

<http://eps.tice.ac-orleans-tours.fr/eva/spip.php?article87>

Tutoriel Sprint Timer

- Numérique en EPS - Tutoriels -

Publication date: mercredi 12 novembre 2014

Copyright © Site EPS Orléans Tours - Tous droits réservés

Frédéric Védrenne, professeur d'EPS au collège Charles Rivière d'Olivet (45), nous propose un tutoriel sur l'application Sprint Timer utilisable sur les tablettes I pad ou sur les Iphones.

Dans quel cadre utilisez-vous cette application ?

Cette application est utilisée par mes élèves lors de mes cycles d'athlétisme :

- en classe de 6ème sur l'activité Vitesse (Sprint sur 30 m dans le cadre de l'activité académique multi-athlé),
- en classe de 4ème et 3ème en Course de haies (30 Haies et 50 Haies).

Après une (ou deux) séance(s) où j'explique le fonctionnement et reste proche de l'élève juge:chronométreur en cas de souci, mes élèves fonctionnent ensuite de manière autonome.

Ils viennent chercher l'iPad sur lequel je fais rapidement les réglages et l'utilisent ensuite sans aide.

Est-ce que cette application est facilement utilisable par les collègues ou les élèves ?

Cette application est très simple à prendre en main (1 séance pour se roder) tant pour l'enseignant que les élèves. Les résultats sont précis (test comparatif fait avec deux appareils + 1 chrono manuel sur une séance) et l'accès à l'information aisé.

Elle permet la prise de temps de plusieurs coureurs au 1/100ème de seconde de manière précise par un seul élève/juge.

Quelles sont les plus-values apportées par cet usage ?

Pour l'enseignant, cette application permet la mise en oeuvre rapide et efficace d'un juge chronométreur afin d'avoir un recueil de données efficace.

L'application permet de conjuguer le feedback chiffré sur la performance et le feedback visuel sur la posture lors du franchissement de la ligne d'arrivée.

Pour les élèves, cette utilisation d'une application qui donne selon eux "une photo-finish comme à la télé aux JO" apporte une double motivation non négligeable :

- envie de battre son record (les élèves cherchent à grappiller le moindre centième)
- envie d'être chronométreur (il faut gérer l'afflux de volontaires)

D'un point de vue plus théorique la mise en oeuvre d'un chrono via cette application va permettre de travailler aisément ces différents items :

Au regard des Connaissances :

- les fonctions et placement d'un juge/chronométreur
- l'obligation de rigueur dans les mesures effectuées
- l'utilisation fiable et précise du chronomètre

Au regard des Capacités :

- chronométrer de façon précise (au 1/100ème près au lieu du 1/10ème demandé dans les textes)
- communiquer des informations fiables pour aider un camarade
- passer la ligne d'arrivée à pleine vitesse en maintenant une position équilibrée

Au regard des Attitudes :

- S'engager dans une réelle activité de recherche de performance
- Assurer, de façon autonome, les rôles et tâches proposées
- Etre rigoureux en tant que chronométreur

Liens avec le socle :

- Compétence 3 : Relever, exploiter des données chiffrées, des mesures et effectuer des mises en relation grâce aux observations réalisées
- Compétence 6 : S'investir avec rigueur dans les rôles sociaux de chronométreur, juge
- Compétence 7 : Affiner la connaissance de soi

N'hésitez pas à regarder son tutoriel pour tester au plus vite cette application !

</doc523|center>