

LE NUMERIQUE AU SERVICE DE L'EQUIPE EPS

Isabelle LAMAMY-ECHARD

Professeure EPS, Angers 49

Le développement aujourd'hui croissant de la culture numérique dans nos sociétés, amène de façon inéluctable l'institution scolaire à en faire une priorité, tant pour les enseignants que pour les élèves. Objectif central de la Loi sur la Refondation de l'Ecole, personne ne pourra y échapper. Il ne s'agit plus réellement d'un choix, mais d'une nécessité, d'une exigence que chacun doit s'approprier. Il en va de même pour ce qui est des équipes EPS, pour qui il s'agit de trouver avec le numérique, de nouveaux outils, de nouvelles manières de fonctionner, de nouvelles façons de transmettre le savoir et de communiquer.

Émerge alors un premier niveau de réflexion sur l'apport du numérique pour l'équipe EPS. Il ne suffit pas d'avoir sous la main un ordinateur, pour en faire un outil pédagogique et rendre plus facile le travail en commun. Les technologies sont à maîtriser, organiser, planifier de telle sorte qu'elles apportent une plus-value pour le groupe et pour chacun. Sans doute est-il nécessaire que chacun contribue à sa façon, à l'émergence d'une culture numérique interne à cet « écosystème ». Dans ce cas, que peut apporter le numérique à une équipe de travail ? Un second questionnement en découle : si le travail collectif prime sur le travail individuel, à l'instar de la Gestalt théorie, est-il possible d'affirmer que le numérique est le gage d'une meilleure efficacité pour la pratique pédagogique de chacun ?

Le débat doit dépasser l'immanence des outils technologiques pour s'interroger sur la capacité de chacun à s'impliquer dans une démarche de recherche, d'approfondissement, de formation. Faire émerger une réelle motivation, un réel intérêt à un projet personnel et collectif pour trouver, dans l'usage du numérique, une source de jouvence et de complémentarité à son enseignement.

L'évolution du numérique dans l'EPS s'inscrit d'une part, dans une réalité sociale et sociologique et, d'autre part, dans un processus redondant au cœur même de l'Institution pour nourrir l'émergence d'une culture propre au sein des équipes.

Ensuite, le numérique peut améliorer la visibilité, la communication, le fonctionnement de l'équipe et, par là même, renforcer les usages pédagogiques à l'égard des élèves.

Enfin, certains freins semblent interférer et faire craindre que l'usage du numérique ne soit encore qu'une réalité décalée et inappropriée source de peurs et de recul. Qu'il s'agisse de l'enseignant ou de l'équipe, et à différents niveaux, les raisons sont multiples et complexes.



L'émergence de la culture numérique en EPS

Le numérique : une réalité sociale et sociologique

Depuis la définition des concepts fondamentaux de l'informatique dans les années 1950, qui s'appuyaient, à l'époque, sur l'analogie cerveau-machine, les technologies du numérique explosent. Que ce soit au niveau du matériel, des composants, de l'offre de logiciels, le marché est en croissante

augmentation. L'arrivée d'Internet et de ses utilisations connexes (mail, diffusion de vidéos, de podcast, interactivité multiple,...) change la façon de communiquer en ouvrant la voie du savoir et de la connaissance au plus grand nombre. Il en va de même d'outils numériques (GPS, caméra GO Pro, cardio-fréquence-mètres, appareils photo numérique, PDA, tablettes,...) qui envahissent les rayons.

L'Ecole ne peut plus faire la sourde oreille et nier une réalité criante. Aujourd'hui, la planète entière communique, les jeunes sont les plus concernés et les plus demandeurs. Utilisateurs effrénés d'écrans navette, ils communiquent à tout va et trouvent les informations en dehors du système éducatif.

Le numérique dans les textes officiels pour l'équipe ?

