

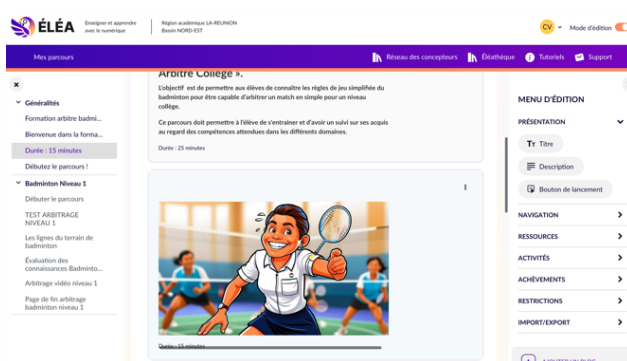
Éléa pour l'apprentissage de l'arbitrage et assurer un suivi des élèves en Badminton

Christophe Vergnet



Présentation du projet

Notre réflexion s'est portée sur la construction d'un parcours de formation destiné aux élèves de 6^e (cycle 3), dans le cadre d'une première séquence de badminton. L'objectif de ce projet est de favoriser une meilleure appropriation des règles du badminton en proposant aux élèves une méthode progressive et active d'apprentissage. Il s'agit de consolider leurs connaissances théoriques tout en développant leur capacité à observer et comprendre le jeu en situation réelle.



La plateforme Éléa, outil institutionnel offrant une large diversité d'activités interactives, nous est apparue particulièrement adaptée pour créer un parcours de formation hybride. Son usage permet de renforcer l'implication des élèves en leur proposant un travail personnalisé et structuré. Il facilite également la montée en compétence progressive vers des responsabilités d'arbitrage, élément important en badminton où la connaissance fine des règles influence directement la qualité des matchs.

Les données recueillies par l'enseignant grâce à la plateforme permettent d'avoir une vision précise et actualisée des réussites et des obstacles rencontrés par chaque élève tout au long du parcours. Ce suivi individualisé offre à l'enseignant la possibilité d'intervenir de manière ciblée pendant les séances de pratique au gymnase, en adaptant ses interventions pédagogiques selon les besoins spécifiques identifiés. Ainsi, le parcours sur Éléa devient non seulement un outil d'enseignement différencié, mais aussi un levier d'inclusion pour des élèves aux profils variés.

La démarche

La scénarisation :

La première étape du projet a consisté à construire le parcours numérique sur la plateforme Éléa en suivant une méthodologie rigoureuse de scénarisation. Nous avons commencé par définir précisément les objectifs pédagogiques du parcours, en cohérence avec les compétences attendues à ce niveau scolaire. Nous avons précisé que le parcours visait la maîtrise des règles du badminton en simple et l'intégration progressive de compétences d'observation et d'arbitrage en situation réelle.

Le choix a été fait de proposer ce parcours en autonomie plutôt qu'en pédagogie inversée. Cette décision repose sur une volonté d'assurer l'équité entre les élèves. En effet, tous ne disposent pas nécessairement d'un accès fluide aux outils numériques à domicile. Laisser la possibilité aux élèves de consulter le parcours sur leur temps libre, pendant les heures de permanence, à domicile ou dans le cadre de l'aide personnalisée, permet d'éviter de renforcer les inégalités d'accès au savoir.

Dans la phase de conception du parcours, nous avons soigneusement scénarisé l'organisation de ses différentes étapes. La page d'accueil a été pensée pour présenter clairement aux élèves les objectifs du parcours, la durée estimée, les modalités d'accompagnement, ainsi qu'une image



illustrative permettant d'installer immédiatement le contexte. Le déroulé du parcours a été structuré selon la méthode ABC Learning Design, qui invite à réfléchir non seulement aux contenus proposés mais surtout aux activités attendues de la part des élèves. Cette approche nous a aidés à équilibrer différentes formes d'apprentissage : acquisition de savoirs, entraînement, production, et pratique.

