
	Utilisation de Badminton défi N1 en EPS		
	Tableur fonctionnant sous Excel, permettant aux élèves de valider des niveaux attestant de l'acquisition du niveau 1 des programmes dans l'activité badminton.		
Nom du logiciel	Utilisable par	Prise en main	
Badminton Défi N1	Elèves et professeur	Facile	
Date de parution	Prix et lien de téléchargement	Auteur(s)	
12/01/2014	http://eps.crdp-creteil.fr/spip.php?article802 Gratuit	LACROIX Sébastien GREIDEPS Créteil	
Liens socle commun	Compétences EPS	Compétences TICE	
C4/1 : Utiliser les logiciels et les services à disposition. C7/3 : S'engager dans un projet individuel.	CMS 2 et 3	Créer, produire, traiter, exploiter des données.	

Compatibilités	Description du logiciel
	<p>Ce tableur propose 14 défis, permettant d'attester de l'acquisition du niveau 1 en badminton. Le contenu est présenté de manière à ce que les élèves puissent eux-mêmes mettre en place les défis et s'auto-évaluer dessus.</p> <p>De ce fait, les élèves devront apprendre à se projeter dans leurs apprentissages et ceci favorisera la mise en projet.</p>
Matériels complémentaires	
<p>Ordinateur portable Vidéo projecteur (optionnel)</p>	<p>De plus, l'accès à une fiche de suivi leur permettra de mesurer les progrès qu'ils ont réalisés et les apprentissages restants.</p> <p>L'enseignant pourra lui se concentrer quasi exclusivement sur les contenus d'enseignement qui permettront aux élèves de valider une situation : l'un des objectif est de passer de la question « Que faut-il faire ? » à « Comment faut-il faire ? ».</p>

Exemples d'utilisation dans diverses APSA	Illustrations
<p>Ce tableur peut être utilisé lors d'un cycle de badminton. Les compétences travaillées sont relatives aux niveaux 1 et 2 des programmes.</p> <p>Toutefois, il est aussi possible de l'utiliser pour remettre à niveau des élèves lycéens ou dans le cadre de l'UNSS.</p>	

Conseils d'utilisation
<p>Lors de la première utilisation, il est préférable d'être avec les élèves lorsqu'ils valident leurs niveaux afin d'éviter toute erreur.</p> <p>Pour que tous les élèves ne soient pas devant l'ordinateur au début du cours, n'hésitez pas à imprimer (ou à écrire au tableau) les 3 premiers niveaux à valider. Ceci permettra de mettre les élèves en activité rapidement et ils viendront les uns après les autres devant l'ordinateur pour valider leur niveau et pour prendre connaissance du suivant.</p>

Exemples d'utilisation pas à pas

Voici une présentation de la première utilisation de tennis de table N1.

Etape 1	Description	Copie écran
<p>Ouverture du tableur. Arrivée sur la page d'accueil.</p>	<p>Lorsque vous allez ouvrir le tableur, la page d'accueil vous proposera diverses options.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lors d'une première utilisation, cliquez sur « débiter ». - Si vous utilisez déjà ce tableur avec la classe, sélectionnez « fiche de validation ». 	
Etape 2	Description	Copie écran
<p>Tutoriel d'utilisation</p>	<p>Après avoir cliqué sur « débiter », une page rappelant le fonctionnement du tableur vous guidera pour votre première utilisation.</p> <p>Après avoir pris connaissance des informations proposées cliquez sur « Les élèves ».</p>	
Etape 3	Description	Copie écran
<p>Renseigner le nom des élèves</p>	<p>Entrez le nom des élèves de la classe dans la fiche. Cette dernière est compatible PACK EPS. Puis cliquez sur « fiche de validation ».</p>	
Etape 4	Description	Copie écran
<p>Fiche de validation</p>	<p>Celle-ci récapitulera les défis validés par les élèves. En cliquant sur le bouton « les défis », ils pourront sélectionner les exercices à mettre en place.</p>	
Etape 5	Description	Copie écran
<p>Les défis</p>	<p>Dans la fenêtre qui vient de s'ouvrir, les élèves sélectionnent l'exercice qu'ils souhaitent valider.</p>	
Etape 6	Description	Copie écran
<p>La validation</p>	<p>La fiche présente l'exercice ou le match à valider. Lorsque l'élève a réussi ce dernier :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Il choisit son nom dans la liste déroulante. 2. Il clique sur le bouton « Je valide ! ». <p>Les élèves peuvent à tout moment consulter la fiche de suivi pour mesurer les progrès réalisés en cliquant sur le bouton « Voir la fiche de validation »</p>	
Etape 7	Description	Copie écran
<p>Sauvegarde de fin de séance.</p>	<p>Il ne vous reste plus qu'à quitter le tableur en n'oubliant surtout pas de sauvegarder les données sous peine de perdre toutes les modifications effectuées depuis son ouverture.</p>	