En EPS, comme pour toute discipline d'enseignement, chaque équipe, chaque enseignant est tenu de s'adapter, intégrer d'une manière ou d'une autre ces outils. En 1985, la Circulaire n° 85-0136 et n° 85-208 du 29 mai définit un Plan Informatique pour tous. Un triple objectif est assigné à ce plan, dont la mise en place s'achève pour la rentrée scolaire de 1986 :

- Initier à l'outil informatique tous les élèves de l'ensemble des établissements publics, à tous les niveaux d'enseignement : primaire, secondaire et supérieur.
- Former de très nombreuses équipes d'enseignants, sans perturber le bon déroulement de l'année scolaire.
- Ouvrir cet outil informatique à tous les citoyens en passant des conventions avec les collectivités publiques et les associations.

Laurent Fabius, Premier Ministre déclare alors « ... Grâce à ce plan, la France va être dès cette année un des premiers pays du monde, probablement le premier, dans l'enseignement de l'informatique pour tous ». Depuis cette date, le numérique dans les textes officiels pour l'EPS, est présent de manière récurrente en définissant les usages et les compétences requises (Fig.1).

En 2013, La Refondation de l'Ecole fixe sur sa feuille de route « L'objectif du Gouvernement est que l'ensemble des nouveaux enseignants soient formés "au" et "par" le numérique dans les écoles supérieures du professorat et de l'éducation (ESPE) dès la rentrée 2013, et que les enseignants du premier et du second degré soient massivement formés dans le cadre de leur formation continue aux apports du numérique dans leurs pratiques pédagogiques. »

