# Badminton : une application permettant de cibler individuellement les besoins des élèves

publié le 18/09/2019 - mis à jour le 02/01/2024

*Descriptif :*

Permettre aux élèves d'identifier leurs caractéristiques de jeu directement après un match de badminton pour savoir quelle frappe travailler, déterminer ses points forts / faibles ou ceux de l'adversaire.
Assurer un suivi des élèves tout au long du cycle.

*Sommaire :*

- Badminton badges : qu'est ce que c'est ?
- Que sont les badges ?
- A quoi servent ces badges ?
- Comment fonctionne l'application ?
- Comment récupérer les données et les traiter ?
- Compétences du CRCN travaillées par les élèves
- Compétences du CRCN Edu travaillées par les enseignants

## ● Badminton badges : qu'est ce que c'est ?

Comment recueillir facilement un maximum de données sur le jeu des élèves ? Dans quelles zones marquent-ils le plus régulièrement ? Avec quels types de points ? Points directs ? Fautes adverses ? Quelles frappes utilisent-ils le plus souvent pour marquer ?

Les enseignants d'EPS ont souvent recours à des observations papier en badminton pour recueillir ce genre d'indices. Mais, si elles s'avèrent utiles, elles comptent plusieurs inconvénients. Le rendu peut s'avérer brouillon, la fiche peut être égarée, elles ne permettent pas de retours statistiques directs, il faut entrer les données à la main pour un suivi individuel...

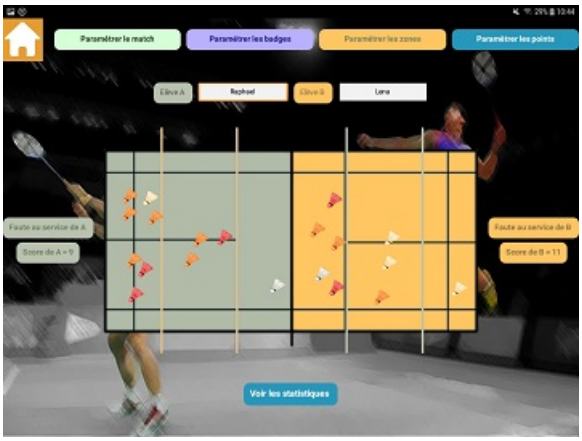
Éluder ces inconvénients c'est l'objet de l'application Android "Badminton badges".

Cette application permet à un observateur équipé d'une tablette Android :

- De pointer les zones d'impact des volants au sol.
- D'indiquer s'il s'agit d'un point direct, d'une faute provoquée, d'une maladresse adverse ou d'un coup de

chance.

- De préciser la frappe utilisée, les différents types de frappes étant triés en fonction de la zone atteinte.




Dès le match terminé, ou entre 2 sets, les 2 joueurs ont accès à un ensemble de statistiques permettant :

- De constater la répartition des points sur le terrain, les couleurs indiquant le type de point : en rouge les points directs, en orange les fautes provoquées, en jaune les maladresses adverses et en blanc les coups de chance.
- D'identifier très rapidement dans quelles zones ils ont marqué le plus de points.
- De percevoir les frappes les plus utilisées pour marquer.

Une fois ces données disponibles, l'enseignant d'EPS peut s'appuyer dessus pour :

- Faire travailler l'élève sur les zones ou les frappes sous-exploitées afin d'accroître son volume de jeu.
- Utiliser ces statistiques pour faciliter le rôle de coach et permettre une analyse plus aisée du jeu de son joueur et de celui de son adversaire.
- Recueillir ces données pour assurer un suivi de l'élève.

## ● Que sont les badges ?

Les badges sont des "récompenses" que l'élève va pouvoir obtenir en marquant plusieurs points dans une même zone. Il obtiendra d'abord un badge en bronze, puis en argent, et enfin en or.
Selon le type de point marqué la valeur des "points_badges" varie. Par défaut, un point direct accordera à l'élève 3 points_badges, une faute provoquée 2, une maladresse adverse 1 et un coup de chance 0.
Toujours par défaut, le joueur devra marquer 6 points_badges dans une même zone pour obtenir son badge en bronze, puis 6 points de plus pour le badge en argent, etc... Par exemple, avec 2 points directs, l'élève obtiendra un badge, quand il lui faudra marquer sur 3 fautes provoquées...
Tous ces paramètres sont réglables à souhait dans l'application.

Pour valoriser l'utilisation des espaces libres mais également la rupture de l'échange en utilisant le paramètre "vitesse du volant", nous avons également intégré des badges "Smasheur". Par défaut, l'élève obtiendra un badge pour 3 smashs marqués.

## ● A quoi servent ces badges ?

Outre l'aspect motivationnel que cela peut revêtir d'obtenir des récompenses lors d'un match, les badges peuvent inciter les élèves à travailler spécifiquement dans une zone où ils ne jouent pas habituellement.
Si l'on intègre cette démarche à l'échelle d'une séquence de badminton complète, les badges indiqueront à l'élève dans quelle zone il n'a pas atteint tel ou tel niveau.
En guise d'exemple, nous avons choisi au lycée M. GENEVOIX de BRESSUIRE de créer un niveau de badge supplémentaire : le "Super Badge". Celui-ci s'obtient en gagnant 4 badges en or dans une même zone ou en tant que smasheur. Ainsi, de la première à la dernière leçon, pour chacun de ses matchs, les statistiques de l'élève s'accumuleront et lui permettront d'obtenir ou non ces "Super badges".
La notation prendra en compte le nombre de "Super Badges" obtenus.

