


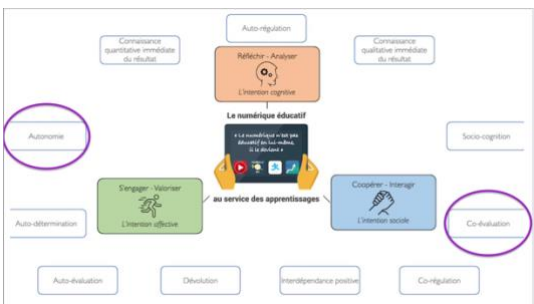







Scénario pédagogique enrichi par le numérique

Construire le point en jouant sur la latéralité du terrain – Cycle 4

	APSA Support	CA	 https://youtu.be/Y4UCJap7fUI?si=BGJvQ_fc8u-So4oE
	Badminton	4	

 Intentions		Plus-values pour l'enseignant/élève
		<ul style="list-style-type: none"> - Se co-évaluer avec plus de certitudes, via les résultats de l'application Badminton EPS V3 et l'étoile de compétences. - Favoriser l'autonomie en incitant l'élève, grâce à son score et à son analyse, à mieux identifier son niveau de jeu pour s'orienter sur des ateliers de besoins.

 Besoins	Niveau d'expertise		Plateforme(s)			Application(s) utilisée(s)
	3 étoiles Enseignant	 Android	 IOS	 WINDOWS	BADMINTON EPS V3  Téléchargement application	
3 étoiles Élève	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
■ Matériel nécessaire / ■ Matériel facultatif / (n) Nombre						
	6	Tablettes (une par terrain)			Connexion wifi	
	6	Trépieds (un par terrain)			Ordinateur portable	
		Vidéo-projecteur			Caméra	
		Cardiofréquencemètre			Autres :	


Programmes	COLLEGE					LYCEE				
	Objectifs Généraux (en lien avec les domaines du socle) priorisés					Objectifs Généraux priorisés				
	<input type="checkbox"/> Cycle 3		<input checked="" type="checkbox"/> Cycle 4			<input type="checkbox"/> LGT		<input type="checkbox"/> LP		
	Développer sa motricité	S'approprier méthodes et outils	Partager règles, rôles, responsabilité	Entretenir sa santé	S'approprier une culture	Développer sa motricité	Se préparer, s'entraîner	Exercer sa responsabilité	Construire sa santé	Accéder au patrimoine culturel
	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆
Attendus de Fin de Cycle (AFC) de Fin de Lycée (AFL) ou de Fin de Lycée Professionnel (AFLP) ciblés										
D1/AFC : « Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ».										
D2/AFC : « Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité ».										

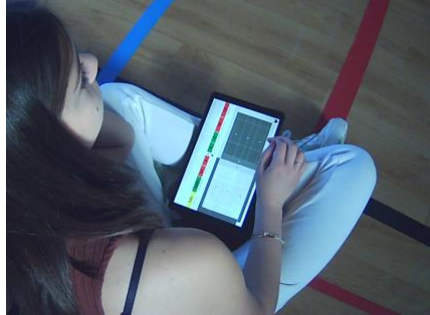
Objectifs pour l'enseignant	But pour l'élève
<p>Moteur : renverser le rapport de force en sa faveur, en construisant le point sur la latéralité du terrain adverse.</p> <p>Éducatif :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Développer la coopération/communication entre pairs pour analyser un score. - Développer l'autonomie de l'élève pour se mettre en projet de réussite. 	<p>Moteur : Envoyer le volant le plus souvent possible dans les zones latérales du terrain.</p> <p>Éducatif :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Avec l'aide de l'analyste-statisticien et de l'arbitre, analyser son score et se positionner dans l'étoile de compétences individuelle, en prenant en compte les résultats obtenus dans l'application. - Faire progresser son niveau de jeu en s'orientant sur des ateliers de besoins de son choix.

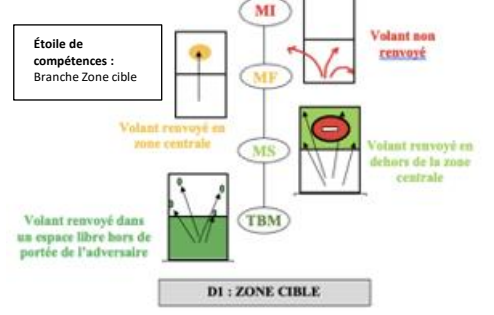
ORGANISATION

Générale	Numérique	Critères de réussite (Niveau de maîtrise)										
<p>Les élèves sont répartis par niveau sur les 6 terrains de badminton.</p> <p>4 élèves par terrain, dont deux joueurs, un arbitre au filet et un analyste/statisticien à l'observation sur le fond du terrain.</p> <p>3 zones sont matérialisées au sol, dans le sens dans la longueur, avec des plots: une zone centrale et deux zones latérales.</p> <p>Les matchs se déroulent en 21 points.</p>	<p>L'analyste/statisticien paramètre sur la tablette une bonification de 3 points pour les volants qui seront envoyés hors de la zone centrale de l'adversaire (zones latérales).</p> <p>Il peut prendre les données d'un des deux joueurs ou des deux joueurs à la fois.</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Niveau de maîtrise</th> <th>% de renvois hors de la zone centrale</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Degré 1</td> <td>Entre 0% et 25%</td> </tr> <tr> <td>Degré 2</td> <td>Entre 26% et 50%</td> </tr> <tr> <td>Degré 3</td> <td>Entre 51% et 75%</td> </tr> <tr> <td>Degré 4</td> <td>Entre 76% et 100%</td> </tr> </tbody> </table>	Niveau de maîtrise	% de renvois hors de la zone centrale	Degré 1	Entre 0% et 25%	Degré 2	Entre 26% et 50%	Degré 3	Entre 51% et 75%	Degré 4	Entre 76% et 100%
Niveau de maîtrise	% de renvois hors de la zone centrale											
Degré 1	Entre 0% et 25%											
Degré 2	Entre 26% et 50%											
Degré 3	Entre 51% et 75%											
Degré 4	Entre 76% et 100%											

ILLUSTRATIONS







Rôle des élèves

<u>Joueur réflexif</u>	<u>Analyste-Statisticien</u>	<u>Arbitre :</u>
<ul style="list-style-type: none"> - Il joue et prend connaissance de son pourcentage de renvois de volants hors de la zone centrale adverse, grâce aux résultats obtenus sur la tablette. - Il essaye d'améliorer son pourcentage en collaboration avec le statisticien. 	<p>Il clique sur la tablette sur les zones ciblées par le joueur.</p> <p>Il indique le pourcentage de renvois bonifiés obtenu par le joueur.</p> <p>Il analyse avec le joueur les résultats.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Fait respecter le règlement du badminton - Aide à l'analyse de la pratique du joueur.

- Il note sur son étoile de compétence son niveau de maîtrise au début et à la fin de la séance.

Il participe à la mise en projet du joueur.

Autre(s) ressource(s) :



Vidéo tutoriel de l'application Bad V3