



Une leçon de badminton avec l'appui du numérique

publié le 01/03/2024

Déterminer ses besoins et apprendre à les traiter de manière autonome.

Descriptif :

Présentation d'une leçon intégrale de badminton avec l'aide du numérique pour détecter des besoins et faire travailler les élèves sur ceux-ci de manière autonome.

Sommaire :

- Contexte et objectif de la séance
- Plus-value du numérique dans cette séance
- Modalités de mise en œuvre
- Déroulement de la séance
- Compétences travaillées
- Bilan critique de la séance

● Contexte et objectif de la séance

Cette séance est la 3ème d'un cycle de 10 leçons de badminton d'une classe de seconde générale. Elle a pour objectif de déterminer les besoins des élèves en terme de volume de jeu afin de les inciter à élargir celui-ci de manière autonome.

● Plus-value du numérique dans cette séance

L'outil numérique, un tableur dans notre cas, revêt un double intérêt :

- dans un premier temps il permettra aux élèves de quantifier les zones dans lesquelles ils marquent les points et donc par déduction de pointer les zones sous-exploitées.
- dans un deuxième temps il permettra d'inciter l'élève à jouer dans ses fameuses zones sous-exploitées élargissant par voie de conséquence son volume de jeu.

● Modalités de mise en œuvre

- Niveau éducatif : Seconde
- Durée : 2h.
- Ressources numériques utilisées :
 - Le tableur a été présenté dans un article précédent.
 -  Fiche-score interactive (Excel de 132.2 ko)
Pour identifier des profils d'élèves / Répondre à leurs besoins - EPS - Académie de Poitiers.
- Applications numériques utilisées :
 - Excel
- Pré-requis :
 - Excepté le fait d'avoir installé excel, et paramétré le tableur  pour son propre usage et ses propres élèves, aucun pré-requis n'est nécessaire de la part de l'enseignant. L'usage du tableur est extrêmement simple.

● Déroulement de la séance

○ L'échauffement

La séance débute directement par un échauffement spécifique qui n'utilise pas l'outil numérique. En revanche il permet d'ores-et-déjà de travailler 2 frappes (le dégagé fond de cours et l'amorti) qui sont les 2 frappes clés permettant de jouer en zone avant et en zone arrière. C'est l'objet du cœur de la leçon.

Les objectifs de cet échauffement sont les suivants :

- Apprendre à jouer avec et pour les autres.
- Apprendre à faire des choix au regard des ses ressources et de celles de ses partenaires.
- Apprendre à réaliser un dégagé fond de cours et un amorti.

Les élèves sont placés sur les terrains selon leur niveau de jeu. Sur chaque terrain figurent :

- 1 élève à l'aise qui fera office de tuteur.
- 1 élève en difficulté qui sera le tutoré.
- Et 1 élève de niveau intermédiaire qui peut prendre les 2 rôles selon avec qui il joue.

Le but pour les élèves est de gagner un maximum de points en réalisant différents exercices au choix, rapportant plus ou moins de points selon leur difficulté :

- Réaliser 3 fois d'affilée la routine : Lob (ou service long) - Dégagé - Dégagé - Amorti. = 1 pt
(Un joueur alterne long-court, l'autre renvoie uniquement long).
- Réaliser 4 fois d'affilée la routine : Lob (ou service long) - Dégagé - Amorti. = 3 pts.
(Ici la routine impose une alternance des frappes pour chaque joueur).
- Réaliser 4 fois d'affilée la routine : Lob (ou service long) - Dégagé - Amorti - Contre-amorti. = 5 pts.

Une fois qu'un exercice a été réussi, un élève pourra aller inscrire le nombre de points marqués pour le terrain pendant que les autres élèves reprennent le jeu avec un autre exercice ou non.

Un élève ne peut pas jouer 3 fois d'affilée, il doit laisser sa place pour favoriser :

- L'activité de tous.
- Des partenariats différents.
- Le choix des exercices au regard des ressources des 2 joueurs en présence.

Le terrain qui a marqué le plus de points à la fin de l'échauffement gagne.

