

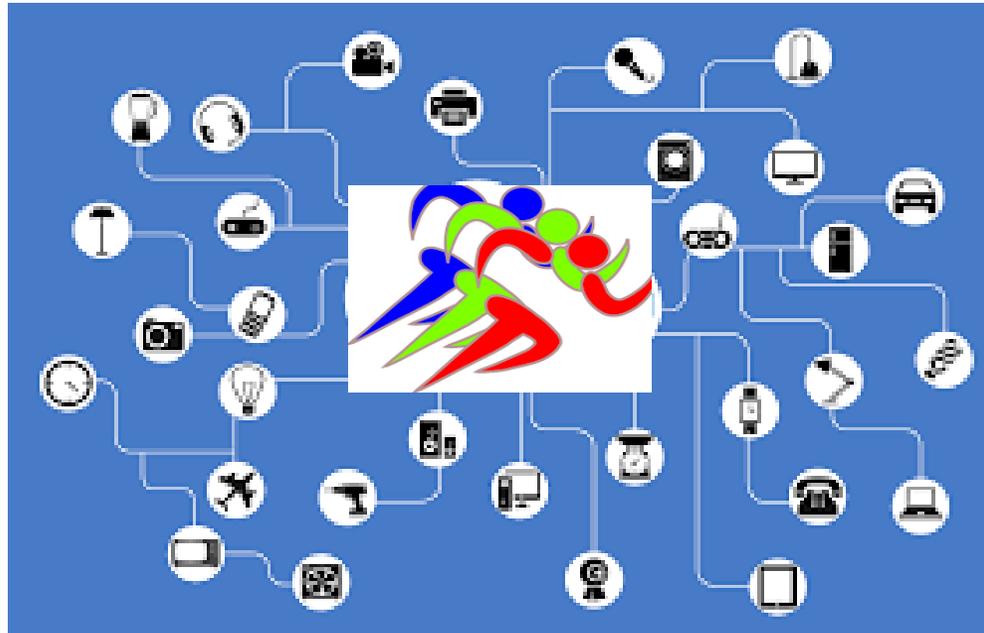


Région académique
GRAND EST

académie
Strasbourg



TraAM 2019 : utilisation des objets connectés en EPS



Connaître son profil de jeu pour individualiser son parcours d'apprentissage en badminton.

Objet(s) connecté(s) utilisé(s):
EPS BOX, téléphone portable des élèves, ordinateur portable
tablette professeur.

Badminton

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel pour gagner.

Description du contexte de l'établissement :

Elèves de lycée général avec des profils variables mais de bonnes capacités d'autonomie et d'apprentissage de la 2nde à la Terminale.

Les capacités physiques, sportives et intellectuelles sont bonnes dans l'ensemble mais une hétérogénéité des niveaux existe. Les élèves sont curieux face aux APSA et aux nouvelles modalités de pratiques.

L'expérimentation a été réalisée avec une classe de 34 élèves de seconde.

Compétences ou Attendus visés :

S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force.

Identifier les forces et faiblesses de son adversaire pour définir, mettre en œuvre et réguler un projet tactique.

Utiliser différents supports d'observation et d'analyse pour apprécier des prestations et l'état du rapport de force entre deux équipes ou deux adversaires

Assurer différents rôles (partenaire, adversaire, arbitre, coach, observateur)

Description des activités demandées aux élèves :

- Utiliser dans Activités d'oppositions et collectives>Tournois pour participer à un tournoi avec d'autres élèves joueurs et observateurs /juges et coachs d'un niveau homogène pour connaître son profil de jeu en fin de tournoi.
- Ajuster le choix des situations d'apprentissages par l'élève dans le répertoire guidé de l'enseignant en fonction de ses points forts et faibles après la lecture du profil de jeu.
- D'une séance à l'autre se mettre en projet en enrichissant ses connaissances sur l'activité, le choix de routines d'échauffement sur le cours Moodle Badminton.



Points de vigilances

- **Usage du téléphone portable**
- **Données stockée sur EPS BOX.**
- **Wifi fermé**

Niveau d'expertise requis



Bilan de l'activité menée

- Proportion d'élèves qui ont participé aux activités demandées :
Tous les élèves de la classe ont utilisés Moodle et l'EPS Box via leur téléphone ou celui d'un tiers.
- Plus value apportée aux élèves :
Lecture instantanée après chaque match de ses qualités en tant que joueurs, visualisation de l'évolution de son profil en fonction des matchs joués. Individualisation des objectifs. Connaissance de soi et de son adversaire. Améliorer la connaissance de ses capacités. Identifier ses points faibles pour y remédier.
- Plus value apportée à l'enseignant :
Mise en autonomie des élèves et partage d'outils permettant l'individualisation des parcours d'entraînement. L'enseignant peut se concentrer sur la régulation des parcours.
- Commentaires :
Expertise: moyen une fois l'EPS Box opérationnelle (complexe pour novice en informatique), l'usage du téléphone portable bien défini ainsi que les règles de connexion.
Limites de l'usage et difficultés de mise en œuvre: efficacité de l'observation ,des difficultés de connexions pour certains élèves, mais suffisamment d'élèves ont réussi à utiliser l'outil pour faire fonctionner leur portable au profit du tournoi.