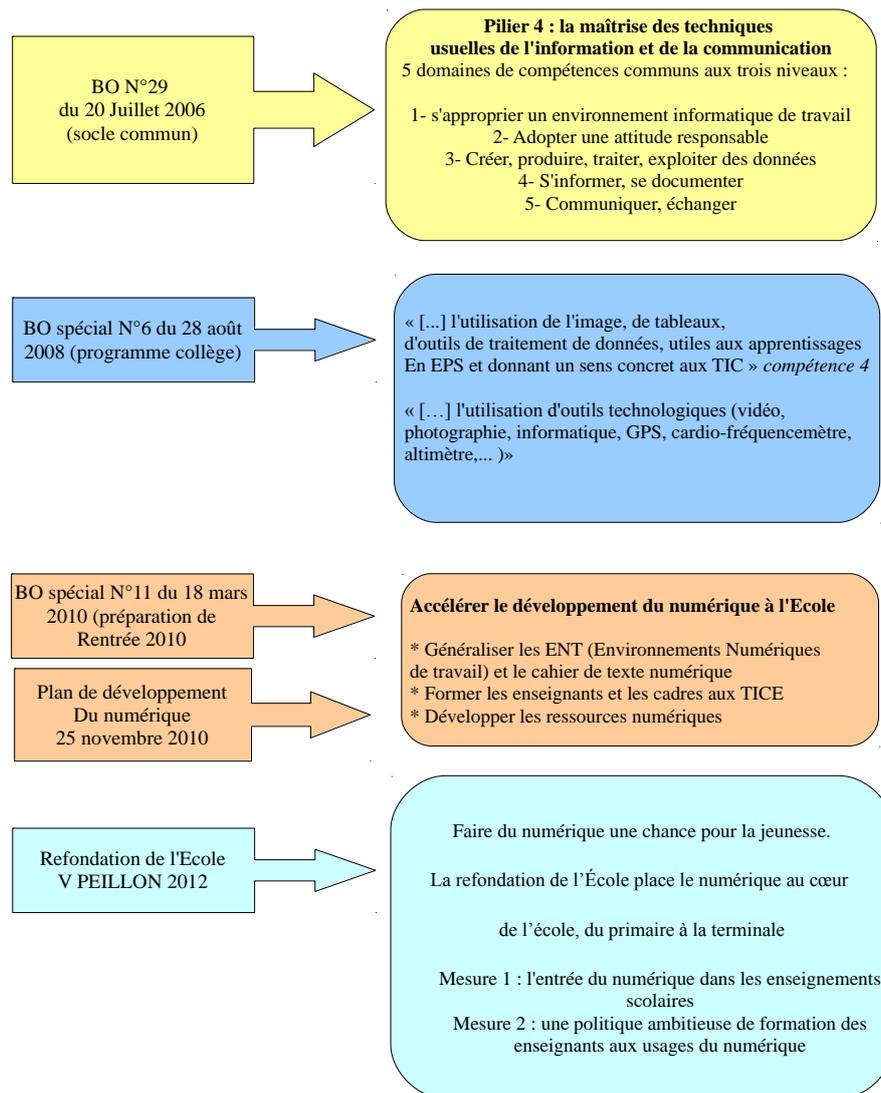


Fig.1

Des compétences à développer par le professeur et l'équipe.

Pour l'instant, ce sont les textes de 2010 qui apportent le plus dans la définition des nouvelles compétences que doivent acquérir les enseignants. Apparaît une Compétence 8 : « Maîtriser les technologies de l'information et de la communication ». En corollaire sont fixés des capacités telles que concevoir, préparer et mettre en œuvre des contenus d'enseignement et des situations d'apprentissage s'appuyant sur les outils et ressources numériques ; travailler en réseau avec les outils du travail collaboratif.

Et l'équipe EPS alors ? Elle apparaît dans la Compétence 9 : « Travailler en équipe et coopérer avec les parents et les partenaires de l'école » avec comme capacité à développer, celle de « travailler via les réseaux numériques professionnels ».

Ces textes laissent à penser que la plus-value pour l'équipe EPS se situe au niveau de la communication, de l'intérieur vers l'extérieur du groupe et que la notion de travail d'équipe reste encore floue et peu définie. Le numérique est au service de l'équipe et c'est bien à elle seule de trouver les pistes pour s'en servir collectivement.



Ensemble sur le chemin du numérique

En 2012, l'Académie de Nantes, sous l'impulsion de Madame EVAIN - IPR EPS, interrogeait les enseignants d'EPS sur leurs pratiques des TICE à travers une enquête numérique académique. Concernant les résultats obtenus, le tableau ci-dessous semble démontrer une forte propension au partage que la réalité pourtant ne traduit pas toujours au sein de l'Equipe EPS. Partager au sein de l'établissement ne veut pas dire (nécessairement) au sein de l'équipe.

★ 4. Si vous êtes créateur de ressources numériques, les partagez-vous avec d'autres collègues ? Plusieurs réponses possibles.

	Nb	% obs.
Non, j'en suis le seul utilisateur	68	29,7%
Oui, je les partage au sein de mon établissement	154	67,5%
Oui je les partage plus largement (mise en ligne dans l'Espace Pédagogique Académique par exemple)	23	10,1%
Total	228	

Voici quelques usages possibles qui ne sont pas exhaustifs, mais éclairent sur les champs possibles à explorer.

L'E.N.T un Environnement numérique de Travail collectif

Le site eduscol donne une explication très détaillée de cet espace de travail à disposition des enseignants depuis 2010. Tous les établissements n'en sont pas encore équipés, mais le principe est connu pour une grande majorité d'entre eux.

Les équipes EPS peuvent s'en servir de différentes façons et créer une dynamique plus grande :

- En créant un Espace dédié à l'EPS (Fig.2) permettant la visibilité de la discipline au cœur même de l'Établissement, soit en Intranet, soit en Public. A charge de respecter la législation en matière de publication et de respect des personnes et des œuvres¹.

Dans cette rubrique, des sous-rubriques sont créées en attribuant pour chacune des droits différents d'accès (Administrateur, modérateur, visiteur, etc...) en précisant le public concerné (Enseignants de l'équipe, parents, élèves, administration, etc...). Ainsi organisé, l'Espace EPS prend vie et permet une mise en perspective des possibles pour l'équipe.

