



Utilisation des TICE en EPS

publié le 07/06/2016

Descriptif :

Utilisation des tablettes numériques en EPS : une expérience de terrain. Description des plus-values issues de la pratique pédagogique.

Sommaire :

- 5 Compétences générales
- L'imagerie au service de l'apprentissage : les plus-values pédagogiques
- Exemples d'observables
- Conclusion

Programmes EPS 2016

● 5 Compétences générales

1. Développer sa motricité et construire un langage du corps (cycle 3) ; Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps (cycle 4).
2. S'approprier seul ou à plusieurs, par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre (cycle 3 et 4).
3. Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités (cycle 3 et 4).
4. Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière (cycle 3) ; Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière, raisonnée et raisonnable (cycle 4).
5. S'approprier une culture physique sportive et artistique (cycle 3) ; S'approprier une culture physique sportive et artistique pour construire progressivement un regard lucide sur le monde contemporain (cycle 4).

Les nouveaux programmes d'EPS qui découlent directement du socle commun (le programme des programmes) définissent 5 compétences générales en lien direct avec les 5 domaines du socle.

La deuxième compétence générale fait référence aux aspects méthodologiques qui font depuis longtemps l'objet d'une préoccupation particulière en EPS.

Le souci du « apprendre à apprendre » nous a amené à travers l'évolution des pratiques pédagogiques à façonner le profil de « l'élève en EPS ».

Le pôle moteur reste l'ADN de notre discipline mais dans une pratique de plus en plus réflexive, avec comme point d'appui l'analyse partagée de l'engagement moteur des élèves.

Même si l'observation des élèves par d'autres élèves est répandue depuis longtemps au sein des cours, elle n'a fait que s'enrichir au fil du temps. On est passé d'une observation des élèves comme outil organisationnel du cours à un véritable levier au service des apprentissages.

Les observables sont utilisés pour identifier la mise en œuvre des contenus d'enseignement.

Mieux savoir, mieux comprendre pour mieux apprendre...

Savoir ce qu'il faut faire pour réussir, identifier ce que l'on fait, établir des référentiels communs, autant de bénéfices que l'on peut tirer de l'exploitation de l'observation.

Développer l'analyse par l'observation au sein des rôles sociaux a pour conséquence de multiplier le retour d'information pour le pratiquant et de stabiliser les connaissances de l'observateur, qui peut tenir différents rôles (conseiller, juge, tuteur...).

Travailler sur ces différents rôles permet de démocratiser l'utilisation de l'évaluation formative et de mettre en place

un enseignement délégué. La prise en charge collective des apprentissages dans un souci d'efficience du temps de travail.

Même si la deuxième compétence générale reste un filtre privilégié pour appréhender ce type de pratique pédagogique, le rayonnement est bien plus global et touche les 5 grandes compétences.

La compétence 1 car l'apprentissage moteur reste le centre d'intérêt majeur.

L'interaction entre les élèves développe plus globalement le temps de parole et la capacité d'argumenter de chacun, et s'inscrit pleinement à ce titre dans le premier domaine du socle commun.

La compétence 3 car cette même interaction place chaque élève en responsabilité par le rôle social qui lui est confié (pratiquant, conseiller, juge, tuteur...)

La compétence 4 car l'analyse de la pratique tend à développer une activité raisonnée qui s'inscrit dans un cadre plus global d'entretien de la santé.

La compétence 5 car l'acquisition de connaissances et de capacités alimentent une culture sportive globale.

Pour exploiter les observables mis en place, l'outil numérique tient naturellement une place de choix, notamment par l'exploitation de l'imagerie.

Une expérience de terrain mise en place progressivement, sur plusieurs années et qui s'appuie sur l'utilisation de tablettes numériques par les élèves, nous a amené à réfléchir aux bénéfices directs que nous pouvions tirer de l'utilisation de l'outil.

Les exemples d'observables qui sont présentés dans ce document sont issus d'un projet EPS, et expriment parfois un certain parti-pris. Ils sont en ce sens critiquables mais n'ont ici qu'une valeur d'illustration. Ils s'inscrivent dans des démarches qu'il ne semblait pas opportun de détailler, dans un souci d'allègement du document et de pertinence par rapport au sujet traité.

● L'imagerie au service de l'apprentissage : les plus-values pédagogiques

Expérience de terrain : de la pratique à la théorie.

A : Idée de départ : Utiliser la vidéo pour montrer à l'élève ce qu'il fait.

B : Idée de départ : Montrer à l'élève ce qu'il fait par rapport à une référence.

C : Idée de départ : Amener les élèves à coopérer dans l'analyse de leur pratique.

○ A : le retour d'information direct à l'élève : se voir pour percevoir

Confronté à des situations variées (problème, contraintes, aménagées, d'apprentissage...), l'élève est amené à produire des réponses motrices.

