

# Utilisation des positions clés dans DARTFISH



Activité support  
**Badminton**

Niveau de classe  
**Seconde**

## Description de l'usage

Les élèves utilisent l'analyse vidéo pour vérifier leur position au moment précis de la frappe.

## Objectifs poursuivis par l'utilisation de ce dispositif

1. Permettre à l'élève d'avoir un retour immédiat sur son geste de smash.
2. Faire prendre conscience à l'élève de l'écart qu'il peut y avoir entre la perception et la réalité de son mouvement pour construire progressivement un geste plus performant.

Les élèves ont ainsi un retour immédiat sur le placement de la raquette par rapport à la verticale ainsi que le point d'impact du volant par rapport au corps.

## Organisation de la classe

Petits groupes qui travaillent en autonomie à tour de rôle pendant un temps d'environ 10 minutes.

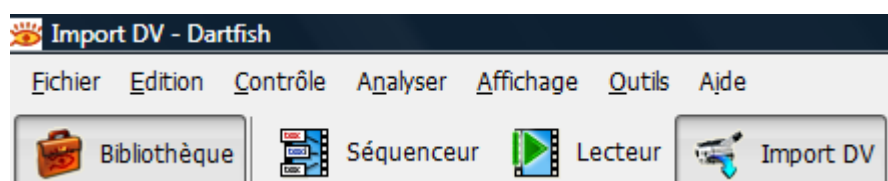
## Matériel utilisé

Pour la création des mediabooks :

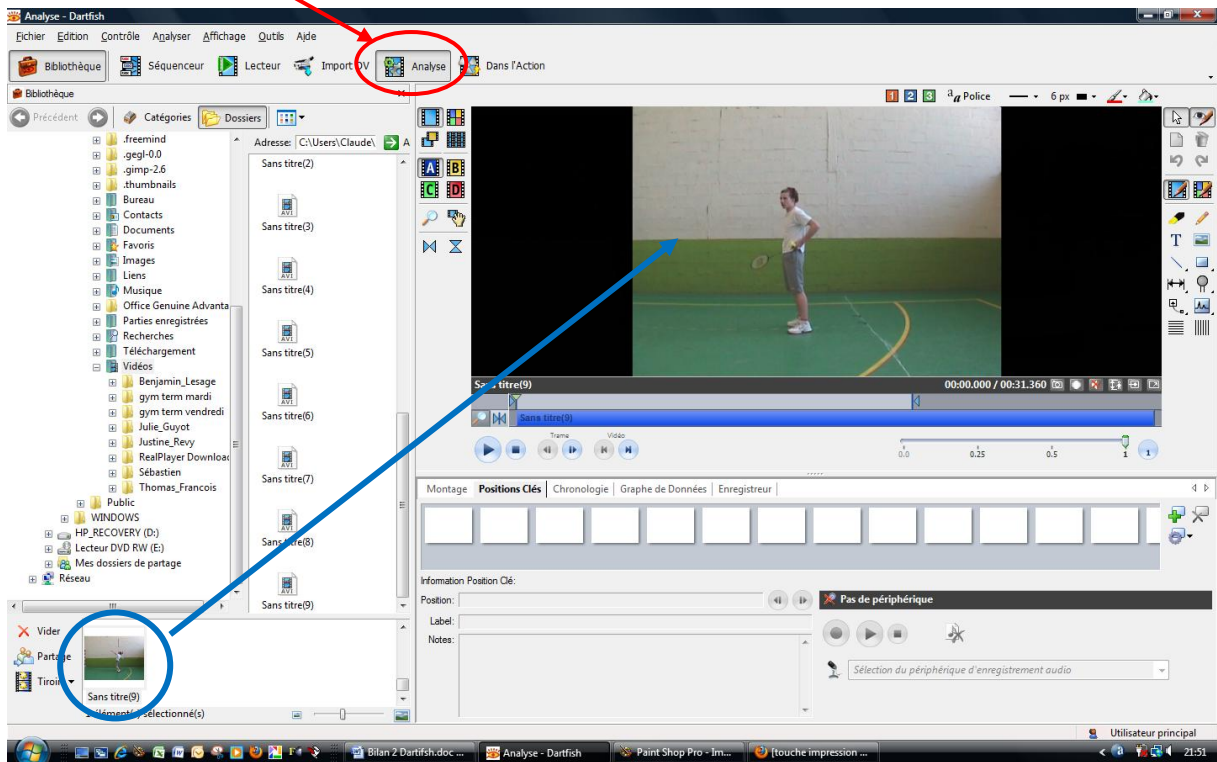
- Caméra
- Le logiciel DARTFISH
- Un ordinateur

