


Thématique TraAM :	Mise en activité des élèves grâce à l'évaluation formative	
Niveau d'accessibilité :		Contact : Nicolas AUBIN nicolas.aubin@ac-nancy-metz.fr

1. Quoi ?	
COLLÈGE :	
Thème du scénario :	Aide à l'identification de ses besoins : Évaluation formative par le numérique
Cycle d'enseignement :	Cycle 4 : niveau 1 de compétence attendue (N1C4)
Champ d'apprentissage :	Champ 4
Activité/APSA :	Badminton
Niveau de classe :	5ème
Profil des élèves de la classe :	
Classe dont les élèves s'engagent volontiers dans les situations proposées, mais sans connaître de manière particulière, l'activité support utilisée.	

2. Quand ?

<p>Moment du module d'enseignement. Ce qui a été travaillé avant et ce qu'il reste à apprendre</p>	<p>Lors de la première séance, les élèves ont construit la notion d'espace de jeu, règlementairement, avec une focale sur la mise en jeu (<i>d'où et où je sers, pourquoi, où et comment je me place en réception</i>), le jeu se déroulant ensuite sans plus de consignes ni connaissances de la part des élèves.</p> <p>Lors de cette seconde leçon, les élèves vont être amenés à analyser et construire la suite de l'échange: <i>où jouent-ils, où et comment gagnent-ils les points</i>. Cette analyse sera supportée par l'utilisation d'outils numériques, facilitant la prise d'informations lors des échanges en temps réel.</p> <p>Les résultats seront présentés par les élèves, interprétés avec l'aide de l'enseignant, qui proposera des ateliers de besoins différenciés (<i>production de trajectoires variées en vitesse et orientation, prise d'information, placement/déplacement/replacement...</i>).</p>
<p>Leçon N° :</p>	<p>2^{ème} leçon sur un module de 6 séances de 2h.</p>
<p>Quand dans la leçon ?</p>	<p>Temps 1 : Echauffement général et spécifique. Temps 2 : Evaluation initiale, en match, support de l'observation assistée par TICE, et filmée ici : « <i>comment je joue ? De quoi ai-je besoin pour progresser ?</i> » Temps 3 : Introduction et mise en place d'ateliers de besoins. Temps 4 = Temps 2 : comparaison avec ce qui avait été observé avant le travail.</p>
<p>Ce que les élèves savent faire :</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Etre attentif lors d'un travail d'observation et de recueil de données, suite à un certain nombre d'acquisitions construites lors de modules précédents dans l'année (demi-fond, ultimate...) - Servir de manière règlementaire et avec une intention tactique (première leçon). - <u>Notions de couverture de son terrain, et d'attaque de l'espace de jeu adverse (construites lors du module d'ultimate), sans connaître véritablement les aspects spécifiques de l'activité support badminton (pas/peu de technique, pas encore de tactique spécifique et fine...).</u>

3. Pourquoi ?

Besoins des élèves
(les obstacles) :

« ce que les élèves devraient transformer »

- Assistance technique par rapport à la difficulté à prendre des informations en temps réel lors d'actions de jeu rapide.
- Découvrir, identifier et comprendre les spécificités du jeu : *comment jouer sur la notion d'espace/temps en badminton, où jouer, pourquoi, comment, à quel moment ?...*
- Vivre l'expérience **d'une pratique réflexive** : *qu'est-ce que j'observe, pourquoi, comment, et que cela engendre-t-il en termes de transformations/acquisitions futures ?*

CHOIX Prioritaires :

Attendus de fin de cycle
des programmes
et articulation
avec le socle :

- « jouer intentionnellement sur la continuité ou la rupture par l'utilisation de coups et trajectoires variés » = D1.4
- Formuler et transmettre des conseils à un camarade en fonction d'observables = D1.1 (s'exprimer), D2 (apprendre à observer, analyser, concevoir des projets; travail coopératif et collaboratif) et D3 (appropriation de règles individuelles et collectives, apprentissages et respect des différences).

4. Comment ?

Description du scénario, de la situation pédagogique

2 joueurs en match 1 contre 1 sur grand terrain (peut se faire sur demi-terrain).

Observateur 1 : rend compte du déplacement ou non de l'adversaire pour aller jouer le volant (**outil compteur**).

Observateurs 2 et 3 : rendent compte de la variété des espaces de jeu où l'on fait jouer l'adversaire (**appli Bad V1**).

(Nous utiliserons ici 2 sources d'informations, à titre d'exemple et de présentation, sachant qu'elles peuvent être mises en place et utilisées séparément).

A l'issue du match, **analyse des données recueillies** (plus ou moins assistée par l'enseignant au regard de ce qu'expriment les élèves), pour proposer une orientation de travail pertinente, spécifique, adaptée à chacun en fonction de ses besoins.

Matériel nécessaire	2 à 4 tablettes sur un terrain pour l'ensemble de la classe (et rotation des groupes)
Outil(s)/ressource(s) :	<ul style="list-style-type: none"> • Tablettes Android • Applications « EPS Compteur » de PDAgogie.com, et « Badminton V1 ou V2 » de Webjéjé en téléchargement gratuit.
Comment l'élève les utilise-t-il :	Touches simples d'écran en cours d'observation.