Il lui est difficile, en cours d'apprentissage, de prendre la mesure de l'écart qui le sépare de l'objectif à atteindre. De plus, il y a parfois un écart entre la réponse motrice que l'élève pense donner et celle qu'il donne réellement.

Le retour d'information est un outil pour évaluer, prendre conscience, et tenter de réduire cet écart. Il peut être fait par un autre élève, par le professeur, mais le retour vidéo est rapide, et surtout indiscutable.

L'image ou l'ensemble d'images marque comme une empreinte de réalité l'activité perceptive de l'élève.

Le pari d'apprentissage est lié au réalisme de l'image, au gain de temps et à l'utilisation de cette empreinte comme un vecteur de régulation.

La mise en œuvre initiale peut être faite sur des observables ponctuels, à durée limitée et en complément d'une observation « classique » par un autre élève.

Exemples d'observables

- Genou dans l'axe en haies (lancer la jambe d'attaque par une action du genou vers le haut et vers l'avant) : l'observateur est dans l'axe de la course pour filmer.
- Course d'élan piétinée ou allongée en hauteur ou coordination pied d'appel / zone d'appel (l'observateur filme avec un point de vue clair sur la zone d'appel, à l'intérieur de la course d'élan).

- Combinaison d'éléments en gym (arrêt, hésitation, fluide ou dynamique) : l'observateur filme sur le bord du praticable.

Outils

- Vidéo à deux (observateur pratiquant).
- Vidéo différée. (retour seul sur la pratique).



utilisation tab 1 (Video Youtube)

○ B : la comparaison à une référence : voir pour évaluer l'écart

L'évaluation formative permet la prise de conscience de l'écart qui sépare l'élève du but à atteindre. Elle est déjà mise en œuvre lors d'un retour d'information direct à l'élève.

Elle se formalise davantage si cet écart devient un positionnement précis par rapport à une référence critériée, ou si l'élève réussit à cibler quelle partie de sa réponse motrice le positionne en décalage avec la réponse cible, la référence motrice.

L'utilisation de la vidéo comparative entre un élève référence et un autre élève permet, en s'appuyant sur le même principe de l'empreinte visuelle, de faire une analyse affinée de cet écart.

On peut utiliser la coopération entre élèves pour mettre en œuvre cette analyse comparative et l'expertise de l'enseignant comme garant de la justesse de cette évaluation formative.

Le gain est lié à l'efficacité de l'évaluation de l'écart qui sépare l'élève de la référence et le pari d'apprentissage est encore basé sur la capacité de l'élève à remettre en cause ses réponses motrices, et à les modifier (en s'appuyant sur les situations d'apprentissage) pour se rapprocher de la réponse référence.

Le lien entre les contenus d'enseignement, leur mise en œuvre dans la réponse motrice et l'efficacité de cette réponse donne du sens aux apprentissages. Les boucles d'apprentissages, définies comme des allers-retours entre des situations problèmes, d'apprentissage et de recontextualisation semblent propices à un affinement de l'évaluation formative.

Exemples d'observables

- La roulade avant en gym : il est assez facile d'avoir un élève référence pour cet élément.
- L'engagement par le haut du corps en hauteur (en opposition avec le saut « en bloc » ou « assis »).

Outils

Vidéo comparative (deux vidéos sur l'écran).

Procédure progressive de mise en œuvre

Le résultat : comparaison du résultat référence / réponse motrice de l'élève. (une image peut suffire).

La réponse motrice globale (comparaison de deux vidéos synchronisées).

La réponse motrice détaillée (lien entre les contenus et la réponse motrice dans une logique d'efficacité).

Adaptation : lorsque les élèves ont bien intégré la référence et fait le lien entre l'efficacité de la réponse motrice et les contenus, on peut se passer de la vidéo référence et miser sur l'empreinte visuelle. L'activité comparative peut alors avoir lieu uniquement avec le retour vidéo direct.

○ C : la confrontation observateur / observé : le conflit sociocognitif pour ramener tout le monde vers un référentiel commun.

Il s'agit là d'un objectif d'apprentissage plus étendu, basé sur l'interaction entre les élèves. L'évaluation de l'écart entre la réponse motrice du pratiquant et la réponse cible peut donner lieu à un désaccord entre l'observateur et l'observé. Cette différence de point de vue est un point d'appui afin de ramener tout le monde vers un référentiel

commun (acquisition des critères, assimilation des contenus, stabilisation des observables au service de la Co-évaluation).

La vidéo permet une analyse différée par les deux élèves, qui peuvent alors sortir de ce conflit par différents scénarios :

- le point de vue de l'un des deux est prégnant et clarifie les connaissances de l'autre ;
- un compromis permet de faire progresser les connaissances des deux élèves ;
- une tierce personne (un autre élève ou le professeur) tranche le désaccord insoluble pour faire progresser l'élève qui ne prend pas conscience de son erreur de jugement.