- En dédiant un espace particulier pour le travail collaboratif (Fig.2), les enseignants peuvent y déposer des formulaires, fichiers en téléchargement, documents utiles au fonctionnement de la discipline. Cet emplacement est particulièrement favorable pour y déposer le Projet EPS, facilitant ainsi la consultation de chacun et le dépôt de nouveaux documents (Fig.3). Il est également possible d'y placer des fiches de suivi de tournoi, des banques de données de photos, vidéos, des fiches d'évaluation et supports de cours ...

¹ <http://eduscol.education.fr/cid55726/qu-est-ent.html>, <http://eduscol.education.fr/internet-responsable/les-tic-et-lecole>

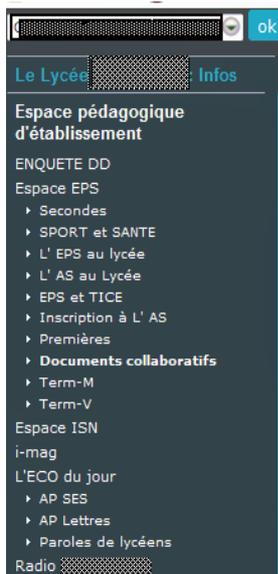


Fig.2

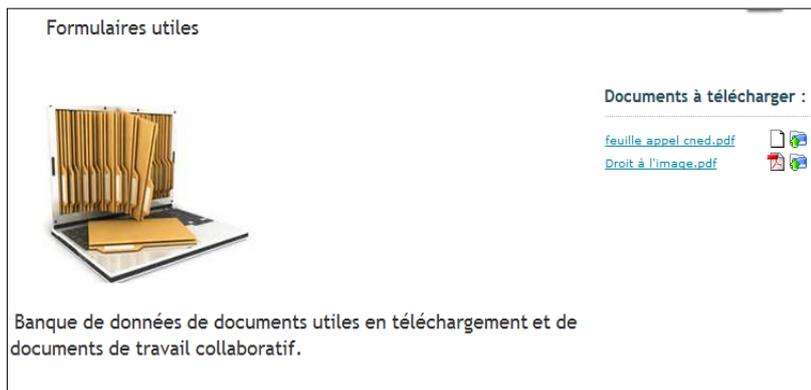


Fig.3

→ En utilisant des sites pour travailler sur des documents partagés. L'utilité de ce type de fonctionnement est de permettre à chaque enseignant d'avoir une contribution sur un document collectif et d'apporter des modifications qui seront connues et visibles par tous.

Répartir les tâches et les compétences de chacun

En la matière, l'enrichissement est grand si chacun contribue à sa mesure. Le niveau de compétence, en ce qui concerne l'usage des outils numériques, ne doit pas entraver l'engagement dans la construction d'une « culture d'équipe ». La pénétration des outils technologiques et leurs usages dans les pratiques pédagogiques ne sont pas uniformes. Il est tout à fait possible d'envisager des formations en interne (dans l'établissement et dans l'équipe) et la nomination d'un référent informatique par équipe peut être une solution pour coordonner les moyens, les besoins et les ressources. Le disque, ci-dessous (fig. 4), schématise la dynamique circulaire d'atomes ressources autour du noyau central que constitue l'équipe EPS. Des échanges fusionnent vers l'équipe qui, ainsi, se construit une « culture numérique interne » sous forme de réseau dynamique et interactif.

