



Démarche enseignement Badminton niveau 4 de Yohann Rochais

publié le 19/07/2017 - mis à jour le 19/05/2020

Descriptif :

Utiliser des outils numériques pour que l'élève adopte une démarche autonome et responsable de son parcours de formation, et ainsi, maximiser ses chances de réussite pour atteindre le niveau de compétence attendu grâce à une appropriation et une personnalisation des contenus d'enseignement, Exemple en Badminton.

Sommaire :

- Temps 1
- Temps 2

Objectif : utiliser des outils numériques pour que l'élève adopte une démarche autonome et responsable de son parcours de formation, et ainsi, maximiser ses chances de réussite pour atteindre le niveau de compétence attendu grâce à une appropriation et une personnalisation des contenus d'enseignement.

● Temps 1

○ La démarche

Lors des 2 premières séances du cycle, les élèves vont évaluer leur niveau et volume de jeu à travers les frappes utilisées et les zones de jeu principalement visées grâce aux applications suivantes.

Une démonstration des différentes frappes au badminton est réalisée par l'enseignant, un élève expert ou la vidéo d'un joueur expert, au début de la 2ème leçon pour préciser la terminologie spécifique et faciliter l'observation.

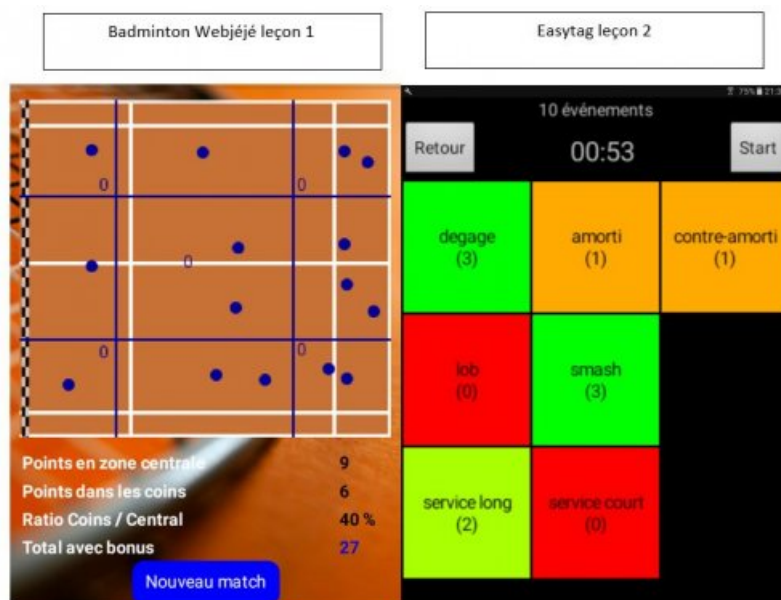
○ Organisation matérielle

2 tablettes ou smartphones, avec les applications ci-dessous, par terrain.

Poules de 4 composées de 2 dyades à dissymétrie faible.

Les 2 joueurs du même niveau s'affrontent sur un match en 15 points. Les 2 autres joueurs ont en charge l'observation de leur camarade en se plaçant du côté du camp adverse pour mieux visualiser les zones visées par le joueur.

A la fin du match les observateurs effectuent une copie d'écran (en dessinant le nom du joueur sur la capture d'écran) qui sera stockée dans la galerie de la tablette pour que cette évaluation serve aussi à l'enseignant.



A l'issue du temps de jeu, les informations recueillies feront l'objet d'une interprétation avec l'aide du coach/tuteur grâce un questionnement guidé au préalable par l'enseignant :

- Selon toi quelle est la frappe que tu as réalisé le plus souvent/le moins souvent ?
- Quelle est la frappe la plus/la moins efficace ?
- Selon toi dans quelle zones tu marques le plus/le moins souvent ?

Les résultats obtenus sur la tablette pourront alors infirmer ou confirmer le ressenti du joueur et surtout alimenter l'argumentation de l'observateur pour guider l'élève joueur dans l'identification de ses points faibles et de ses points forts.