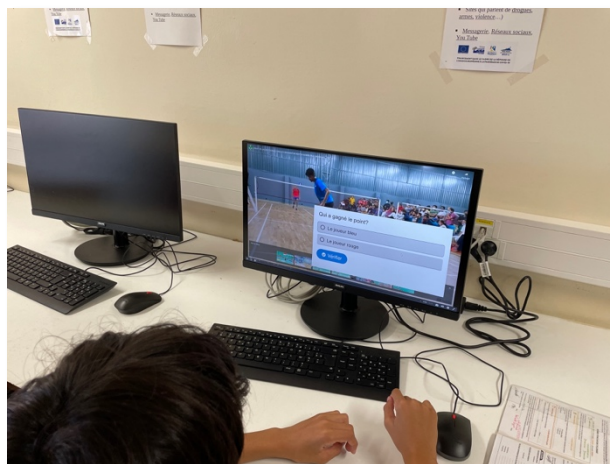
Les activités proposées ont varié entre des vidéos interactives, des jeux de type "Millionnaire", des QCM, des appariements et des exercices de production écrite. Ce choix de diversité vise à favoriser l'attention et la motivation des élèves en utilisant des supports adaptés à des profils cognitifs différents. La fin du parcours intègre une page récapitulative pour valider que toutes les étapes ont été franchies.

Après cette phase de conception, nous avons testé le parcours dans son intégralité en mode élève. Cette phase d'essai a permis de détecter des erreurs d'énoncés, de repositionner certaines activités pour gagner en fluidité, et d'ajuster la difficulté de certains exercices. Nous avons également vérifié, en mode administrateur, la bonne affectation des parcours aux groupes d'élèves ciblés et corrigé d'éventuelles erreurs de paramétrage.

L'expérimentation sur le terrain :

Le parcours a été expérimenté avec une classe de 6^e SEGPA, lors de notre séquence de badminton au second semestre. Lors de la séquence précédente, nous avons constaté une forte hétérogénéité dans l'engagement des élèves, notamment lorsqu'ils devaient tenir le rôle d'arbitre. Plusieurs élèves présentaient des troubles de l'attention, de la mémoire, de la concentration ou encore du traitement de l'information. Cela rendait difficile l'acquisition classique des règles et la mise en responsabilité sur le terrain.

Le recours à la plateforme Éléa visait à répondre à ces difficultés spécifiques. En multipliant les supports visuels et auditifs, en proposant du temps supplémentaire pour s'approprier les notions, nous avons cherché à construire un environnement d'apprentissage plus inclusif. Les élèves pouvaient revoir les consignes à leur rythme, repasser certaines vidéos plusieurs fois et s'exercer de manière interactive, ce qui favorise l'ancrage mémoriel des savoirs.



En classe, les activités réalisées en amont sur la plateforme ont été mobilisées pour réinvestir les règles d'arbitrage en situation réelle, rendant les élèves plus confiants et mieux préparés pour assumer ce rôle.

Domaines et compétences travaillées du CRCN

Le projet a permis de travailler plusieurs compétences du Cadre de Référence des Compétences Numériques (CRCN), notamment celles relatives à l'interaction dans un environnement numérique et à l'évolution dans cet environnement.

Les élèves ont été amenés à interagir de manière encadrée en utilisant leur espace numérique de travail via l'application Métice pour accéder au parcours. Ce travail a été l'occasion de rappeler et de mettre en pratique les règles d'utilisation responsables des outils numériques en nous appuyant sur la charte et le règlement intérieur du collège. En salle informatique, nous avons accompagné les élèves pas à pas pour leur apprendre à se connecter de manière autonome, à naviguer dans leur environnement numérique et à retrouver les ressources nécessaires au bon déroulement du parcours.

Outils et/ou ressources institutionnelles mobilisées

Nous avons mobilisé les espaces numériques de travail des élèves et la plateforme Éléa, outil officiel du ministère de l'Éducation nationale. Cette plateforme permet de concevoir des parcours scénarisés incluant une grande variété d'activités pédagogiques interactives, adaptées aux besoins des élèves. Elle favorise la personnalisation des apprentissages et offre à l'enseignant des outils puissants de suivi et d'évaluation formative.