## Photos de l'écran lors de la démarche utilisée par l'élève

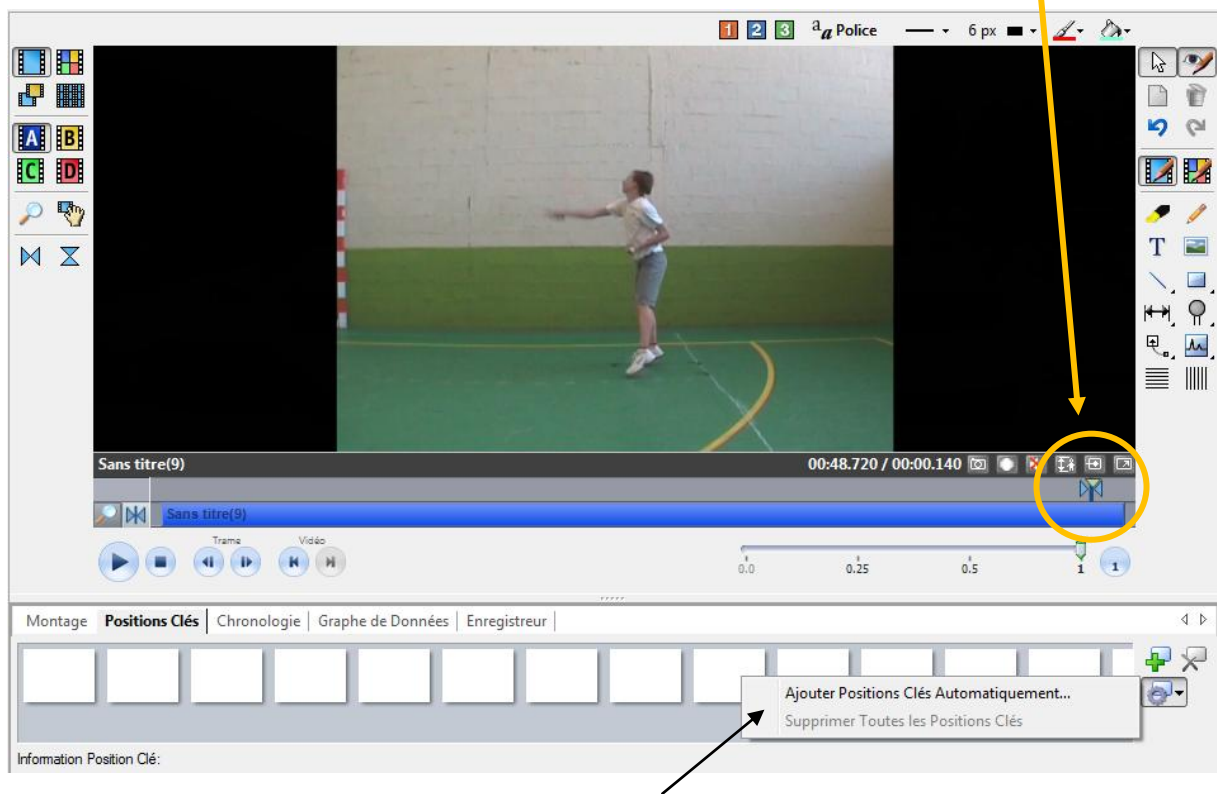
L'élève enregistre une séquence vidéo à l'aide du module « Import DV ».



