Tablettes numériques et recueil de données en badminton : des statistiques en direct pour des transformations plus rapides

publié le 01/05/2018

Descriptif :

Utilisation d'une application de recueil de données en badminton permettant aux élèves d'avoir des statistiques de jeu plus rapidement. Ce temps plus court de feedback favorise la transformation des conduites motrices.

Sommaire :

- Champ d'apprentissage
- Compétence Travaillée
- Système d'exploitation :
- Thèmes :
- Objectifs poursuivis et difficultés rencontrées
- Contextualisation
- Description de l'usage, illustration du dispositif
- Compétences de l'élève sollicitées pour participer au dispositif
- Avantages apportés par l'utilisation des TICE
- Limites de ce dispositif :

● Champ d'apprentissage

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

● Compétence Travaillée

- Cycle 3 - 21- Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres
- Cycle 3 - 23- Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions

● Système d'exploitation :

Android

● Thèmes :

Recueil de données, compteur

● Objectifs poursuivis et difficultés rencontrées

○ Constats :

- **Subjectivité de l'observation** en EPS qui peut amener à des observations erronées ou biaisées.
- Le rôle parfois passif de l'observateur qui se contente uniquement de relever des infos sans pouvoir dans l'instant intervenir sur l'action.
- **Lenteur des retours d'informations** utilisables par l'élève (notamment en raison du temps nécessaire à l'analyse des donnés observées.)
- Le résultat de l'observation donne parfois un profil d'élève sans indiquer un niveau de maitrise clair qui

permettrait à l'élève de s'évaluer rapidement et de réguler ses apprentissages.

○ Propositions :

- Utiliser une application de recueil de données qui donne instantanément un résultat clair et objectif des critères retenus.
- Permettre à l'élève observateur d'**informer** et d'**intervenir** dans les apprentissages de son camarade
- Permettre à l'élève joueur de se transformer sur la base de critères objectifs et sans délai.
- Construire des indicateurs de maitrise **objectifs et facilement identifiables** pour qu'il puisse se situer et réguler ses actions.

● Contextualisation

discipline	EPS
APSA	Badminton
Niveau de classe	6ème
Matériel numérique utilisé	Tablette numérique Androïd ou Ipad
Logiciel utilisé	Multicompteur (Pdagogie - Gratuit) Playstore - I-tunes

● Description de l'usage, illustration du dispositif

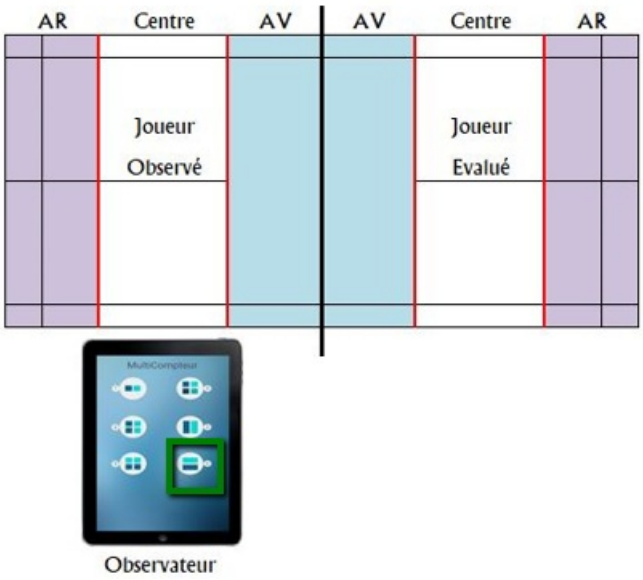
Exemple de situation d'apprentissage en Badminton

○ Objectif :

- Gagner la rencontre en recherchant la rupture sur des volants favorables par l'utilisation de frappes variées en longueur.
- Utiliser l'application multicompteur pour s'observer, s'évaluer et modifier son comportement.

○ Description de la tache :

- Gagner la rencontre en 11 pts (niveau de performance équivalent)
- Un arbitre et un observateur (Appli : MultiCompteur)
- Temps mort de 1' à 6 pts



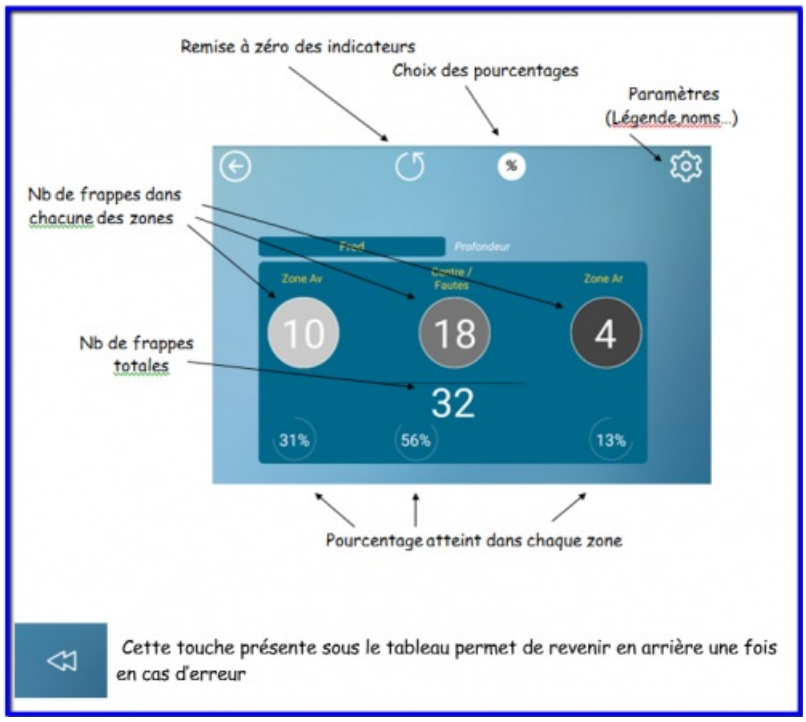
ATTENTION ! L'observateur relève l'endroit des différents plans de frappe de l'adversaire du joueur dont on veut identifier le profil. Certains élèves ont parfois du mal à comprendre qu'ils ne doivent pas observer l'élève qu'ils évaluent !