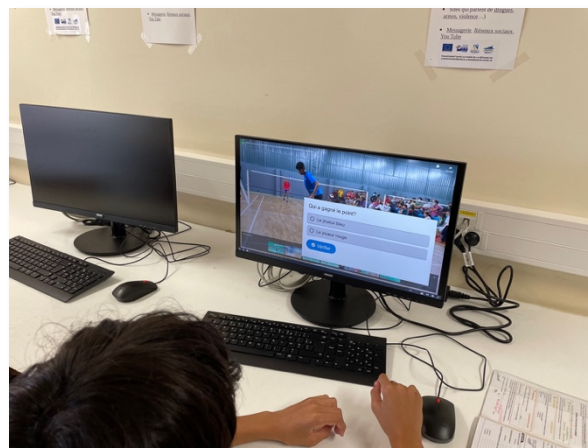
Lien Éduscol sur la plateforme Éléa : <https://eduscol.education.fr/4184/la-plateforme-d-apprentissage-elea>

Lien pour télécharger le parcours de formation : <https://portail.college-lamontagne.ac-reunion.fr/nextcloud/index.php/s/RyKB5aypYrR3BQp>

Apports et plus value de l'usage du numérique pour apprendre et enseigner

La principale plus-value de l'usage du numérique dans ce projet réside dans l'interactivité offerte par les supports utilisés, notamment les vidéos interactives. Ces dernières permettent aux élèves d'observer des matchs de badminton en conditions réelles, de répondre à des questions précises directement intégrées dans le visionnage, et de recevoir un retour immédiat sur leurs réponses.

Ce type d'activité favorise une implication active de l'élève, qui devient acteur de son apprentissage, plutôt que simple récepteur passif de règles théoriques. De plus, le numérique permet une différenciation naturelle puisque chaque élève avance à son rythme, selon ses besoins. Pour l'enseignant, les outils d'analyse et de suivi de la plateforme permettent d'identifier précisément les points qui nécessitent d'être retravaillés collectivement ou individuellement lors des séances pratiques au gymnase.



Nous n'avons pas pu mettre en place une expérimentation comparative (avec groupe témoin et groupe test) au sein de la classe pour mesurer précisément l'impact de l'utilisation de la plateforme sur l'appropriation des connaissances en arbitrage par les élèves.

Néanmoins, nous avons pu constater sur le terrain que les élèves nous sollicitaient moins au sujet des règles d'arbitrage (lignes du terrain, erreurs de service, etc.), ce qui leur permettait d'être davantage concentrés sur le score. Le climat de classe s'est également amélioré, avec une nette diminution des discussions conflictuelles, voire des disputes.

Difficultés et obstacles rencontrés, ressenti des enseignants

La prise en main de la plateforme Éléa s'est révélée relativement chronophage en phase de conception, en particulier pour les enseignants qui n'avaient jamais utilisé de plateforme Moodle auparavant. Ce temps d'apprentissage initial, bien que conséquent, se justifie pleinement par la qualité du parcours final obtenu et par le fait qu'il peut être réutilisé les années suivantes, moyennant quelques ajustements.

Un autre obstacle rencontré concerne l'inégalité d'accès au numérique à domicile, notamment pour nos élèves de SEGPA. Tous ne disposent pas d'une connexion Internet fiable ou d'un équipement adapté, ce qui aurait pu rendre le travail à distance inéquitable. C'est pourquoi nous avons fait le choix de proposer le parcours dans le cadre de l'accompagnement personnalisé en salle informatique, assurant ainsi à chaque élève un accès effectif aux ressources numériques et un accompagnement individualisé.

Par ailleurs, une limite importante concerne la gestion des données sur la plateforme. Nous aurions souhaité pouvoir assurer un suivi plus longitudinal, en conservant les données d'une année à l'autre afin d'avoir une continuité dans le parcours de formation. Cette fonctionnalité n'est malheureusement pas disponible directement sur Éléa. Toutefois, la plateforme permet l'export des résultats sous des formats exploitables (CSV, XLS), ce qui rend possible une conservation manuelle des données. Cette solution permet aussi de transmettre les résultats aux collègues des années suivantes pour faciliter la continuité pédagogique.