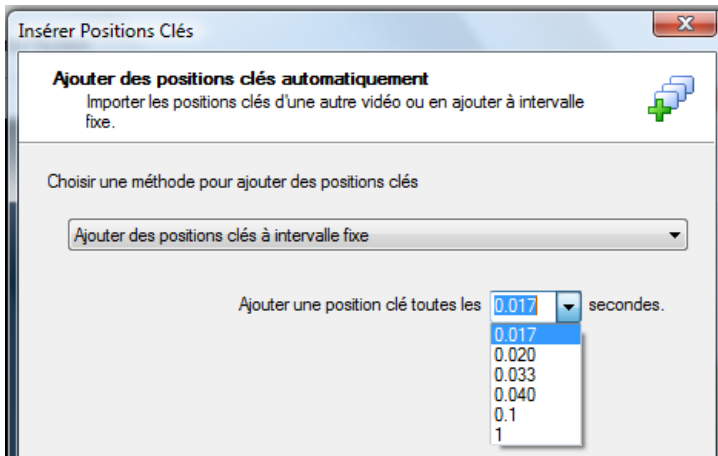
Dans le module **analyse**, il doit faire glisser la **vidéo depuis la bibliothèque vers la fenêtre principale**.



L'élève doit ensuite sélectionner le geste qu'il veut analyser en déterminant **le début et la fin** de la séquence. Pour cela il fait glisser les curseurs à l'endroit désiré.



Enfin, il peut choisir d'ajouter des positions clés automatiquement.

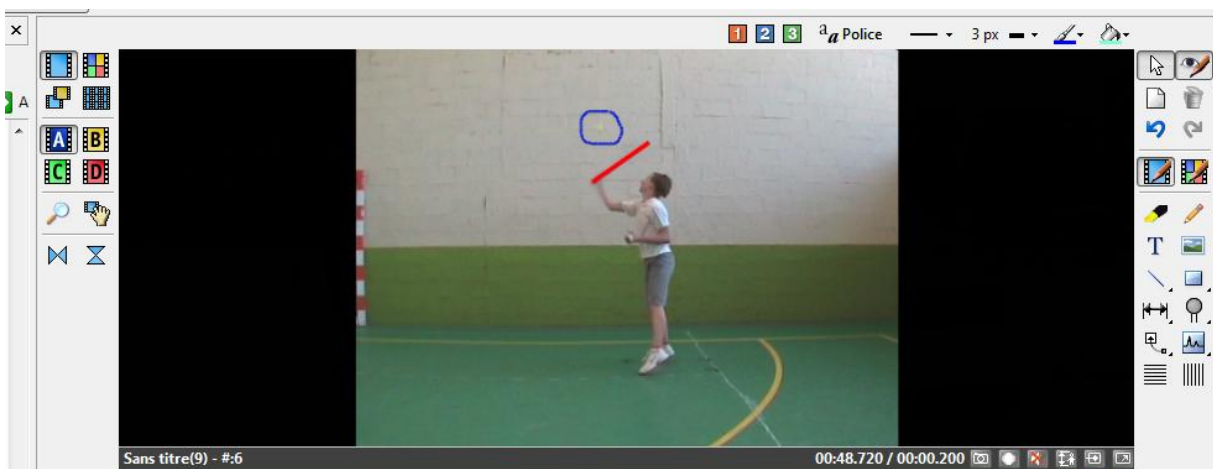
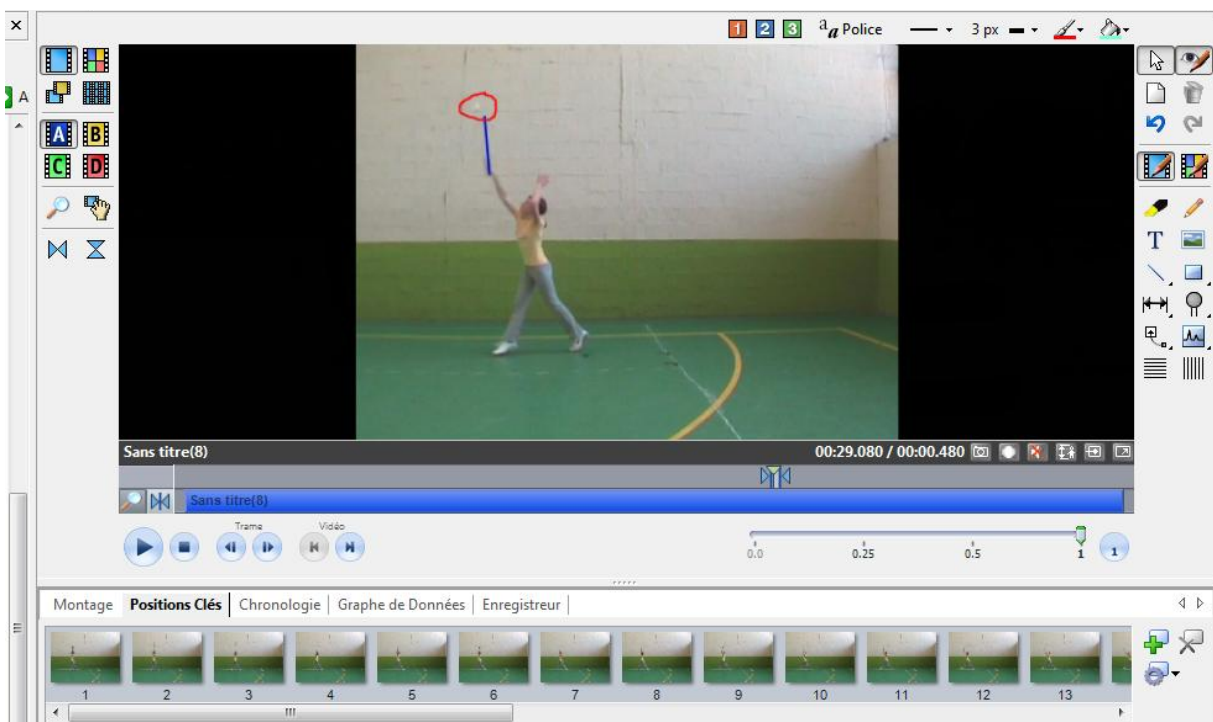


