



TITRE DE L'USAGE

« Situation-Test » avec l'usage de la vidéo différée

Support multimédia avec OS
(PC, Tablette, Smartphone, TBI, vidéo, etc.) :

PC+logiciel Dartfish+Caméscope

Bref résumé descriptif de l'usage (pour chapeau d'article) :

Utilisation de l'image différée (sur Dartfish) dans le cadre d'une « situation-test » en badminton. Par ce dispositif, on identifie une zone cible validant l'efficacité des trajectoires de volant par le déplacement du partenaire en dehors de cette zone. L'intérêt est de mesurer visuellement et de manière chiffrée des pistes de travail technique.

Groupement d'activités, CP, APSA visées :

CP4 : Badminton, groupe réduit, niveau 3-4 AS

Matériel utilisé (schéma du dispositif, photos ou liste) :



Une caméra placée en hauteur



Un ordinateur, un vidéoprojecteur, un tableau

Conditions financières (coût du matériel, achat de licence, etc.) :

Dartfish : 900 euros.

Objectifs pédagogiques poursuivis par l'utilisation de ce dispositif :

Mesurer après l'action la précision de ses trajectoires de volants et la qualité de son déplacement-replacement.

Identifier par la vidéo des orientations de travail technique.

Description complète de l'usage :

La situation mobilise un groupe de 3 ou 4 élèves et à pour but de tester un élève « technicien » sur sa capacité à renvoyer des volants sur les cibles avants et/ou arrières excentrées du court sur la base d'un envoi favorable en zone centrale.

Le partenaire affine ces déplacements dans ces zones excentrées avec le souci de retourner un volant favorable ; le travail énergétique est sollicité, l'anticipation mise en avant.

Sur l'écran, on définit par un losange (via le « stabilo »), une zone de jeu peu dangereuse pour le partenaire, représentant des envois sollicitant un minimum de déplacements pour celui-ci.

L'application « Dartfish » est en mode **dans l'action**, différée de 2 minutes, ce qui permet la rotation des élèves, les éventuels arrêts du chronomètre en cas de fautes techniques ou de jeu.

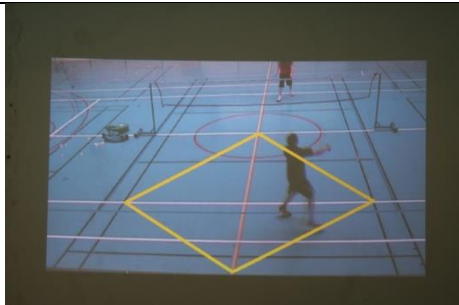
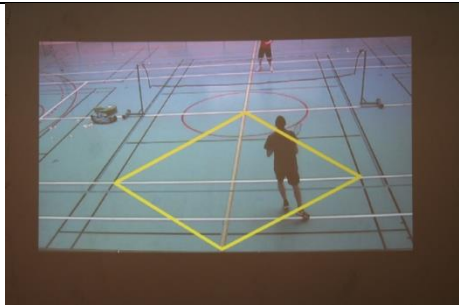
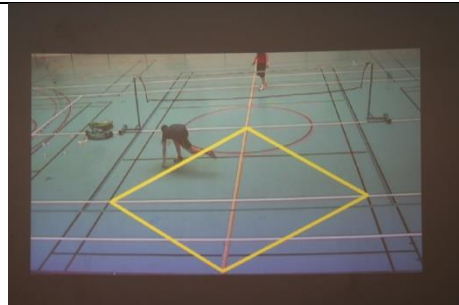
L'enjeu pour le « technicien » est de marquer le plus de points possibles sur 1 minute de situation, c'est-à-dire mettre un appui (au minimum) du relanceur en dehors du losange sans commettre de faute. Un appui du partenaire sur la ligne n'étant pas considéré comme une frappe suffisamment excentrée, le point ne sera pas validé.

Le score est le suivant :

- +1 Pt si le partenaire a mis un appui en dehors du losange.
- -1 Pt si « le technicien » a mis le volant hors du court (Tout volant joué par le partenaire est considéré comme bon).
- 0 Pt si la frappe du partenaire est réalisée entièrement dans le losange.

L'enjeu pour le « relanceur » est de permettre à son partenaire de jouer juste à chaque frappe en limitant le temps de retard sur chacun des volants et en ce replaçant de manière systématique au centre de son demi-court.

Le « technicien » définit ses 2 zones-cibles et démarre le jeu par un service. En cas de zones de même côté, un appui sur le centre du court du « relanceur » sera demandée.

		
Pas de point	Point +1	Faute de jeu -1

L'usage est réalisé par qui ? l'enseignant (organisation, évaluation) ou élève (apprentissage, organisation) :

Pour l'enseignant, l'usage permet de mobiliser 3 rôles différents : le « technicien », le « partenaire », le « chronométrateur ». Ce dispositif permet de mesurer positivement un groupe homogène sur des éléments techniques et physiques en termes de précision et de mobilité. Les échecs ou manques d'efficacité peuvent servir de levier sur les points à améliorer (améliorer les frappes en zone avant ou arrière). Une mesure des fautes typiques peut être envisagée.

Pour l'élève, les 3 rôles le valorisent sur 3 facettes de l'activité. Le technicien affine la gestuelle, le partenaire améliore sa mobilité et le chronométrateur affine le regard extérieur et identifie des piste de progrès.

Apports des TICE dans la leçon (par rapport à une situation conventionnelle) :

Pour le prof :

- Identifier visuellement les zones fortes et faibles en termes de trajectoires.
- Mesurer l'évolution de ses élèves au regard d'un score sur une situation fermée.
- Augmenter le sens des situations d'apprentissage proposées.

Pour l'élève:

- Motive et mesure des progrès par un score.
- Visualise ses points forts et les points à améliorer.

Compétences B2i développées (si envisagées) :

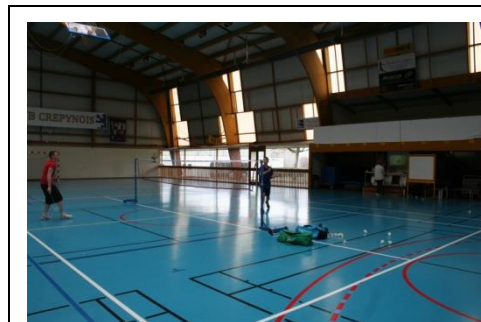
Les freins repérés (éventuellement) :

Les solutions envisagées pour lever les freins (si besoin):

Variables de l'usage (adaptation ou évolution de l'usage pour d'autres situations) :

Identifier les « fautes typiques » au regard d'un observable sur les zones de non point et fautes de jeu afin de proposer un exercice de renforcement adapté.

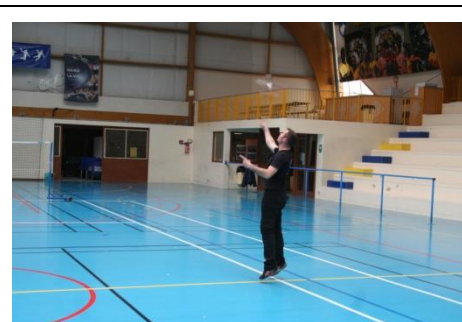
Liens vers les documents support externes (vidéos, photos, grilles de lecture, etc. à récupérer pour mettre à disposition sur le site EPS) :



Situation Globale



Analyse



Le « technicien »

Coordonnées de l'auteur :

- NOM Prénom : MOUNEY Nicolas
- Etablissement scolaire, Ville : Lycée J .MONNET - Crépy-en-Valois
- Email de contact ou adresse web : nicolas.mouney@ac-amiens.fr