



Vidéo différée en badminton avec les tablettes numériques

publié le 11/12/2017 - mis à jour le 12/12/2017

Descriptif :

Scénario pédagogique proposant une utilisation de la vidéo différée pour améliorer l'efficacité de l'apprentissage moteur en augmentant les possibilités de feed-back pour les élèves.

Sommaire :

- Champ d'apprentissage :
- Compétence Travaillée :
- Système d'exploitation
- Thèmes
- Constats
- Propositions
- Contextualisation
- Description de l'usage
- Exemple de situation en Badminton
- Avantages apportées par l'utilisation des TICE

● Champ d'apprentissage :

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

● Compétence Travaillée :

- Cycle 4 - Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions.
- Cycle 4 - Découvrir l'impact des nouvelles technologies appliquées à la pratique physique et sportive.



● Système d'exploitation

Android ou I-pad.

● Thèmes

Analyse vidéo.

● Constats



- Sans feedback vidéo, l'élève ne peut pas se voir et « **comparer** » son **ressenti** avec ce qu'il fait réellement. Ainsi il doit systématiquement attendre et faire confiance à l'œil de son professeur ou à celui de son camarade pour avoir un retour sur ce qu'il fait vraiment.
- Les feed-back vidéos des caméscopes ou d'une application classique (type Dartfish ou Kinovea) nécessitent du temps et de la manipulation pour pouvoir être visionnés, ce que nous n'avons pas toujours !

● Propositions

- Utiliser une application de **vidéo différée** pour augmenter les possibilités de retours vidéo autonome (autoscopie)

- Permettre à l'élève de **situer sa prestation immédiatement après sa réalisation** sans mobiliser obligatoirement un camarade, du temps ou les installations.
- Permettre à l'élève de se transformer **sur la base de critères objectifs**.

● Contextualisation

- Discipline : EPS
- APSA : Badminton, mais transférable à toute activité où la gestuelle nécessite un apprentissage particulier
- Niveau de classe : 5ème
- Logiciel utilisé :
 - Vidéo-coach  (Android)
 - Bam video delay  (I-pad)

● Description de l'usage

○ Mise en œuvre

La tablette est posée sur un support (pupitre, pieds de camera, table) et **filme en continu**.

Le **professeur fixe la durée de différé** au-delà duquel la vidéo est diffusée sur la tablette (au moins 15 à 20 secondes).

Il est possible de placer jusqu'à 4 écrans différents avec 4 durées de différé différentes sur l'écran. Mais attention, plus il y a de vignettes, plus les écrans sont petits...

On peut aussi à tout moment **capturer un passage intéressant** en l'enregistreur.



Utilisation de Vidéo coach (durée 01:45) (MPEG4 de 3.9 Mo)
Vidéo différée en badminton avec les tablettes numériques.

● Exemple de situation en Badminton

○ Objectif :

- Décaler les appuis et les épaules pour augmenter la vitesse de la raquette à l'impact. (Variable : rajouter le coude haut).
- Utiliser le feedback vidéo pour s'observer, s'évaluer et modifier son comportement. (Variable : enregistrer la vidéo en fin de rotation pour revenir sur les transformations opérées au fil de la situation).

○ Description de la tâche :

- Réaliser en partenariat des dégagés dans les zones définies.
- Par 4, 1 relanceur et 3 joueurs/Observateurs (je joue/j'observe...).
- Rotation toutes les 45s, le changement de joueurs sur la tablette correspond au signal de la rotation.
- **Donner impérativement un élément précis à observer** (position des pieds ou des épaules) et **facilement identifiable** et comparable. Une image papier peut être apposée à côté de la tablette pour aider à la comparaison.
- Engager les élèves dans une **démarche d'analyse** de leur pratique possible grâce à la vidéo :
 - Qu'est-ce que j'ai fait ? ...
 - Qu'est-ce que j'aurais dû faire ? ...
 - Qu'est-ce que je fais maintenant ? ...



Vidéo badminton (durée 01:20) (MPEG4 de 3.3 Mo)
Vidéo différée en badminton avec les tablettes numériques.

○ Objectifs poursuivis par l'utilisation de ce dispositif

- **Favoriser l'autoscopie** des élèves en leur permettant de voir leur production aussitôt la tâche réalisée.
- La comparaison avec un modèle, la discussion entre pairs autour de la vidéo, permettent à l'élève d'**identifier les problèmes**, de modifier sa représentation de lui-même et de ce qui est attendu, et d'affiner sa gestuelle ou ses choix.

○ Compétences de l'élève sollicitées pour participer au dispositif

- Être capable de respecter les rotations.
- Être capable d'identifier un critère simple sur une vidéo.
- Être capable de s'interroger sur sa pratique.

● **Avantages apportées par l'utilisation des TICE**

○ Pour le prof

- Permet au professeur de **donner davantage de retours** d'informations objectifs aux élèves.
- Permet d'utiliser l'outil numérique sans détériorer le temps d'activité moteur des élèves.
- Permet d'**individualiser les parcours en différenciant les critères d'observations** selon les réponses des élèves (favorise le travail en groupe).

○ Pour l'élève

- Il a un **retour instantané** et objectif de sa pratique.
- Permet de **comparer son ressenti** avec ce qu'il fait réellement afin d'ajuster ses transformations.
- Permet de mieux s'appropriier les différents critères de réalisation et de mieux identifier les progrès à réaliser.

○ Les freins repérés et les solutions envisagées pour lever les freins

- **Matériel** : C'est parfois compliqué de faire tenir la tablette à la verticale
 - Solutions = Utiliser la coque pour faire reposer la tablette contre un objet ou investir dans un trépied (40€ env.)
- **Financier** : l'application, gratuite les 10 premiers jours, coûte environ 2€
 - Solutions = Utiliser Bam Video Delay (gratuit), à savoir, c'est 2€ pour l'ensemble de vos tablettes et pas 2€ par tablette ! (si toutes les tablettes sont sur le même compte google).
- Il faut parfois un peu de **recul pour avoir les élèves en entier** et pour qu'ils puissent passer derrière la caméra pour s'observer.