourquoi ?
1			
2			
3			

Quels sont les éléments à conserver ?	Quels sont les améliorations à apporter ?
Nomme des activités dans lesquelles tu peux appliquer ce qu'il a appris	