

Introduction :

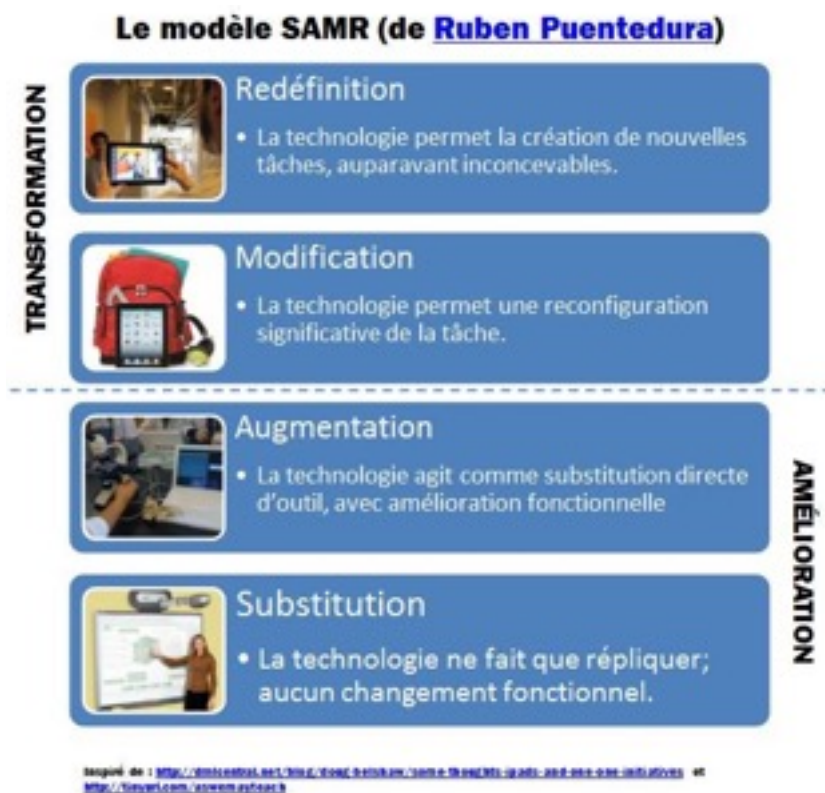
Si le chantier des Technologies de l'Information et de la Communication pour l'Enseignement (TICE) est déclaré prioritaire par le ministère de l'Education Nationale, leurs mises en oeuvre et leurs transpositions didactique ou pédagogiques restent encore marginales. Comment définir précisément, par exemple, ce qu'est le numérique éducatif ? En quoi peut-il faciliter l'atteinte des compétences fixées par les programmes ? La question de la plus-value pour l'apprenant nous semble encore trop souvent négligée alors que certains outils ont pourtant pénétré depuis de nombreuses années déjà le champ de l'EPS.

De notre point de vue, il convient de veiller à ne pas confondre les TICE avec le numérique dit « éducatif ». Ce dernier en est une composante dont « l'ADN » reste bien didactique et pédagogique et implique donc une focalisation sur la transmission du savoir, l'appropriation d'une connaissance ou l'acquisition d'une compétence par un élève. Remplacer le manuel scolaire par une projection du cours sur un diaporama à l'aide d'un vidéoprojecteur, ne transforme par exemple nullement le mode de transmission ou la relation de l'élève au savoir. Si on peut alors parler d'un *usage des TIC au service de l'Enseignement*, le numérique ne peut être pour autant qualifié ici d'éducatif. Par contre, enrichir ce même diaporama de « liens hypertextes » renvoyant à d'autres ressources, et permettant à chaque élève de choisir, de manière active, ce qui fait sens au regard de ses attentes et/ou de son projet, se rapproche davantage d'un usage éducatif reconsidérant la façon d'enseigner et d'apprendre.

En EPS il en va de même. Le fait que deux élèves se filment et visionnent leur vidéo sans que cette analyse soit accompagnée de critères de réalisation précis à observer, n'aurait qu'une faible incidence sur leurs progressions et leurs comportements futurs. L'utilisation des TICE n'aura ici encore qu'un impact limité, pour ne pas dire inexistant, sur l'apprentissage. Nous pensons donc qu'il nous faut veiller à ce que le numérique soit et demeure éducatif. Pour ce faire, différents stades d'utilisation des TICE peuvent s'identifier. C'est ce que nous nous proposons de discuter ici en étayant notre propos d'illustrations précises dans diverses Activités Physiques Sportives et Artistiques (APSA).

