

Titre	Analyse de mouvements avec l'application «coach's eye»
Description brève	A l'aide de l'application « coach's eye », les élèves se sont filmés lors des leçons de sport. Un élève montrait un exercice, l'autre le filmait. A deux, ils ont regardé le film et l'élève qui avait filmé donnait un feedback à son camarade.
Auteur-e-s	Venturelli Larissa
Courriel	Larissa.venturelli@fr.educanet2.ch
Ecole	HEP Fribourg / Ecole primaire de Châtonnaye
Année	2015
Type d'école	Haute école pédagogique / Ecole primaire
Année de scolarité	3 ^{ème} année de formation / 5H
Branche-s d'enseignement	Sport
Lien Internet	Informations autour de l'application : https://www.coachseye.com/
Fichiers supplémentaires	-

Objectifs visés

a) Objectifs du plan d'études romand

FG 21 — Décoder la mise en scène de divers types de messages...

... en les analysant à partir des supports les plus courants et en utilisant leur forme pour réaliser d'autres productions

- Utilisation de façon autonome et pertinente des appareils audiovisuels (*appareil d'enregistrement, caméra, appareil de photo numérique,...*)

Stratégies d'apprentissage :

Gestion d'une tâche :

- analyser la situation ;
- se donner un objectif et les moyens de l'atteindre ;
- apprendre de ses erreurs

b) Objectifs d'apprentissage :

Les élèves sont capables de...

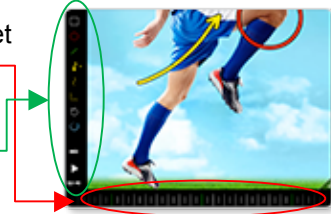
- filmer les mouvements effectués par un camarade
- donner un feedback à son camarade en lui disant un point fort et un point à améliorer
- utiliser les outils de l'application pour faire ressortir des éléments observés
- améliorer leur mouvement à l'aide du feedback d'un camarade

Considérations pédagogiques

J'ai utilisé l'application « coach's eye » pendant mes leçons de gymnastique. Elle est très facile à gérer, aussi pour des enfants. Elle permet aux élèves de se filmer et de regarder le film après.

Ils ont la possibilité de regarder le film au ralenti et une option leur permet d'avancer et de reculer très facilement dans le film.

Les élèves peuvent se servir des options pour dessiner sur l'écran. Ces options leur permettent d'analyser les mouvements très précisément.



Le fait de se filmer a permis aux élèves de comparer la consigne (tâche à effectuer) avec le résultat (tâche effectuée). L'élève qui a donné le feedback a pu baser sa critique sur des faits visibles. Celui qui a effectué la tâche a pu observer ses forces et ses faiblesses et s'est focalisé par la suite sur l'entraînement de points spécifiques.

Le résultat attendu à la fin était que chaque élève puisse améliorer une série de mouvements définis. Pour en arriver là, il fallait effectuer diverses étapes :

1. Un élève filme son camarade et observe la tenue du corps et les séries de mouvements de celui-ci.
2. Il donne un feedback à son camarade en se basant sur des critères observables, définis auparavant par la classe. (Il vérifie l'acquisition des critères à l'aide du visionnement du film)
3. Pour donner ce feedback, il évoque un point que l'élève maîtrise déjà bien et un point à améliorer.
4. Pour expliquer le point à améliorer, il montre le passage du film à son camarade. Il utilise les options de l'application pour illustrer ce qu'il veut dire ou bien pour donner des astuces pour aider l'élève à atteindre les objectifs.

Prérequis en TIC

Il n'y a pas de prérequis spécifiques qui sont nécessaires pour ce scénario pédagogique.

Plan / déroulement du scénario

1. Faire connaissance de l'application

Dans la salle de classe, l'enseignant-e peut expliquer l'activité et ses buts. Ensuite il faut montrer l'application aux élèves. Il est important que chaque élève puisse expérimenter une fois l'application. Idée : Pendant un travail individuel, deux élèves testent l'application ensemble (l'un filme l'autre et inversement). L'enseignant-e peut être à côté pour aider et expliquer si nécessaire.