Le support vidéo présente la configuration précitée : 2 observateurs (le 3^{ème} étant là pour s'exercer à la manipulation de prise d'informations), les élèves menant une réflexion sur 2 types d'informations afin d'éclairer et de dépasser le simple résultat du match :

- *Ai-je fait se déplacer mon adversaire d'une part (outil compteur) ?*
- *Quelles parties du terrain ai-je utilisées d'autre part (outil zonage) ?*

5. Autres scénarii et comportements d'élèves

Autre exemple d'une utilisation des deux applications : 2 tablettes, l'une avec l'application « outil compteur » qui rend compte du déplacement ou non de l'adversaire, et l'autre avec l'application « outil zonage », mais seulement sur l'identification des endroits où sont marqués les points (vu sur la vidéo).

Constat :

- Un joueur qui ferait bouger son adversaire, mais avec très peu de points remportés.

Hypothèse explicative :

- Trajectoires trop en cloche, qui ne mettent pas l'adversaire en crise de temps.

Remédiations :

- Envisager une remédiation technique : plan de frappe plus vertical, accélération de la tête de raquette, toucher plus fin...).

Autre constat possible :

*Un joueur qui ne ferait pas bouger son adversaire, mais qui remporterait beaucoup de points en zone centrale.

Hypothèse explicative :

- Un joueur maîtrisant probablement les trajectoires tendues et le smash, qui gagne à son niveau, mais qui sera limité à un niveau supérieur, contre des adversaires qu'il ne déséquilibrerait pas davantage, par un jeu plus varié dans l'espace.

Remédiations :

- Envisager alors un changement d'opposition (plus fort),
- Proposer à l'élève des éducatifs sur la capacité à prendre des informations,
- Développer le répertoire technique de l'élève et développer sa capacité à atteindre des zones différentes.

6. Apport(s) des outils-ressources numériques

<p>Plus-values pour l'élève :</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Simplicité d'utilisation : prise en main de l'outil, aucune perte de temps liée au logiciel ou à la mise en route des tablettes. - Clarté des informations recueillies : visuels propres et synthétiques. - Données simples et accessibles pour de premières interprétations à ce niveau de classe, à ce stade du cycle d'apprentissage (N1C4). - <i>Outils réutilisables a posteriori pour observer son évolution dans la séance (temps 4, cf. page 2), et plus tard dans le module (S4, S5) = construction des bases d'une méthodologie d'auto-évaluation, d'apprentissage.</i> - <i>Outils transférables dans d'autres activités supports du même champ : acquisitions réinvestissables.</i>
<p>Plus-values pour l'enseignant :</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Logistique simple de mise en place (aucune perte de temps liée à une explication fastidieuse des supports), manutention aisée et rapide pour les élèves qui optimisent leur temps dans les rôles d'observateurs. - Permet d'entrer plus rapidement en activité, d'augmenter les temps de jeu, et d'observations effectives. - Gain de temps dans le traitement et la remontée des données brutes (calculs de pourcentages, clarté et qualités des informations recueillies), visuels et rendus très simples et clairs. - Permet de se centrer plus rapidement sur le travail d'interprétation des données recueillies, et sur l'introduction/mise en place d'ateliers de besoins / remédiations. - préparations/construction d'une <i>autonomie future</i> des élèves quant à la réutilisation de ce type d'outils. - Premiers jalons posés dans la construction d'une <i>méthodologie d'apprentissage et d'auto évaluation</i> : <i>pourquoi j'observe, qu'est-ce que j'observe, que signifient les résultats, comment puis-je évoluer par rapport à cela... ?</i>
<p>Freins éventuels</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Des procédures à respecter - Accepter de « perdre du temps » à courts termes pour en gagner à moyens et longs termes (les élèves gagnant peu à peu en autonomie) - Questionner ses stratégies d'enseignement pour construire des habitudes de travail et des situations pédagogiques qui intègrent l'usage des tablettes

Perspectives et prolongements possibles:

- En badminton, à plusieurs niveaux :

- D'un enseignant qui propose et guide les élèves dans la remédiation à mettre en place (les élèves de 5ème présentés n'ayant que peu de pratique et d'expériences vécues dans cette APSA support), à un enseignant qui va progressivement rendre autonome les élèves dans le choix des ateliers de besoin à mettre en place. De cette procédure d'analyse du jeu, les élèves, à mesure qu'ils découvrent / enrichissent leurs « répertoires d'exercices » et leurs observations (critères plus précis, diversifiés), vont petit à petit être amenés à proposer eux-mêmes à l'enseignant, un axe de travail, s'appuyant sur un éducatif que validera ou non l'enseignant.

Dans cette optique, l'élève est amené à se rendre acteur de sa formation, de manière plus large et approfondie. L'apprendre à apprendre, à progresser, à évoluer, prend ici une dimension plus poussée, plus complexe, toujours en s'appuyant sur l'utilisation d'outils numériques, qui évolueront eux aussi à mesure que les élèves les intègrent.

- Premiers jalons posés dans l'optique de rendre les élèves plus pertinents et lucides dans l'analyse de leur séquence de jeu, et dans l'orientation stratégique de la confrontation à venir (cf. épreuve du baccalauréat).

- Dans d'autres APSA support du champ d'apprentissage:

- Même procédure d'enseignement envisageable en Boxe Française par exemple, avec l'utilisation du compteur académique (http://www4.ac-nancy-metz.fr/eps/site/dossiers/dossier.php?val=271_cp4-boxe-francaise): outil d'analyse de sa prestation, s'appuyant sur une démarche d'apprentissage identique à celle mise en avant ici en badminton = apprentissage du rôle d'observateur, du décryptage des informations prélevées, et de l'utilisation de celles-ci dans un processus d'évaluation et d'évolution vers une motricité plus adaptée.