Le modèle SAMR :

Ce modèle est présenté par Ruben PUENTEDURA (cf sitographie en bas d'article) qui se propose de catégoriser les diverses utilisations du numérique éducatif afin de pouvoir en mesurer les impacts en terme de plus-values pour les élèves.



L'objectif est donc bien de permettre aux enseignants de se servir de l'outil numérique dans le but prioritaire de faire progresser leurs élèves.

Comme le rappellent F.BRUCHON et Y. TOMASZOWER (1), l'objectif est de dépasser le simple rôle de déclencheur de motivation que peuvent revêtir les TICE afin que celles-ci deviennent une réelle plus-value pour les élèves.

Nous allons nous appuyer sur les différentes étapes du modèle SAMR, pour donner des exemples de mise en oeuvre dans diverses APSA.

La substitution:

Définition :

Les TICE remplacent des outils déjà existants. La finalité du travail demandé aux élèves ne change pas.

Proposition de mise en oeuvre :

Utiliser une fiche de calcul (« Excel » sous Windows, « Polaris office » sous Android ou « Numbers » sous IOS) pour réaliser une fiche de suivi de sa classe dans l'activité gymnastique sportive.

Plus-value :

Moins de support papier pour l'enseignant et la possibilité de projeter le tableau aux élèves par le biais d'un vidéoprojecteur. Tous peuvent ainsi prendre connaissance de leur progression simultanément. Ce qui représente un gain de temps non négligeable.

L'augmentation:

Définition :

Les TICE remplacent des outils déjà existants en augmentant significativement leur efficacité.

Exemple d'application :

Utilisation de l'application « EPS compteur » (2) en remplacement d'une fiche d'observation traditionnelle.

Cette application (gratuite), permet d'obtenir un pourcentage d'efficacité. En appuyant sur les touches - et +, l'application permet de connaître le pourcentage obtenu dans le critère observé de manière instantanée.

A noter que la gratuité de l'application, permet aux élèves de pouvoir la télécharger sur leur téléphone portable.



Proposition de mise en oeuvre :

Dans l'APSA Ultimate pour un N1 de pratique, les élèves vont avoir comme objectif d'atteindre un minimum de 60% de passes réussies au cours d'une rencontre. Une tablette par équipe sera nécessaire. Les joueurs de chaque équipe auront le droit de s'informer de l'évolution de leur pourcentage de réussite en cours de match et de prendre un temps mort pour adapter leur stratégie.

Plus-value :

Les joueurs d'une même équipe connaissent donc, en temps réel, le pourcentage de passes réussies et peuvent ainsi identifier précisément où ils se situent par rapport au problème qui leur est posé pour espérer ensuite réguler leur comportement. Le principal avantage réside dans l'instantanéité de la connaissance du résultat. Grâce à ce feedback immédiat les élèves pourront modifier leur tactique de match.

Le rôle de l'observateur deviendra plus efficace : il pourra donner rapidement des informations précises et fiables à ses partenaires. Cela constituera un premier pas vers le rôle d'entraîneur.

La modification:

Définition :

Les TICE permettent aux élèves de travailler de manière différente. Le recours à ces technologies permet d'optimiser et d'individualiser les interventions ou régulations en phase d'apprentissage.

Exemple d'application :

Utilisation de l'application «TTEPS » (3a) qui propose 40 exercices visant à atteindre les niveaux 1 et 2 des programmes en tennis de table. Cette application indique pour chaque exercice l'aménagement matériel, les consignes, les critères de réalisation ainsi que les critères de réussite.



L'application existe aussi sous forme de fiche Excel sur le site Académique EPS de Créteil (3b).

Proposition de mise en oeuvre :

Les élèves ont à disposition plusieurs tablettes sur lesquelles l'application est installée. Ils choisissent les exercices à réaliser en fonction des indications de l'enseignant (dans un ordre chronologique ou thématique), les mettent en place (travail des compétences méthodologiques et sociales: « se mettre en projet », « organiser et assumer [...] des responsabilités par la gestion et l'organisation des pratiques et des apprentissages » Programme du collège B.O. n°6 du 28/08/08) (4) puis s'auto-évaluent en fonction des critères de réussite indiqués sur la tablette. Le professeur pourra à tout moment consulter la fiche de suivi de la classe pour faire le point sur l'évolution du travail des élèves.