2. Découverte et application d'un ou de plusieurs mouvements en sport

L'enseignant introduit une série de mouvements (p.ex. roulade en avant). C'est important d'élaborer les étapes importantes avec les élèves et de les noter sur un panneau (p.ex. 1. Poser les mains parallèlement par terre. 2. Rentrer la tête. 3. Pousser avec les pieds. 4. Tenir les jambes droites. 5. Serrer les jambes. 6. Se tourner. 7. Poser les pieds par terre. 8. Se mettre debout sans l'aide des mains). Les élèves font leurs premiers essais.

L'enseignant prend les étapes importantes pour créer une fiche d'observation. Elle reprend chaque étape et fait une case à côté pour cocher.

3. Filmer

Un élève filme son camarade pendant la phase d'entraînement (Ceci serait aussi possible lors d'autres phases mais dans ce cas, le but changerait).

Il regarde le film. A côté de lui, il a à disposition la fiche d'observation (créé auparavant par l'enseignant-e) avec les étapes importantes du mouvement. En visionnant le film au ralenti, il peut cocher les éléments présents sur sa « fiche d'observation ».

4. Observations et feedback

L'élève « régisseur » regarde le film avec son camarade « acteur ». Il lui montre ses observations à l'aide de la fiche d'observation. Ensemble ils observent un point qui n'est pas encore atteint au ralenti. L'élève « régisseur » montre à l'aide des outils de dessin ce qu'il a observé et comment l'élève devrait faire pour réaliser le mouvement correctement.

5. Essai et observation

L'élève « acteur » essaie d'adapter son mouvement à l'aide du feedback de son camarade.

Ev. Prolongements possibles

Quand les séries de mouvements sont atteintes, on pourrait imaginer de faire une petite mise en scène. Plusieurs élèves pourraient créer une chorégraphie qui serait filmée par l'enseignant. Ensemble ils pourraient l'analyser à l'aide des outils de « coach's eye » (Respect des temps/des départs, observation de l'effet et réflexion sur comment changer les mouvements (direction, coordination) afin d'améliorer l'effet, précision des mouvements, ...)

Évaluation

Les élèves avaient du plaisir à se filmer les uns les autres. Ils ont pris une grande responsabilité par rapport au matériel et au feedback constructif à donner aux camarades.

Par contre, c'est important de prévoir beaucoup de temps pour l'appropriation de l'application et pour donner un feedback au sein de la classe. Il n'est pas évident d'utiliser les outils pour dessiner dans l'application de manière pertinente. Quelques élèves ont dessiné un peu partout sans que ceci ait forcément un lien avec le feedback.

Pour l'évaluation de l'utilisation de ce programme on peut préparer une fiche pour chaque duo. Sur la fiche ils notent en tant que « régisseur » ce que leur camarade maîtrise bien et ce qu'il doit améliorer. En tant qu'enseignant, on peut lire les commentaires des élèves et les comparer avec les films.

Matériel

- Il serait bien d'avoir une tablette pour quatre élèves au maximum. Sur les tablettes il faut juste avoir l'application « Coach's eye ».
- Panneaux pour noter les éléments importants des séries de mouvements
- Fiche d'observation pour les observations des élèves
- Sous-mains pour écrire dans la salle de gymnastique.

Proposition de logiciels utilisables pour ce scénario

« Coach's eye » est un programme qui est téléchargeable sur internet. Il est compatible avec iPhone, iPod touch, iPad, Mac, Android (à partir de 4.1) et Windows (à partir de 8.1 ; pour ordinateur, tablette PC et portable)

Le téléchargement d'un programme coûte 5.-CHF. Si, en tant qu'enseignant, on achète plus de 20 programmes, on profite d'une réduction du coût de 50%.

Références bibliographiques, Sources

Voici le lien pour le site du programme « coach's eye ». Sur ce site, toutes les possibilités de l'utilisation du programme sont décrites. Le lien pour télécharger le programme se trouve aussi sur ce site.

TechSmith Corporation. (sd). Coach's Eye Sports Video Analysis App. Récupéré le 2 décembre 2015, de <https://www.coachseye.com/>.