## ● Comment fonctionne l'application ?

L'application est disponible sur le play store ou ci-dessous (pensez à autoriser l'installation d'applications externes si vous passez par le fichier zip) :

Badminton badges (Zip de 5.2 Mo)
Application Android à télécharger.

Un tutoriel vidéo est disponible pour comprendre son utilisation :

**pres bad badges** (Video Youtube)

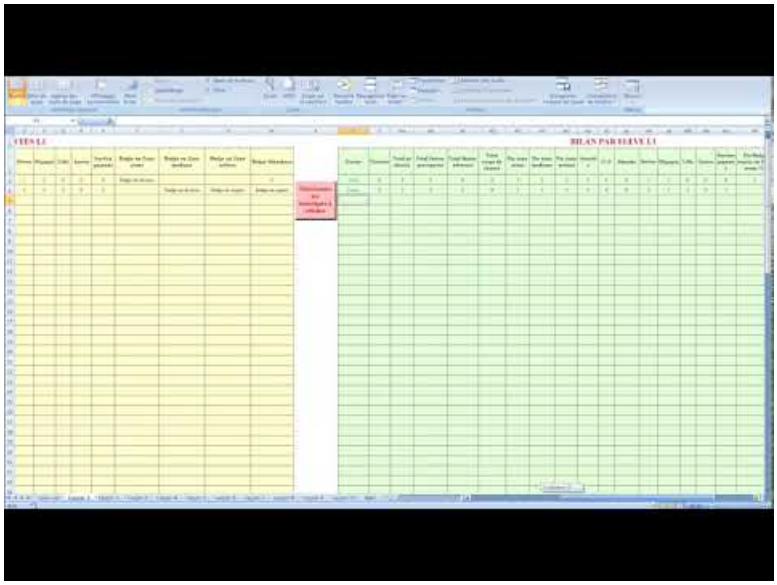
## ● Comment récupérer les données et les traiter ?

Il y a deux manières de récupérer les données recueillies par la tablette utilisée lors du match entre 2 élèves :

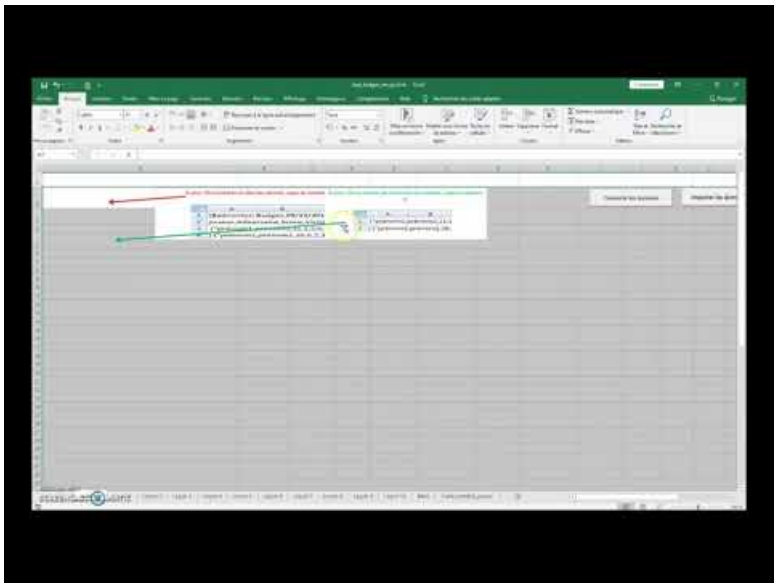
- Dans un 1er temps la tablette peut exporter un fichier excel au format .csv. C'est le plus simple, mais la démarche reste très lourde car il faudra alors récupérer tous les fichiers de tous les matchs sur toutes les tablettes de la classe.
- Une 2e solution consiste à scanner les QR codes des 2 joueurs à l'aide d'une autre application : Export_bad_badges, sur un autre appareil. Elle est également disponible dans le play store et ci-dessous. Les données recueillies se collectent alors les unes après les autres en un seul fichier.

Export_bad_badges (Zip de 3.3 Mo)
Application Android à télécharger.

Deux autres tutoriels vidéo sont disponibles pour vous aider dans la mise en œuvre :



**importation donnees bad badges** (Video Youtube)



**Tuto bad recup2** (Video Youtube)

Pour plus de facilité, comme vous avez pu le voir dans la vidéo, nous avons créé un fichier Excel permettant d'intégrer, de convertir, et de gérer les données.
Ce fichier est disponible ici :

bad_badges_recup-2 (Excel de 676.8 ko)

## ● Compétences du CRCN travaillées par les élèves

| Informations et données | Communication et collaboration | Création de contenus | Protection et sécurité | Environnement numérique |
|---|---|---|---|---|
| Gérer des données | Interagir | - | - | Évoluer dans un environnement numérique |
| Traiter des données | Collaborer | - | - | - |

● Compétences du CRCN Edu travaillées par les enseignants

| Développement professionnel | Gestion ressources num. | Apprentissage avec et par le numérique | Diversité des apprenants et autonomie | Compétences numériques des apprenants |
|---|---|---|---|---|
| Se former, développer une veille | Gérer des ressources | Concevoir | Différencier | Information et données |
| Collaborer | - | Mettre en œuvre | Engager les apprenants | Communication et collaboration |

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.