Plus-value :

Les élèves travaillent à leur rythme au travers de situations adaptées à leur niveau. Nous mettons ici en place une « pédagogie de la maîtrise », qui consiste à « laisser le temps à l'apprenant (de) maîtriser une notion avant de lui en soumettre une autre plus élaborée » (5). Celle-ci se substitue à la « pédagogie du temps » considérant qu'un apprentissage doit se faire en un temps donné et qu'une fois celui-ci écoulé, il convient de passer à la notion suivante (que la notion ait été acquise ou non par l'élève). Le professeur en tirera plusieurs plus-values :

- il pourra suivre avec précision la progression de ses élèves;
- lorsqu'il ira aider un élève, il connaîtra avec précision les compétences faisant obstacles (une situation intermédiaire adaptée à ses problèmes peut alors lui être proposée);
- des groupes de travail en fonction des compétences validées par les élèves pourront se mettre en place (une leçon comprendra plusieurs thèmes selon les besoins des élèves : au sein d'une même leçon certains pourront travailler les « rotations avant » durant l'échange, alors que d'autres travailleront la mise à distance « corps/raquette »).

La redéfinition:

Définition :

Les TICE offrent de nouvelles possibilités didactiques et pédagogiques. Les élèves vont avoir accès à de nouvelles compétences et/ou en optimiser le fonctionnement.

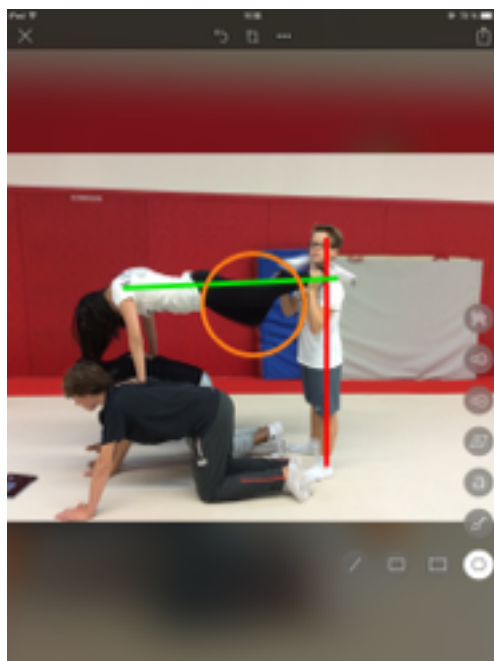
Exemple d'application :

Nous allons utiliser deux applications complémentaires dans l'APSA Acrosport :

« Acro'EPS » (6) (ressource gratuite) : cette ressource est un document de type PowerPoint navigable. Elle permet aux élèves d'accéder à un grand nombre de figures (statiques ou dynamiques).

Pour chaque figure les élèves peuvent visualiser les critères de réussite attendus.

Il est à noter que ces figures sont classées par niveau de difficulté.



« Skitch » (7) (application gratuite) aide à réaliser des dessins (ou marques) sur des prises de vue.

L'application présente le double avantage de prendre en photo les figures des élèves et de les modifier instantanément. L'archivage des photos se fait de manière intuitive en un « clic ».

Le temps de pratique ne sera dès lors que peu affecté par la nécessité d'apprendre à maîtriser l'outil numérique.

Proposition de mise en oeuvre :

L'une des difficultés en Acrosport pour l'enseignant est à la fois de guider les élèves tout en validant les figures réalisées. Bien souvent la seconde tâche prend plus de temps que la première au détriment des contenus d'enseignement que pourrait donner l'enseignant.

Nous allons organiser nos leçons en trois temps :

- avec « Acro'EPS », les élèves vont à la fois disposer d'un répertoire de figures facilement utilisable (exit les dizaines de feuilles à photocopier) et pouvoir s'auto-évaluer au travers des critères de réussite indiqués et du modèle à reproduire (représentation graphique ou vidéo);
- ils vont ensuite capturer la figure réalisée par le biais de « Skitch » et pointer les critères de réussite grâce aux outils proposés: si la figure est correctement réalisée, elle est enregistrée; sinon ils la reproduisent en corrigeant les erreurs constatées;
- les photographies sauvegardées sur les tablettes sont récupérées par le professeur qui, soit les valide chez lui, soit les place sur l'Environnement Numérique de Travail (ENT) pour les mettre à disposition des élèves. L'avantage de cette seconde option est d'offrir aux élèves la possibilité de récupérer les images et de les placer sur une fiche de suivi qu'ils présenteront, par exemple, le jour de l'évaluation terminale.