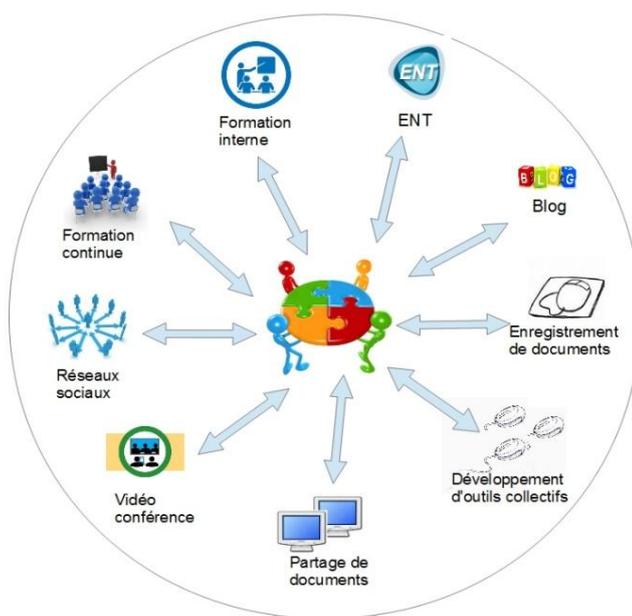


Fig.4

Se construire des outils pour apporter une plus-value aux élèves

L'équipe peut construire des outils permettant un suivi pédagogique. En prenant l'élève comme référent et ses apprentissages comme point d'appui, il devient possible de gérer efficacement leur cursus, leurs progrès et ainsi améliorer les résultats scolaires. Un tableur (avec macros) permet de gérer le suivi des compétences acquises et des résultats (notes) obtenues d'une année sur l'autre. Pour les procédures comme pour les résultats, les possibilités sont grandes. L'exemple, ci-dessous (fig. 5) pris sur espace pédagogique> 2nd degré> éducation physique et sportive> transversalité> usages numériques de l'Académie de Nantes et élaboré par Pascal DELAS démontre comment une équipe peut envisager le suivi par compétences dans le cadre du LPC (Livret personnel de compétences) adapté à l'EPS.

Fig.5

LIVRET PERSONNEL de COMPETENCES en EPS au collège ... (72)		Nom Prénom 12				Fichier Elève	Archiver	Rappeler	Effacer
COMPETENCES METHODOLOGIQUE	COMPETENCES du LIVRET de COMPETENCES	SIXIEME	CINQUIEME	QUATRIEME	TROISIEME	Bilan			
CM1 : agir dans le respect des autres.	Respecter les règles de la vie collective	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0%			
	Comprendre l'importance du respect mutuel et accepter toutes les différences	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0%			
	validour								
	date de validation								
CM2 : Organiser et assumer des rôles sociaux et des	Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0%			
	validour								
	date de validation								
CM3 : se mettre en projet.	planifier, l'anticiper, rechercher et sélectionner des informations utiles,	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0%			
	S'engager dans un projet individuel,	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0%			
	S'intégrer et coopérer dans un projet collectif,	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0%			
	validour								
	date de validation								
CM4 : se connaître, se préparer, se préserver.	Respecter des comportements favorables à sa santé et à sa sécurité,	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0%			
	Identifier ses points forts et ses points faibles dans des situations variées	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0%			
	d'une pratique physique (sportive ou artistique) adaptée à son potentiel,	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0%			
	Se tenir au courant	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0%			
	validour								
	date de validation								

L'apport des outils numériques ne s'arrête pas là. Un article de O. FEIGEAN et S. ROUBIEU² apporte des exemples concrets de mises en œuvre sur e-Lyco (ENT de l'Académie de Nantes) et sur les tablettes tactiles. Par exemple, l'utilisation de quizz permettant de vérifier les acquis des élèves, du cahier de textes utilisable pour communiquer avec les élèves et d'applications en sports de raquette sur matériel mobile.

² O. FEIGEAN, et S. ROUBIEU. Les TIUC en EPS : artifices pédagogiques ou réels outils de différenciation ?, revue e-novEPS n° 3, juin 2012.



Les leviers pour surmonter les résistances

Trois facteurs semblent relever d'une véritable problématique collective et apparaissent comme des points d'achoppement à surmonter individuellement et collectivement.

S'affranchir du temps

L'ambiguïté se situe à plusieurs niveaux lorsqu'il s'agit d'évoquer le rapport Temps - numérique. Il s'agit d'ailleurs d'un facteur redondant et très souvent évoqué par les enseignants et les équipes pédagogiques. Chacun envisage les difficultés sur au moins trois points :

- il n'y a pas assez de temps pour la concertation et le travail en commun autour du numérique ;
- il faut passer beaucoup de temps pour concevoir des outils offrant un réel intérêt pédagogique ;
- utiliser des outils technologiques en cours prend du temps sur l'enseignement proprement dit.

