


APSA- Niveau	OBJECTIF	TYPE DE CLASSE
<b>Badminton</b>  Niveau 3 et 4 (adaptations possibles N1 et N2)	Savoir se préparer à un effort et s'entraîner à plusieurs nécessite l'acquisition d'une méthodologie d'entraînement. L'élève va apprendre à faire des choix d'apprentissages à partir d'observations, d'analyses, d'échanien avec un objet d'enseignement défini. La forme de pratique retenue et les outils numériques proposés doivent permettre d'atteindre les attendus de fin de cycle choisis pour ces élèves.	Lycées (adaptations possibles pour le collège)

AUTEUR-mail	ETABLISSEMENT
Mickaël DA COSTA : <a href="mailto:mickael.da-costa@ac-lyon.fr">mickael.da-costa@ac-lyon.fr</a>	LP Les CANUTS - VAULX EN VELIN

MATERIELS NECESSAIRES	LOGICIELS / APPLICATIONS NECESSAIRES
<b>A minima</b> 1 PC <b>L'idéal</b> 1 tablette (ou smartphone) / terrain 1 PC tactile + 1 Vidéoprojecteur	 <p><b>Fichiers BAD COACH &amp; Les matchs de Philippe</b> via <b>EXCEL</b></p>

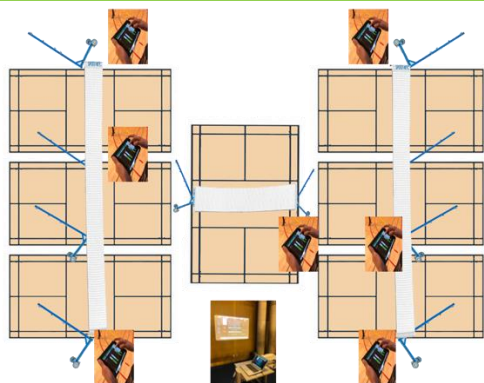
## RESUME DU SCENARIO PEDAGOGIQUE

En début de séance et de cycle, l'échauffement est vidéo-projeté ou précisé sur les diverses tablettes. Les élèves le réalisent en autonomie. Progressivement dans le cycle, les joueurs vont se confronter à la forme de pratique scolaire (FPS) définie (ronde italienne adaptée) au regard des attendus de fin de cycle (AFC) visés (voir fichier « Bad coach 2019 »). Deux paires d'élèves (un n°1 et un n°2) s'affrontent selon l'organisation définie. Pendant le match des camarades, les 2 autres joueurs arbitres et observent la manière dont sont marqués les points (notion de zones ou coups dangereux au regard d'une tactique choisie). En fonction du résultat des actions, ils tentent de coacher leurs camarades. A l'issue du match et en discussion avec l'enseignant, les élèves font des choix d'objets d'enseignement dans un type de situations correspondant à leurs besoins. Ils s'entraînent ensemble pour progresser.

## INTERET SPECIFIQUE DU NUMERIQUE EDUCATIF DANS CE SCENARIO PEDAGOGIQUE

Dans cette situation, le numérique délègue l'organisation de l'échauffement et des situations d'apprentissage aux élèves. L'enseignant peut ainsi se concentrer sur les contenus d'apprentissage qui en découlent. La différenciation didactique peut presque être imaginée à outrance avec une tablette par terrain. L'observation numérique évite le cumul des documents et permet un suivi facilité des résultats des matchs et des progrès des élèves. La présentation des contenus favorise l'acquisition d'une méthodologie d'entraînement explicite.

## ORGANISATION PEDAGOGIQUE DE LA CLASSE ET EVOLUTION DU SCENARIO PEDAGOGIQUE



Un PC central proche du tableau blanc.  
1 tablette par terrain.  
4 joueurs (2 paires)/ terrain

### ETAPE 1



En début de cycle et de séance, le schéma d'installation des terrains est vidéo projeté. Les élèves ont un temps donné pour tout installer (5' puis 3'). L'échauffement peut aussi être vidéo projeté ou précisé sur les tablettes (que les élèves posent en bord de terrain). Progressivement, les contenus d'échauffement ne sont plus précisés et celui-ci se ritualise. Une note peut être attribuée par les élèves eux-mêmes (sur la tablette) et/ou par l'enseignant si cela est nécessaire pour les mettre en activité ou valoriser leurs efforts. L'enseignant corrige les exercices mal réalisés et encourage.

### ETAPE 2



En début de cycle, les élèves jouent dans une situation qui les met tous en activité et qui permettra de réaliser un classement initial (ici une montée en 1 point : voir fichier « Bad-les matchs de Philippe »). A chaque tour de gymnase réalisé, les élèves cliquent sur le bouton + correspondant à leur prénom. Un conseil individualisé est donné quand l'élève passe à ce niveau. L'enseignant observe la manière dont servent les élèves.