○ L'effet recherché

1. Amener l'élève à identifier son niveau de jeu, à confronter son ressenti subjectif d'après match avec des données objectives.
2. Guider l'élève à choisir des frappes qui lui semble nécessaires pour combler une faille ou renforcer un point fort à partir de données statistiques à la fois qualitatives et quantitatives.
3. Initier l'élève à analyser son jeu grâce à un cheminement de questions orientées et étayées par un observateur au départ, qui deviendra de plus en plus personnel au fur et à mesure du cycle, pour mieux préparer l'élève à être « pertinent et efficace pour réaliser des choix stratégiques dans la gestion du rapport de force » BO spécial du 19/07/2012, évalué sur 5 points dans l'évaluation certificative au baccalauréat.

● Temps 2

○ La démarche

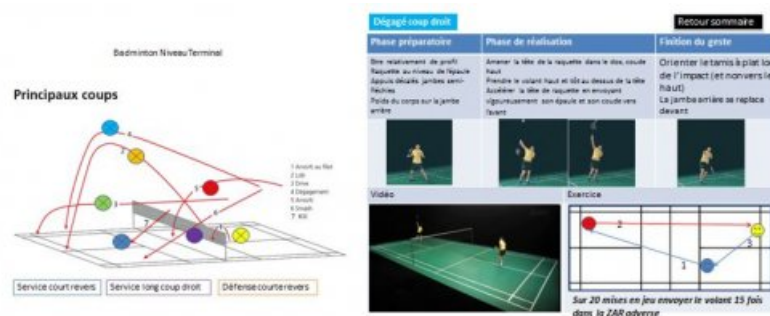
Pour prolonger le temps scolaire et dans le cadre d'une pédagogie inversée, nous proposons de mettre un diaporama récapitulatif des frappes en badminton sur google forms à l'issue de la Leçon 2 (Cf pièce jointe). Nous y associons un questionnaire permettant de valider certaines connaissances réglementaires techniques ou stratégiques et en même temps vérifier que nos élèves ont bien pris connaissance du document préparatoire à la Leçon n°3.

A partir de la leçon N°3 les élèves vont devoir travailler une frappe qui leur paraît prioritaire parce qu'elle demeure une faille trop importante, pénalisante, ou pour corriger, améliorer une frappe en partie maîtrisée. Les élèves sont regroupés par 3 (un joueur et 2 plastrons) au sein de groupes hétérogènes d'un point de vue moteur afin de faciliter la production de trajectoires favorables par les élèves experts ou débrouillés et ainsi permettre la réalisation de routines avec un nombre de répétitions conséquent en un laps de temps suffisamment court entre deux frappes pour garantir des transformations motrices les plus durables possibles (au moins 30 à 40 frappes

successives).

Lors de cette 3ème leçon, les élèves sont censés avoir pris connaissance du diaporama et doivent venir avec une frappe à travailler en priorité avec la connaissance de l'exercice associé.

Cet outil permettra à l'élève de retrouver les différentes étapes de réalisation de la frappe, les contenus d'enseignement associés, une vidéo explicative au ralenti et un exercice de type routine avec un critère de réussite.



Le rôle de l'enseignant est, dès lors, de circuler sur chaque terrain pour :

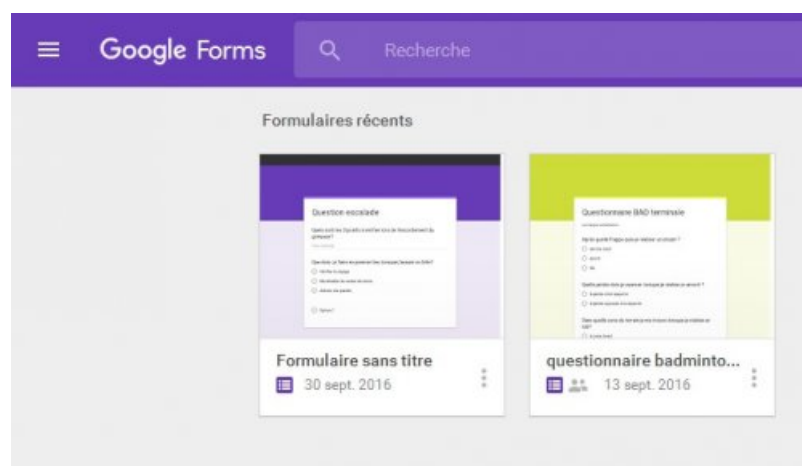
1. préciser et clarifier éventuellement la compréhension de l'exercice notamment le rôle des plastrons ;
2. apporter des contenus d'enseignement plus personnalisés (placement du coude, accélération du bras, finition avec la flexion/extension du poignet, prise de raquette, interprétation d'une trajectoire, les temps morts entre les déplacements et les replacements au centre du jeu...) ;
3. interroger les élèves quand à la réussite de la situation afin qu'ils se situent et mesure leur niveau d'efficacité ;
4. proposer des variables simplifiantes ou complexifiantes (diminuer/allonger le laps de temps entre 2 frappes, trajectoires plus ou moins tendues de la part des plastrons...).