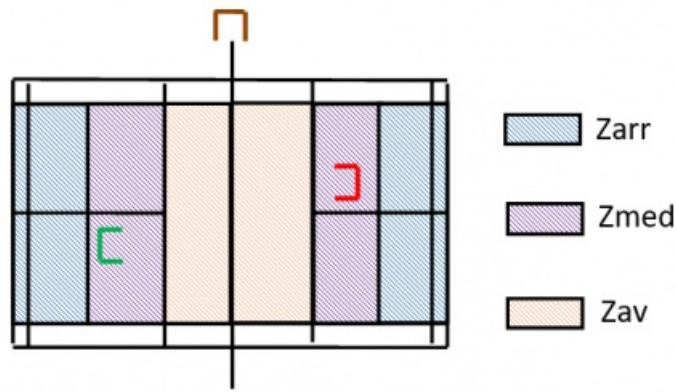
○ Le cœur de la leçon

Il va se composer de 3 temps différents pendant lesquels les élèves vont être autonomes.

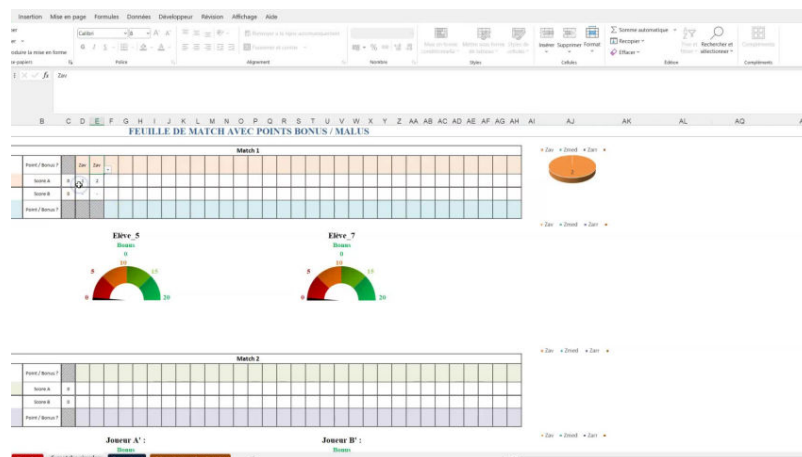
- 1 temps de jeu classique pour pointer les besoins.
- 1 temps de jeu de type "Roi du terrain" avec "Mort subite ☑" telle que la propose Nicolas Mascret.
- Et 1 temps de jeu classique à nouveau incitant les élèves à jouer sur leur zone sous-exploitée.

1er temps de jeu : recueil de données sur une rencontre

Les élèves vont devoir jouer une rencontre chacun, sans mise en oeuvre particulière au niveau du règlement. Le terrain est juste découpé en 3 zones : Zone avant (Zav), Zone médiane (Zmed) et Zone arrière (Zarr) à l'aide d'une latte placée entre les 2 dernières zones (la zone avant étant délimitée par la ligne de service).

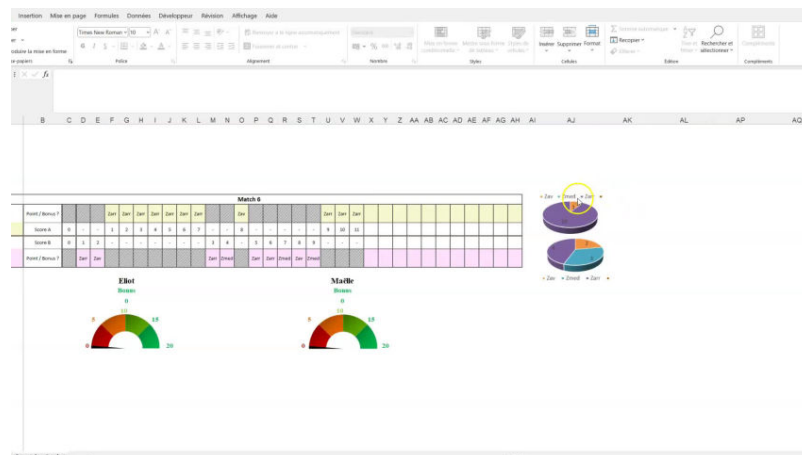


A la fin de chaque échange l'arbitre devra pointer sur le tableau dans quelle zone a joué le vainqueur de l'échange pour le remporter.