Certes, il faut du temps pour apprivoiser les technologies nouvelles, et chaque enseignant, chaque équipe doit se comporter comme un chercheur-acteur opérant un va et vient constant entre la pratique et la mise en commun des ressources trouvées. Le temps n'est pas un facteur limitant, il est aussi un élément déterminant à la construction de cette culture commune. Il est le moteur d'une bonne intégration du numérique dans les usages de l'équipe. S'affranchir du temps, c'est en faire son allié pour justement utiliser les technologies à bon escient, au bon moment. C'est construire des outils répondant à des principes de faisabilité, de rétroaction, d'interaction, d'enrichissement pour les équipes et pour les élèves.

« L'alphabétisation » informatique de l'équipe par la formation

Halle et Hord³ identifient sept niveaux d'intérêt et de pratique chez le personnel enseignant :

- | | | | |
|---|------------------------------|---|-----------------------------|
| 0 | – éveil | 4 | – observe les conséquences |
| 1 | – s'informe sur l'innovation | 5 | – collabore à l'intégration |
| 2 | – s'implique personnellement | 6 | – l'intègre dans le système |
| 3 | – gère l'implantation | | |

Pour sa part, l'américain ROGERS⁴, décline cinq catégories d'enseignants face aux nouvelles technologies : les innovateurs, les utilisateurs précoces, la majorité avancée, la majorité tardive et les retardataires. Il estime qu'il ne peut y avoir de réel progrès avant qu'une proportion de 50% des enseignants (ce qu'il nomme masse critique) ait atteint un niveau suffisant de connaissance pour intégrer le numérique dans leur enseignement.

Autant dire que cette proportion est loin d'être atteinte aujourd'hui. Le travail d'équipe révèle cette hétérogénéité de l'implication de chacun et de fait, traduit la difficulté qu'il y a d'entrevoir une masse critique suffisamment dynamique et impliquée.

De nombreuses études montrent que ce sont les enseignants chevronnés qui semblent les plus réticents à s'impliquer dans un travail d'équipe, et à intégrer le numérique dans leur démarche

³ G-E.HALLE. et S-M.HORD. *Change in schools : Facilitating the process*. Albany : State University of New York., 1987.

⁴ E.ROGERS. *Diffusion of Innovations*. New York : Free Press, 1995.

pédagogique. L'alphabétisation dont il est question fait référence à l'acquisition de compétences nouvelles permettant d'évoluer et de s'adapter au changement induit par le numérique. CHARLIER et PERAYA⁵, insistent pour leur part, sur la formation aux usages pédagogiques et didactiques des technologies éducatives auquel s'adjoint une forte composante de formation.

La formation professionnelle ne peut jouer un rôle que si elle permet une réelle transformation des pratiques. Alors se pose une nouvelle question : faut-il changer les pratiques ou promouvoir le numérique ? Il semble que la formation collective aux technologies nouvelles est une étape cruciale et indispensable pour permettre à une équipe de s'engager dans la voie (plus difficile mais nécessaire) de la transformation des pratiques au niveau pédagogique.

Rompre avec les habitus de travail

Les pratiques pédagogiques et les traitements didactiques sont issus d'habitus au sens où l'entend Pierre BOURDIEU, c'est-à-dire comme une « *structure structurée prédisposée à fonctionner comme structure structurante* »⁶. Partant de là, ces habitus qui structurent notre pratique quotidienne, appartiennent à un champ (celui de l'Education) où chacun se reconnaît dans des pratiques similaires, mais où chacun peut aussi évoluer et changer en fonction de la place qu'il occupe. L'équipe EPS face au numérique se trouve alors dans un champ nouveau à construire pour la collectivité et aussi pour chacun des acteurs. Les habitus n'ont aucun déterminisme et sont ouverts à l'innovation.