○ Organisation matérielle

Une tablette par terrain avec le diaporama, un ordinateur accessible aux élèves avec un tableau excel dans lequel ils indiquent leur réussite lors de la tâche et la frappe travaillée et éventuellement ce qu'il compte réaliser la semaine suivante (une autre frappe, la même mais avec des critères de réussite plus ambitieux...) et ainsi permettre à l'enseignant d'organiser sa classe et ajuster les modes de groupement.

○ Effet recherché

1. Faciliter la compréhension des consignes et la mise en place des différents exercices grâce à des schémas qui valent plus qu'un long discours.
2. Permettre à l'élève de revenir sur la vidéo le nombre de fois qu'il le souhaite pour visualiser l'exemple.
3. Amener l'élève à opérer des choix lucides appropriés à son niveau de jeu, en fonction de ses besoins.
4. Rendre l'élève lucide et responsable de sa formation à partir d'un travail choisi parmi un éventail d'exercice.
5. Répondre aux besoins de chaque élève grâce à un éventail de frappe conséquent et des monstrations plus faciles à comprendre pour une majorité d'élève.



Formulaire sans titre (réponses)					
Fichier Édition Affichage Insertion Format Données Outils Formulaire Modules complémentaires Aide					
Horodateur					
	A	B	C	D	E
1	Horodateur	Après quelle frappe puis-j	Quelle jambe dois-je av	Dans quelle zone du terr	Lorsque j'effectue un se
2	09/05/2016 13:04:21	lob	la jambe opposée à la rac	la zone arrière	de face
3	12/05/2016 23:03:48	lob	la jambe opposée à la rac	la zone Avant	de profil
4	16/05/2016 21:33:37	lob	la jambe opposée à la rac	la zone Avant	de profil
5					

L'ambition initiale est clairement de faire en sorte que l'élève devienne responsable de son parcours de formation dans l'évaluation de ses besoins, le choix et la réalisation du travail à effectuer pour prétendre à valider le niveau 4 de la compétence attendue.

Les outils numériques mis en place par l'enseignant participent selon nous à la réussite de cette ambition dans la mesure où ils facilitent l'identification du profil de jeu de l'élève, guidé et étayé par ses pairs.

Ils permettent de recentrer l'objet d'enseignement sur l'élève dans le choix et la réalisation de la tâche ; voire éventuellement, la charge de travail que l'élève s'applique à lui-même ; garantissant une motivation intrinsèque et un engagement plus important car autodéterminé.

Enfin, ils facilitent la compréhension par l'exemplification, en ce sens où l'exemple est exploitable de façon indéfinie et peu s'observer à des vitesses différentes selon l'expertise cognitive et motrice de l'élève.

Si l'utilisation de ces outils semble minorer la place de l'enseignant, il n'en demeure pas moins qu'il conserve son rôle dans l'organisation et l'animation du groupe classe, la correction des élèves grâce à des contenus personnalisés, le choix et l'élaboration des outils en fonction de leur intérêt pendant le cycle, et dans le cadre d'une pédagogie inversée, s'assure que les élèves possèdent et comprennent les consignes d'une leçon à l'autre (dialogue via L'Environnement Numérique de Travail (ENT)).

Dans le prolongement du cycle, ces différents outils pourront être utilisés aussi en fin de cycle, à l'approche de l'évaluation sommative pour aider l'élève à réaliser une analyse plus fine et argumentée de son niveau de jeu avec un vocabulaire approprié et spécifique pour établir une stratégie personnalisée adéquate, attestant l'acquisition de la compétence attendue.

 les principaux coups en BADMINTON Yohann Rochais (Powerpoint de 58.1 Mo)

Ci dessous un tutoriel partagEps pour vous aider dans l'écriture du projet.

 les principaux coups en BADMINTON Yohann Rochais (Flash de 11.8 Mo)