3 Critères d'observation en utilisant la 6e disposition de l'application

▸ Zone arrière (Zone violette / env. 2m)
▸ Zone centrale et fautes (Zone blanche)

- Zone avant (Zone Bleue / env. 2m)

  - Fonctionnement de l'application



- L'élève clique sur le bouton qui correspond à la zone sur laquelle le joueur observé a FRAPPÉ LA BALLE (le Plan de frappe)
- Chaque clic donne ainsi une indication pour le joueur évalué de la zone qu'il a atteinte.
- L'application donnera **en direct et en pourcentage** le profil du joueur sur sa capacité à déplacer son adversaire sur la profondeur.

  - Indicateurs de maîtrise

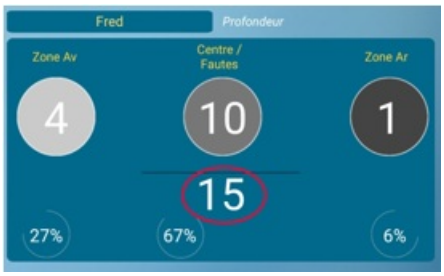
Des **indicateurs simples sont indispensables** à communiquer à l'ensemble des acteurs. Ces indicateurs donnent du sens aux statistiques données et facilite l'analyse des résultats par les élèves et les engage à modifier leur comportement.

Indicateurs de maîtrise	Maîtrise insuffisante	Maîtrise fragile	Maîtrise satisfaisante	Maîtrise très satisfaisante
Domaine 1.4.2 Mobiliser différentes ressources pour agir de manière efficiente.	Pas de continuité ou recherche de rupture inadéquate Moins de 1,5 frappe par point	Une seule zone à plus de 20%	+ de 20 % dans au moins 2 zones.	+ de 20 % dans les 3 zones.
Exemple de résultats en 6ème :	❶	❷	❸	❹

  - Exemples de profils de jeu :

1-peu d'échanges

Le score est à 11/4 : 2 zones atteintes mais continuité inférieure à 1,5 échange par point, trop de fautes directes (trop de risques) ou joueurs de niveaux de performance trop éloignés.



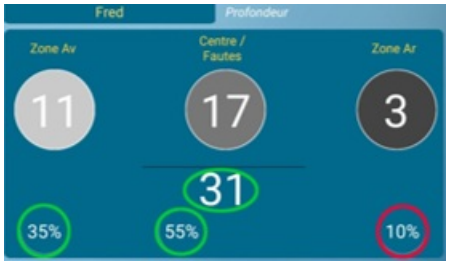
2-jeu en continuité

Le joueur trouve essentiellement des zones centrales, profil de joueur qui privilégie essentiellement la **continuité**.

3- exemples de jeu en rupture :

- un joueur qui crée la rupture essentiellement avec un dégagé puissant (tennisman par exemple)

- un joueur qui a des problèmes de puissance et qui recherche la rupture exclusivement avec des amortis



4- utilisation de la profondeur
Le joueur est au dessus de 20% sur chacune des zones, la compétence visée est complètement atteinte.

● Compétences de l'élève sollicitées pour participer au dispositif

- Être capable d'identifier un plan de frappe
- Être capable de s'interroger sur sa pratique

● Avantages apportés par l'utilisation des TICE

○ Pour le prof

- Gestion autonome des feed-back par les élèves
- **Aucune perte de temps** liée à l'analyse des informations recueillies
- Permet d'utiliser l'outil numérique **sans détériorer** le temps d'activité moteur des élèves

○ Pour l'élève

- **Retour** clair et **instantané** sur sa pratique.
- Avoir un **vrai rôle de coach** et/ou de partenaire pour son camarade.
- Permet de **mieux connaitre les critères de réussite** et de mieux identifier les objectifs **pour progresser**.
- Pouvoir **se situer** par rapport à un attendu.

● Limites de ce dispositif :

Les **résultats** de ces statistiques sont directement **dépendants** du niveau et du jeu **de l'adversaire**.

Pour obtenir un profil plus juste des joueurs, et à des fins d'évaluation de fin de cycle, deux possibilités peuvent être choisies :
• Réaliser des **moyennes de statistiques** avec des adversaires de niveaux identiques ;
• Modifier la forme de pratique scolaire en mettant un joueur « renvoyeur » qui n'est pas évalué. Cela isole donc la

compétence du jeu en profondeur du joueur observé, qui n’est plus dépendant de la compétence de l’adversaire.

Académie de Poitiers

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.