Plus-value :

Les élèves évoluent en complète autonomie vis-à-vis de la consigne. Ils choisissent leurs figures et les valident seuls, le professeur jouant le rôle de superviseur. La confrontation de leur prestation à celle attendue est incontournable. Ceci favorisera l'appropriation des critères de réussite et permettra de déduire des critères de réalisation incontournables. Le professeur, qui n'aura plus à valider les figures durant la leçon, pourra allouer davantage de temps aux régulations de ses élèves. Nous espérons ainsi remettre au coeur de son intervention les contenus d'enseignement nécessaires aux progrès. Les régulations individuelles n'en seront que plus pertinentes et efficaces.

Conclusion :

L'ambition politique étant de « faire entrer l'école dans l'ère du numérique » (8), les TICE s'inscrivent clairement dans « l'ère » du temps. Il convient cependant de dépasser la simple démarche consistant à utiliser des tablettes à la place de manuels scolaires, ou substituer, en EPS, ces dernières au vieux camescope. Les choix didactiques s'en trouvent nécessairement bousculés mais ce qui était difficile ou chronophage auparavant est aujourd'hui beaucoup plus simple. Par exemple, calculer le temps de possession de balle d'une équipe lors d'un match de handball, le nombre de pertes de balle et le pourcentage d'efficacité au tir est réalisable dorénavant avec une simple application là où il aurait fallu auparavant deux chronomètres et plusieurs « statisticiens ». Les données recueillies peuvent alors s'analyser dans l'instantanéité par l'élève acteur de son apprentissage.

Toutefois, la plus-value ne se révélera que dans l'utilisation des données recueillies. Le scénario pédagogique mis en place par l'enseignant revêt alors toute son importance. Quel traitement faire de ces statistiques? Ne perdons pas de vue que se voir échouer sur un Appui Tendru Renversé (ATR) sans donner les moyens à l'apprenant de se corriger n'aura aucun intérêt et pourra même se révéler « contre-productif » et démotivant pour celui-ci. En restant sur notre exemple en handball, chaque équipe peut, suite à une analyse collective, repartir avec un exercice différent à mettre en place au regard du problème identifié (un nouvel exercice consigné en vidéo sur une tablette par exemple). Puis en fin de match, un nouveau relevé statistique pourra révéler aux élèves les progrès accomplis.

Si nous sommes convaincus des apports potentiels du numérique sur l'apprentissage de nos élèves, c'est bien en redéfinissant le cadre didactique ainsi que la relation pédagogique que ceux-ci pourront pleinement se révéler.

Bibliographie et sitographie :

Académie de Créteil, site EPS : <http://eps.ac-creteil.fr>

Le modèle SAMR :

- Explication du modèle : <http://www.infobourg.com/2013/09/09/le-modele-samr-une-referance-pour-lintegration-reellement-pedagogique-des-tic-en-classe/>
- Le modèle SAMR expliqué par Ruben PUENTEDURA (en anglais) <https://www.youtube.com/watch?v=QOsz4AaZ2k>
- Document explicatif du modèle SAMR par Ruben PUENTEDURA (en anglais): http://www.hippasus.com/rrpweblog/archives/2014/10/29/SAMRForLeadership_BeyondTheBasics.pdf
- Blog de Ruben PUENTEDURA : <http://www.hippasus.com/rrpweblog/>

(1) Article de Y. TOMASZOWER et F. BRUCHON : <http://eps.ac-creteil.fr/spip.php?article890>

(2) EPS compteur : sur IOS <https://itunes.apple.com/fr/app/eps-compteur/id870430939?mt=8> et sur Android https://play.google.com/store/apps/details?id=com.pdagogie.epscompteur&hl=fr_FR

(3a) TTEPS : sur Android https://play.google.com/store/apps/details?id=fr.epsoft.tteps&hl=fr_FR

(3b) Tennis de table N1 : <http://eps.ac-creteil.fr/spip.php?article702>

(4) B.O. spécial n°6 sur 28/08/2008 : http://cache.media.education.gouv.fr/file/special_6/21/6/programme_EPS_general_33216.pdf

(5) « Éducation réinventée », Salman Khan, 2013

(6) « Acro'EPS » : <http://eps.ac-creteil.fr/spip.php?article704>

(7) « Skitch » : sur IOS <https://itunes.apple.com/fr/app/skitch-prendre-une-photo-marquage/id490505997?mt=8> et sur Android https://play.google.com/store/apps/details?id=com.evernote.skitch&hl=fr_FR

(8) Site du Ministère de l'Éducation Nationale, de l'enseignement supérieur et de la recherche: <http://www.education.gouv.fr/pid29064/ecole-numerique.html>