### ETAPE 3



Les élèves réalisent un match en simple arbitré en utilisant la tablette. L'arbitre clique simplement sur la « x » du joueur quand un point est marqué (voir mode d'emploi vidéo du fichier « Bad coach 2019 »). Le calcul des points se fait automatiquement en additionnant les « x ». Les matchs se jouent en 11 pts. Le score est ensuite relevé sur le pc tactile central (« Bad-les matchs de Philippe ») qui permettra un suivi du classement défi, du nombre de matchs joués, de victoires, points marqués et encaissés, points thèmes, points ATP, permettant à divers élèves d'être performant selon divers critères. Si vous n'avez pas de tablette, les fiches papier, plots ou autres astuces permettant d'observer 2 types de points différents peuvent être utilisés.

En fonction de la capacité de compréhension des élèves, la notion de zones dangereuses peut être directement abordée en 1ère séance. Sinon ils joueront quelques matchs simples qui leur permettront de se familiariser avec les règles et donnera l'occasion à l'enseignant d'évaluer les différents niveaux au sein de la classe. La notion de zone dangereuse pouvant émerger à partir des réponses des élèves.

## ETAPE 4



MATCHS	INTERCOURS	POINTS	PERSONN	POINTS	POINTS	POINTS	STAT	CLASSEMENT
MATCH 1	Mamadou	11	Mohamed	6				
MATCH 2	Eloar	11	Abraham	9				
MATCH 3	Ahraf	11	Lamine	7				
MATCH 4	Poubaou	11	Amadou	9				
MATCH 5	Alpha Oumar	11	Imad	10				
MATCH 6			Abdoul	10				



MATCHS	INTERCOURS	POINTS	PERSONN	POINTS	POINTS	POINTS	STAT	CLASSEMENT
MATCH 1	Mamadou	11	Mohamed	6				
MATCH 2	Eloar	11	Abraham	9				
MATCH 3	Ahraf	11	Lamine	7				
MATCH 4	Poubaou	11	Amadou	9				
MATCH 5	Alpha Oumar	11	Imad	10				
MATCH 6			Abdoul	10				

Dès la 2ème séance, les élèves vont se confronter à la FPS choisie. L'observation-arbitrage se fait via la tablette (ou papier) en différenciant les points marqués en visant une zone dangereuse (point direct ou faute commise par l'adversaire dans cette zone) ou coup dangereux (points marqués en smash par exemple) et tous les autres points marqués. Le choix initial de ces zones dangereuses est réalisé par l'enseignant : jouer sur la profondeur.

Les élèves reportent les scores des 2 simples réalisés sur le pc central.

## ETAPE 5



En fonction des résultats de matchs, un échange entre élèves et avec l'enseignant se fait. Un choix de thème de travail est (en début de cycle) proposé par l'enseignant puis progressivement délégué aux élèves. La situation d'apprentissage (SA) est indiquée sur la tablette (ou sur des fiches plastifiées) et les élèves s'organisent par paire pour comprendre la SA, placer le matériel et s'entraîner ensemble.

## ETAPE 6

L'organisation installation - échauffement – FPS (niveau hétérogène au sein des paires si possible) – SA, entraînement par paire ou entre paire (-match simple équilibré) est ritualisé tout au long du cycle.

Les élèves accèdent à une autonomie grandissante.

L'enseignant se centre exclusivement sur les contenus et les distille en fonction de ses observations.

## ETAPE 7

La séance avant le CCF ou l'évaluation de fin de cycle est évaluée en terme d'autonomie (des critères sur la qualité de l'échauffement, la capacité à utiliser les outils, la qualité des relations élèves, les temps de pratique, sont utilisés pour essayer d'être le plus objectif possible).

## ETAPE 8



MATCHS	INTERCOURS	POINTS	PERSONN	POINTS	POINTS	POINTS	STAT	CLASSEMENT
MATCH 1	Mamadou	11	Mohamed	6				
MATCH 2	Eloar	11	Abraham	9				
MATCH 3	Ahraf	11	Lamine	7				
MATCH 4	Poubaou	11	Amadou	9				
MATCH 5	Alpha Oumar	11	Imad	10				
MATCH 6			Abdoul	10				

Si la classe est certificative, l'enseignant respect le référentiel. Dans les autres cas, il s'en rapproche en faisant des adaptations au regard des attendus de fin de cycle visés. Une note complémentaire automatique est générée par le fichier « Bad- les matchs de Philippe » en adaptant le barème en fonction du nombre de séance et du temps de jeu offert aux élèves.