TOURNOI : ExpBAD

Enregistrer

Grma 0 Lewa 0

Point Bonus Faute

Zone d'impact de : Grma

Zone Avant	Zone Droite	Zone Centrale	Zone Gauche	Zone Arrière	Fautes
0	0	0	0	0	0
Point:	Diff:	Bonus:			
0	0	0			

Zone d'impact de : Lewa

Zone Avant	Zone Droite	Zone Centrale	Zone Gauche	Zone Arrière	Fautes
0	0	0	0	0	0
Point:	Diff:	Bonus:			
0	0	0			

Les élèves jouent un tournoi et s'observent à l'aide de l'EPS BOX et de leurs téléphones. Au fil des matchs ils découvrent leurs profils et celui de leurs adversaires, connaissent leurs forces et faiblesses et peuvent ajuster leur projet d'apprentissage.

Vous Pouvez: **HEXA HEXA**
 Classe de : **BoxTeam**
[Importer un avatar](#)

Uploader un fichier Répondre au Qcm

Activités à performance mesurée

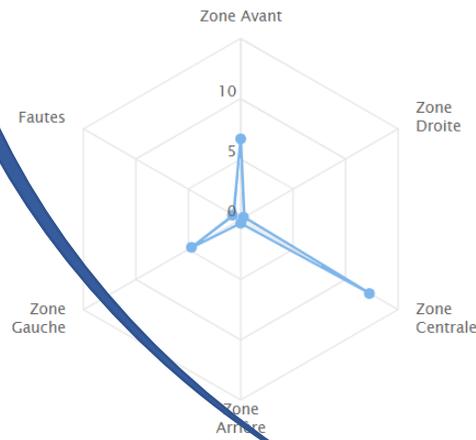
Activités de pleine nature

Activités artistiques.

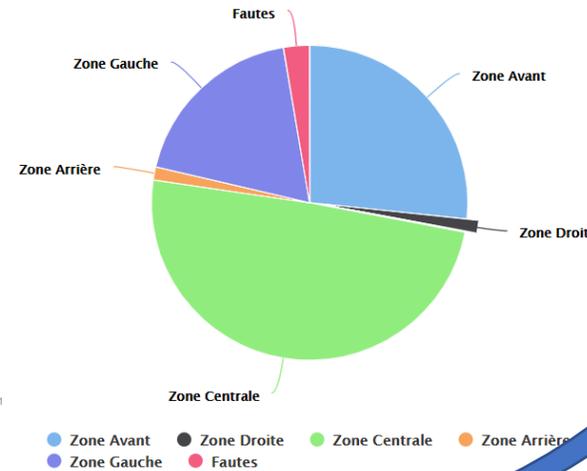
Activités d'opposition et collectives.

Place	Nom	Diff Points	Score Total	Nb Bonus	Nb Match	Voir Profil
1	HEXA	17	78	5	3	
2	Lewa	3	19	12	1	
3	Kopa	-6	22	0	1	
4	Grma	-14	20	0	1	

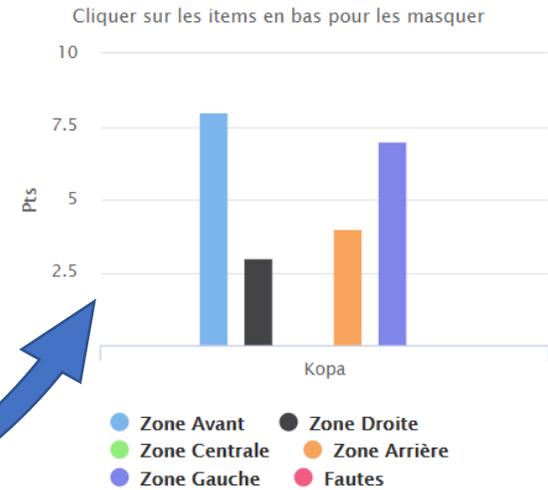
Tournoi : ExpBAD



Tournoi : ExpBAD
Joueur : HEXA



Tournoi : ExpBAD
Joueur : Kopa



Activités d'opposition et collectives.

CP4 - Conduire ou maîtriser un affrontement individuel ou collectif.
 CA4 - Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.

- [Toumoj](#) © (Yannick / François)
- [Toumoj saisie Arbitre](#) © (Yannick / François)
- [Tennis de table](#) © (Benoit)
- [Savate](#) © (Aurelien / Benoit / François)
- [Sports-co](#) © (Laurent / François)



Documents/ ressources

Documents/ ressources

Documents/ ressources

- ▼ Documents/ ressources
- Badsécu.doc
- Défis N3.ppt
- ECHAUFFEMENT.pdf
- fiche de coaching.doc
- FICHEELEVESECHAFF.doc
- Les_différentes_frappes_au_Badminton-2.pc
- Les_stratégies_de_jeu_en_badminton-2.pdf
- REGLEMENT.pdf
- ROUTINES.doc
- Tactique 12 pistes.doc
- TRAJECTOIRES.pdf

Avant et après la séance, les élèves peuvent consulter sur leur téléphone les différentes ressources pour le cycle: routines, défis, situations d'apprentissages sur l'EPS Box ou Moodle lors de la séance.