Alors, le numérique peut-il favoriser la coopération, le partage des savoirs, des connaissances et le changement des habitus au sein d'une équipe ? Communication et coopération sont-ils de même nature ?

La communication est une condition indispensable pour favoriser les échanges, mais elle n'induit pas forcément la coopération. Pour qu'une équipe accède à un réel changement en faveur du numérique, il semble qu'il faille valoriser la collaboration autour de pratiques pédagogiques qui initient les échanges, combattent l'individualisme, l'égoïsme et les représentations.

Entre résistance et action en faveur des technologies nouvelles, les étapes à franchir sont multiples et semées d'embûches ! L'ambiguïté se situe, alors, entre le degré d'habitus de travail collectif et le degré d'innovation pédagogique de l'équipe. Un équilibre, par définition instable, évolutif et changeant, est à trouver pour créer les conditions d'une intégration du numérique dans les équipes.



Conclusion

L'intégration du numérique en formation des maîtres, « c'est l'épanouissement réel et virtuel des pédagogies humanistes et socioconstructivistes, de la pédagogie du projet, de l'apprentissage coopératif, de l'université du goût d'apprendre, de l'université transfrontalière, ouverte sur le reste du monde »⁷. Aussi bien adaptée aux élèves qu'aux enseignants cette phrase résume ce que peut apporter le numérique lorsqu'il est intégré à des usages pédagogiques d'équipes.

L'école chahutée et malmenée par la poussée croissante et rayonnante des techniques du numérique, reste toujours le lieu privilégié où les enseignants forment des citoyens responsables et capables de s'insérer dans le monde de demain. A charge pour eux de s'impliquer dans cette mouvance et de se former pour apporter aux élèves une plus-value que seule l'école peut faire

⁵ B.CHARLIER, B. et D.PERAYA. (2002). *Apprendre les TICE : cadres de référence, analyses de cas, pistes pour l'action*. Bruxelles : De Boeck

⁶ P.BOURDIEU. *Le Sens pratique*, Minit, 1980, p. 88

⁷ Revue des sciences de l'éducation/Volume 28, numéro 2, 2002, p. 459-470/*Intégration pédagogique des TIC : recherches et formation* - Sous la direction de Jacques VIENS, Daniel PERAYA et Thierry KARSENTI.

émerger. Si le savoir aujourd'hui dépasse les frontières de l'Institution Educative, il devient indispensable de ne pas se faire distancer d'une réalité patente et en constante mutation.

Pour chaque équipe, oser le numérique c'est prendre des risques nouveaux qui font de ce défi un enjeu pour l'École de demain. Philippe MERIEU⁸ invite à une réflexion dans ce sens « Parions que le numérique pourrait devenir, de l'école primaire à l'université, un formidable moyen d'exercer l'intelligence pédagogique. Parions que les professeurs pourraient, plutôt que d'osciller entre le culte du totem et le rejet du tabou, en faire non seulement un outil de travail, mais un véritable objet de travail ».

Il ne s'agit pas d'être esclave et maître du numérique, mais plutôt de croire qu'il peut apporter aides et points d'appui enrichissants, formateurs, émancipateurs de chacun et de tous. La carte annexée en dernière page, propose une représentation détaillée des facteurs positifs et négatifs intervenants sur le concept clé : le numérique et l'équipe EPS.

L'innovation par le numérique au cœur des débats et des textes, amène donc chaque équipe à se poser la question : est-ce que nous changeons ou pas ? Tâtonnements, essais-erreurs, sont à l'ordre du jour comme dans tout apprentissage. Seul le premier pas compte et peut apporter une dimension nouvelle, faite d'échanges et de coopération fructueuse pour tous.

⁸ P.MERIEU. - L'école, le numérique et la société qui vient - Fayard/Mille et une nuits 2012 – p 175