Fonctionnement de la fiche score (Vidéo PeerTube)

A la fin du match à l'aide des graphiques en bout de ligne l'élève a un regard sur les zones dans lesquelles il marque le plus facilement et inversement, les zones sous-exploitées.



Résultats d'élèves (Vidéo PeerTube)

A l'aide de ces statistiques et connaissant leur besoin, les élèves peuvent alors passer au 2e temps de jeu.

2e temps de jeu : le roi du terrain

L'objectif de ce temps de jeu est d'inciter fortement les élèves à marquer dans leur zone sous-exploitée (l'outil numérique est mis en pause à ce moment-là).

Pour ce faire nous leur proposons de réaliser un "Roi du terrain" avec "Mort subite" :

- L'élève doit essayer de gagner un maximum de rencontres, sachant que tant qu'il gagne, il reste sur le terrain et c'est l'adversaire qui sort. Le joueur qui totalise le plus de victoires à la fin du temps devient le roi du terrain.
- Pour gagner l'élève peut essayer d'atteindre le score cible le premier : 5pts ou alors, il peut essayer de marquer en point direct (volant directement au sol) dans sa zone sous-exploitée déterminée auparavant. Ce

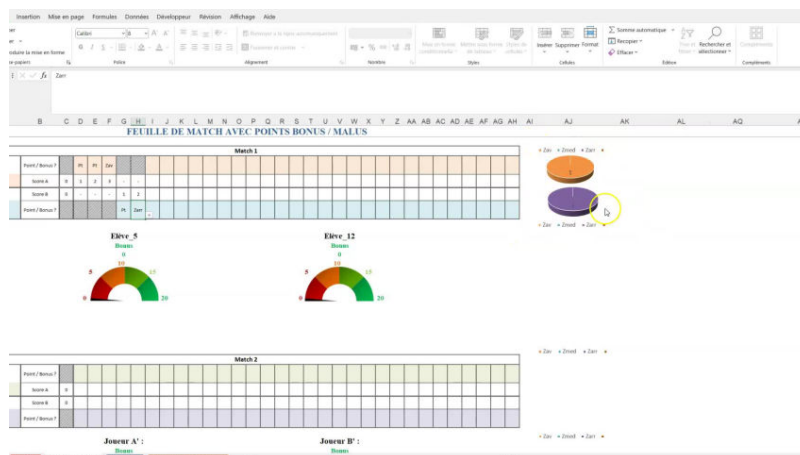
dernier cas entraînera une "mort-subite" et quel que soit le score, le joueur remportera directement la rencontre et fera sortir son adversaire.

On voit alors tout l'intérêt pour l'élève de sortir de sa zone de confort pour jouer là où il a le moins l'habitude de marquer.

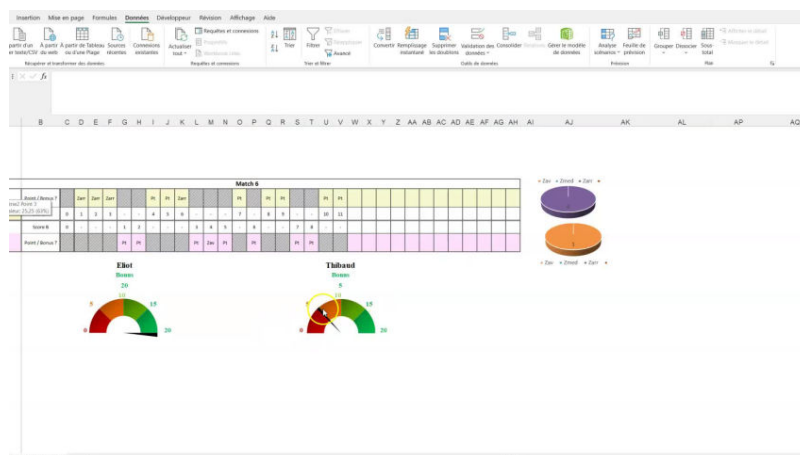
Un petit questionnaire à la fin de ce temps révèle que la plupart du temps, tous les élèves ont réussi à faire au moins une mort subite dans leur zone sous-exploitée et nombreux sont ceux qui en ont réussi au moins 2.