Pour aller plus loin...

Organisation de la classe

Ce tableur peut avoir plusieurs utilités pour le professeur et pour les élèves durant le cycle de badminton :

- après avoir proposé des exercices en rapport avec son thème de séance, l'enseignant peut demander aux élèves de valider certains défis pour attester de l'acquisition de la compétence travaillée.
- permettre aux élèves de travailler de manière individuelle en validant les défis qu'ils jugent les plus accessibles en premier et en mesurant leurs progrès tout au long du cycle.

Il peut aussi servir de « guide d'échauffement » pour des élèves visant les niveaux 2 ou plus. Il leur permettra ainsi de revoir certaines bases indispensables (toutefois, il est nécessaire de bien expliquer aux élèves que l'échauffement doit être progressif et que l'engagement physique ne doit pas être trop brusque).

Aménagement matériel

Disposez un ordinateur dans la salle en prenant garde à ce qu'il ne puisse pas être percuté par les élèves qui pratiquent.

Un vidéo projecteur peut aussi être relié à l'ordinateur de manière à projeter les niveaux au mur. Ceci pourra permettre d'éviter un regroupement trop important d'élèves autour de l'ordinateur.

Illustrations

Matériels essentiels/facultatifs	Niveau TICE nécessaire pour le professeur	
Un ordinateur (un netbook est suffisant) ou une tablette fonctionnant sous Windows 8.1.	Niveau TICE nécessaire pour l'élève	Savoir enregistrer un document.
		Savoir sélectionner des éléments dans un tableur. Respecter les procédures pour valider un résultat.

Les plus-values de l'usage des TICE

Pour les élèves	+++	Pour le professeur	+++	Pour le professeur et les élèves	+++
Devenir acteur de son apprentissage	+++	L'apprentissage facilité	+++	Évaluer autrement	+++
Compréhension facilitée, Visualisation simplifiée des problèmes	+++	Mutualiser les ressources		Ressources mutualisées	
		Multiplier les ressources	++	Faciliter les échanges entre enseignants et élèves	++
Développement du regard critique		Réactivité pédagogique	+++	Favoriser la continuité pédagogique entre les séances	+++
		Gagner du temps dans la leçon EPS			
Accroître la motivation	+++				
Mettre en activité	+++				
Valoriser	++				
Impulser l'autonomie	+++				
Bénéficier d'un apprentissage individualisé	+++				
S'auto-évaluer ou être évalué différemment	+++				
Connaissance immédiate des résultats	+++				

Les freins repérés

1. Faire attention à ce que les critères de réussite soient bien respectés par les élèves avant de valider un niveau.
2. Trop d'élèves en même temps devant l'ordinateur pour prendre connaissance des exercices à mettre en place.

Solutions envisagées pour lever les freins

1. Faire des vérifications en début de séance sur des élèves choisis au hasard, pour vérifier si les niveaux validés sont bien ceux que les élèves maîtrisent.
2. Imprimer les exercices afin de multiplier les supports disponibles.