Dans tous les cas, le pari d'apprentissage est basé sur la mise en place ou la stabilisation des connaissances au profit de leur réinvestissement dans les capacités. L'objectif final est la transformation motrice.

● Exemples d'observables

○ Danse relation d'un chorégraphe avec son danseur

Immersion dans un cours :

Deux rôles : un chorégraphe qui filme un danseur. Début de cycle.

Le danseur a pour but de créer une phrase dansée avec 3 mouvements dansés. Les mouvements dansés sont définis au début du cycle avec les observables suivants :

- une partie cible du corps (la main, le genou, le coude, la tête...) guide le mouvement (image du pantin manipulé) ;
- il faut un point de départ et un point d'arrivée de la partie cible ;
- il y a un trajet sur le corps et/ou loin du corps de la partie cible.

Mise en œuvre : après la prestation du danseur, les 2 élèves visionnent la courte phrase dansée. L'identification de la présence des 3 mouvements dansés lance la confrontation entre les élèves.

○ Gym : relation d'un conseiller et /ou juge avec son gymnaste

Immersion dans un cours :

Deux rôles : un gymnaste filmé par un conseiller.

Le gymnaste réalise une roulade avant. Le conseiller évalue la réussite et la présence des éléments de la recette (ce qu'il faut faire pour réussir).

Critère de réussite : arrivée équilibrée accroupie (sur les pieds).

Recette (critères de réalisation) :

- conserver corps groupé (travail en amont sur les postures) ;
- pousser sur les jambes (pour avoir de la vitesse) ;
- amortir avec les bras (pour avoir du contrôle).

Mise en œuvre : après la prestation du gymnaste, les 2 élèves visionnent la vidéo. L'analyse peut avoir plusieurs niveaux :

- l'élément est-il réussi ?
- si non...les éléments de la recette sont-ils tous présents ?
- si les éléments sont présents mais que le critère de réussite n'est pas atteint... quel ingrédient est mal dosé et ne permet pas la réussite de la recette ?

Toutes les entrées peuvent lancer la confrontation entre les élèves.

○ Lutte relation arbitre/ lutteur

Immersion dans un cours :

Quatre rôles : deux lutteurs, un arbitre, un vidéaste.

Combat court de 1 minute.

Le visionnage n'a lieu que si il y a des points d'attribués et il est ciblé sur la séquence où les points sont marqués.

Critères d'attribution des points : (la notion de contrôle est considérée comme centrale et a fait l'objet d'un enseignement spécifique préalable). Un parti pris spécifie que seul un des deux lutteurs peut marquer par action (le premier qui fait une mise en danger).

Il y a mise en danger si :

- le dos de l'élève qui subit éclaire le sol ;
- il y a une activité de contrôle de l'élève qui domine pendant au moins 1 seconde (position marquée).

Il y a un tombé si :

- le dos de l'élève qui subit est plaqué au sol par une activité de contrôle de son adversaire pendant 3 secondes consécutives.

Mise en œuvre : après le combat, le visionnage ciblé est fait par les 4 élèves et la confrontation est collective.

Chaque utilisation (A B ou C) intègre les principes de la précédente, et les enrichit.

● Conclusion

Outre l'intérêt évident et immédiat des élèves envers l'outil, l'utilisation de l'imagerie nous semble apporter de réels gains dans les apprentissages moteurs. L'analyse est facilitée par le visionnage différé, les arrêts sur image, les ralentis, les vidéos comparatives, les schémas que l'on peut associer pour souligner un point précis, les zooms, les focus...autant d'aspects techniques qu'une observation classique ne peut apporter. Cette dernière n'est pourtant pas remise en cause et c'est la complémentarité entre les deux qui paraît intéressante.

Il ne s'agit pas de remettre en cause des pratiques pédagogiques mais de les enrichir.

L'aspect chronophage souvent cité est une dérive que l'on peut contrôler si la mise en place de l'outil est progressive (une utilisation ponctuelle et ciblée semble adaptée pour commencer). Une fois ancré dans le fonctionnement du cours, l'exploitation peut s'enrichir et prendre de multiples aspects.

Les 3 utilisations citées ont pour objectif de lancer des pistes de réflexion et relatent d'une expérience de terrain. Nous disposons de 9 tablettes de petit format (7 pouces). 4 tablettes pour un cours couvrent la plus grande partie de notre utilisation. L'utilisation la plus fréquente est celle du ralenti et de l'arrêt sur image.

L'équipe EPS Collège de Frontenay Rohan Rohan



Académie
de Poitiers

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.