3e temps de jeu : retour à la situation de match avec incitation à jouer dans sa zone

Lors de ce 3e temps de jeu, nous allons retrouver la situation de match du 1er temps, avec le tableau. Sauf que cette fois-ci, l'arbitre ne notera pas toutes les zones dans lesquelles marquent l'élève mais seulement, les fois où il marque dans sa zone sous exploitée.



Fonctionnement 3e temps (Vidéo PeerTube)



Résultats d'élèves 3e temps (Vidéo PeerTube)

● Compétences travaillées

• Compétences disciplinaires :

- Prendre en compte la diversité des élèves
- Intégrer les éléments de la culture numérique nécessaires à l'exercice de son métier
- Maîtriser les savoirs disciplinaires et leur didactique
- Construire, mettre en œuvre et animer des situations d'enseignement et d'apprentissage prenant en compte la diversité des élèves.
- Organiser et assurer un mode de fonctionnement du groupe favorisant l'apprentissage et la socialisation des élèves.
- Évaluer les progrès et les acquisitions des élèves

• Compétences du CRCN mises en œuvre par les élèves :

- ▶ CRCN : consulter le tableau avec une entrée par compétence [↗](#)
 - Information et données

- Gérer des données
 - Traiter des données
- Communication et collaboration
 - Collaborer
- **Compétences du CRCN-Edu** mises en œuvre par l'enseignant :
 - ▶ CRCN-Edu : Domaines et compétences [↗](#)
 - Gestion des ressources numériques
 - Gérer des ressources
 - Enseignement - Apprentissage avec et par le numérique
 - Concevoir
 - Mettre en œuvre
 - Évaluer au travers du numérique
 - Prendre en compte la diversité des apprenants et les rendre autonomes
 - Différencier
 - Engager les apprenants

● Bilan critique de la séance

Pour l'avoir mise en œuvre plusieurs fois et avec plusieurs classes, cette séance fonctionne plutôt bien et les trajectoires produites par élèves changent réellement entre le 1er temps et le 3e (ce qui ne signifie pas forcément que ces changements sont pérennes).

- De manière générale :
 - Une difficulté à mener la leçon peut émaner du peu de degré d'autonomie de certaines classes. Dans l'idéal il faut donner les consignes concernant les 3 temps du cœur de leçon juste après l'échauffement. Cela peut faire beaucoup pour certains élèves et il est parfois nécessaire de les réunir pour réexpliquer certaines choses.
 - Dans cette configuration certains groupes d'élèves n'évoluent pas du tout aussi vite que d'autres. Le décalage de temps entre deux groupes peut compliquer l'organisation.
- Au niveau de l'outil numérique :
 - Il est très facile à prendre en main de la part de l'enseignant mais aussi de l'élève.
 - Il est personnalisable selon les souhaits de l'enseignant.
 - Il apporte un feedback visuel et immédiat aux réalisations de l'élève.
 - Toutefois le recueil des données permettant de faire un tableau synthétique de tous les terrains est complexe à mener de manière automatique ou fastidieux à réaliser manuellement.
- Au niveau didactique :
 - Le principal reproche de cette leçon est l'absence de travail technique permettant de s'entraîner à produire une trajectoire efficace dans la zone sous-exploitée.
 - Cette séance ne propose que des situations d'opposition où il est plus difficile de produire des trajectoires inhabituelles comparativement aux situations en partenariat.
 - Mais elle s'inscrit entre 2 leçons plutôt techniques, la suivante étant une leçon où l'élève devra choisir un échauffement technique en fonction de la frappe qu'il souhaite travailler relativement à sa zone sous-exploitée (cf. "Des capsules vidéo pour différencier en badminton" [↗](#))