La vitesse d'exécution du geste nécessite le choix d'un intervalle de temps très court.

Cependant, cette fonction dépendra de la capacité de la caméra à prendre un nombre élevé d'image à la seconde.

Nous choisissons le plus petit intervalle.

L'élève peut alors sélectionner l'image correspondant au moment de la frappe. Voici deux exemples.



Sur ces deux exemples, nous avons ajouté des traits issus du module dessin pour rendre les photos plus lisibles.

## Bénéfices pour les élèves

Le but de l'atelier était « produire une trajectoire de volant descendante ». Nous avons donné deux consignes aux élèves :

- 1) frapper en avant du corps très haut
- 2) avoir la raquette au delà de la verticale au moment de la frappe.

Ils ont pu réellement se rendre compte de leur point d'impact et de l'écart par rapport au but recherché.

## Photos de la mise en œuvre



## Niveau Tice requis pour l'enseignant : Averti

Acquisition de vidéo vers Dartfish.  
Maîtrise du module analyse.

## Avantages apportés par l'utilisation des TICE

Sur le plan organisationnel : pouvoir faire travailler les élèves en autonomie tout en leur donnant la possibilité de pouvoir s'auto évaluer en permanence et de façon précise grâce à l'outil informatique.

Sur le construction des repères dans l'espace : mettre en relation les sensations et un résultat visuel pour réduire l'écart entre la perception de son corps dans l'espace et la réalité.

<b>Les Plus-values de l'usage</b>					
<b>Pour l'élève</b>		<b>Pour l'enseignant</b>		<b>Pour l'élève et l'enseignant</b>	
Travail en autonomie	+++	Offrir un cadre de travail concret et rigoureux	+++	Assurer une continuité dans le travail tout au long du cycle	+++
Auto-évaluation	+++				
Validation des objectifs de travail	+++				
Développement du regard critique	++				
Motivation par la forme de travail	++				

### **Compétences B2i développées**

L.1.3 Je sais régler les principaux paramètres de fonctionnement d'un périphérique selon mes besoins

L.3.6 Dans le cadre de mes activités scolaires, je sais repérer des exemples de modélisation ou de simulation et je sais citer au moins un paramètre qui influence le résultat

### **Les freins repérés:**

Qualité de la vidéo acquise en fonction de la caméra.

Perte de temps au début de l'utilisation en raison de la difficulté de la procédure. Prévoir une fiche très explicite pour guider l'élève.