## AJUSTEMENTS POSSIBLES SELON LE NIVEAU D'AUTONOMIE, DE COMPREHENSION ET D'ENTRAIDE DES ELEVES

Faible autonomie : les SA sont proposées par l'enseignant et l'aide à l'organisation est forte.	Grande autonomie : Le fonctionnement ritualisé est acquis rapidement par les élèves qui s'organisent seuls.
Peu d'entraide : la FPS proposée a pour but de dépasser cette caractéristique. La notion de paire doit les amener à travailler ensemble. Les paires sont réfléchis avec attention.	Beaucoup d'altruisme : Le tutorat peut être amplifié, des désavantages sont utilisés pour permettre de réaliser des matchs dont le rapport de force est initialement déséquilibré.
Difficulté de compréhension : un seul critère d'observation est défini. Les outils numériques peuvent être des compteurs simples. Les SA proposées sont simplifiées et démontrées.	Compréhension aisée : l'ensemble des outils à maîtriser sont proposés plus rapidement. Les SA proposées sont évolutives.

## AJUSTEMENTS POSSIBLES SELON LE MATERIEL DISPONIBLE

1 seul PC	7 tablettes	7 Smartphones élèves.
Toutes les informations utiles sont recensées dans le pc central. La vidéo projection permettant de voir de plus loin par plus d'élèves en même temps.	Une tablette par terrain. Un suivi est réalisé dans chaque tablette. Le fichier sera récupéré par l'enseignant pour synthétiser les informations.	Excel étant gratuit, et selon les possibilités des élèves il peut être envisagé d'utiliser leurs smartphones. Toutes les informations essentielles figurant à l'intérieur pouvant aussi les guider dans une pratique en dehors du lycée (règles, SA, ..)

## LIENS DE TELECHARGEMENT DE LA (LES) RESSOURCE(S)

Nom	OS	Lien de téléchargement	Tutoriels
Excel	Gratuit sur tablette Windows : 15€ pour les enseignants		
Bad coach 2019	iOS-Android-Windows		
Bad-Les matches de Philippe	Windows		

## PRE REQUIS TECHNIQUES D'UTILISATION DU NUMERIQUE

Pour l'enseignant	Pour l'élève
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Télécharger une application, un fichier</li> <li>- Mettre un fichier Excel dans les tablettes.</li> <li>- Récupérer ce fichier.</li> <li>- Comprendre le fonctionnement de l'application (une case blanche = une cellule à cliquer, un triangle apparaît avec une liste déroulante, clic sur la donnée : prénom, score, tactiques, ...). Voir le mode d'emploi vidéo</li> <li>- Modifier le fichier pour l'adapter à ses besoins</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Savoir où cliquer</li> <li>- Comprendre quoi cliquer : prénom, tactique, zones dangereuses, points, ..</li> <li>- Comprendre la notion de cellule blanche et de liste de données.</li> <li>- Comprendre le fonctionnement des onglets (à quoi servent-ils ?)</li> </ul>

### LES PLUS VALUES

Pour l'élève		Pour l'enseignant	
Acteur de son apprentissage	+++	Permettre un retour rapide aux élèves	++
Compréhension facilitée	+	Mutualiser les ressources	
Visualisation simplifiée des problèmes		Multiplier les ressources	
Développement du regard critique	++	Faciliter l'apprentissage	+++
Accroître la motivation	+	Faciliter les échanges entre enseignants et élèves	+++
Mettre en activité	+	Favoriser la continuité pédagogique entre les séances	+++
Impulser l'autonomie	+++	Assurer un suivi des progrès des élèves	+++
Bénéficier d'un apprentissage individualisé	+++		
S'autoévaluer ou être évalué différemment	+++		
Connaissance immédiate des résultats	+++		

### LIMITES AUX PROPOSITIONS

La 1ère limite est matérielle : sans tablette pas d'utilisation du fichier. Ce manque peut être comblé par les fiches papiers.

Au regard de mes élèves, ma plus grande difficulté est d'amener les différents outils progressivement au bon moment. Il s'agit de simplifier au maximum pour ensuite pouvoir complexifier.

L'autre difficulté rencontrée réside dans la coopération qui n'est pas spontanée. Il s'agit de partir de la compétition faisant partie de leur représentations quasi-exclusive vers une plus grande coopération pour progresser et ensuite être capable de maîtriser un affrontement.

Une autre difficulté n'est pas liée au numérique en soi mais à la capacité de comprendre les objectifs de la FPS, des SA, ...que proposent l'enseignant.