

DE L'OUTIL NUMÉRIQUE AU PROJET D'APPRENTISSAGE

Sophie Losfeld, Inspectrice EPS d'Académie

Académie de Normandie, sophie.losfeld@ac-normandie.fr

Patrick Boguta, Professeur d'EPS

Collège Simone Signoret, France, patrick.boguta@ac-normandie.fr

Sébastien Le Bloas, Professeur d'EPS

Institution Saint-Joseph, France, sebastien.le-bloas@ac-normandie.fr

François Lieury, Professeur d'EPS

Collège Marcel Pagnol, France, francois.lieury@ac-normandie.fr

David Selie, Professeur d'EPS

Collège Le Cèdre, France, selie@ac-normandie.fr

PRÉSENTATION DE NOTRE GROUPE ET DE SON TRAVAIL

Depuis plusieurs années, les membres du [pôle numérique de l'académie de ROUEN](#) conçoivent et diffusent des outils et des scénarios pédagogiques afin de permettre l'usage et le développement du numérique dans l'enseignement de l'EPS. L'académie de Normandie a récemment constitué un groupe de réflexion autour des usages du numérique en EPS. Comportant plus de membres, les réflexions de ce groupe s'articulent autour d'une progression en 3 axes : Engager l'élève dans la pratique -> Informer sur sa pratique -> Mettre l'élève en projet d'apprentissage. Si la conception des outils reste une de nos activités, nous nous concentrons désormais sur les apports du numérique dans les appren-

tissages plus que sur les outils en eux-mêmes. Nous allons ainsi vous détailler à travers deux exemples comment s'est construite et a évolué notre réflexion autour des outils numériques.

1. "[SuiviCO](#)" : De l'outil à la redéfinition des tâches d'apprentissage en course d'orientation.

L'idée à l'origine de ce projet est d'utiliser les QR-Codes sur les balises de course d'orientation pour envoyer un SMS préformaté à un destinataire lui aussi prédéfini. L'enseignant reçoit donc en temps réel le pointage des balises par ses élèves. Cependant, à l'usage, l'utilisation de la messagerie n'est pas pratique et ne permet pas un retour d'information vraiment pertinent pour l'enseignant. Selon le modèle [SAMR](#), élaboré

par Puentedura (2006), l'outil se situait entre la Substitution et l'Augmentation par rapport à un "kifékoï" classique.

Nous avons donc développé l'outil afin d'obtenir des informations plus exploitables. Tout d'abord en utilisant Google Sheet, puis en concevant deux applications (une à destination du [professeur](#), une autre pour "l'élève"). Au prix de nombreux tests et aller-retour entre forêt et clavier, l'outil s'est étoffé avec l'ajout de la vitesse des élèves, la vérification de la validité des balises, les temps de course, des indicateurs de performance et de présence. Petit à petit, l'outil a modifié la pratique d'enseignement. En effet, et c'est à l'usage que cela est apparu, l'approche des élèves a changé avec l'utilisation de cet outil: la connaissance de leur vitesse de course a profondément impacté les réponses des élèves car ils ont cherché à l'augmenter. Dans nos pratiques d'enseignants, la connaissance de ces vitesses, et surtout de leurs variations entre les balises, nous permet de saisir instantanément l'évolution des élèves (apprécier l'endroit où ils ralentissent et où ils accélèrent). La régulation et les retours pédagogiques sont beaucoup plus fins et pertinents car ils interviennent immédiatement et non plus après la séance. Nous avons alors la possibilité de mieux cibler les difficultés des élèves et d'y remédier plus efficacement. L'utilisation de notre application a permis la création de nouvelles tâches d'apprentissage qu'il aurait été impossible de réaliser sans cet outil (Redéfinition selon le modèle SAMR-2006). Si l'usage du numérique dans une activité de pleine nature pouvait paraître incongru, nous avons démontré qu'il constituait un réel levier pour modifier nos pratiques d'enseignement. Si notre motivation première était sécuritaire (où sont mes élèves ?), c'est bien sa mise à l'épreuve en contexte réel d'enseignement qui nous a conduits à modifier le concept et en redéfinir l'usage pour qu'il devienne un réel instrument au service de l'apprentissage (instrumentalisation selon Rabardel, 1995). Comme pour

tout outil, c'est l'usage qu'en fait l'enseignant qui lui donne tout son sens. Sans son appropriation, sans réflexion approfondie sur son usage, l'utilisation des outils numériques risque d'être sans intérêt, voire dans certains cas, néfaste aux apprentissages.

2. FizzUpEducation - D'un diaporama minuté pour libérer l'enseignant des contraintes organisationnelles à un outil engageant l'élève dans un projet d'apprentissage

Nous avons d'abord voulu créer un outil pour offrir plus de disponibilités à l'enseignant et lui permettre de mieux réguler l'apprentissage de ses élèves en optimisant la quantité et la qualité de ses interventions sur le plan moteur (posture, alignement, amplitude, fréquence...) et social (motiver l'élève malgré l'effort, l'encourager). En effet nous avons conscience de perdre beaucoup de temps en démonstration de mouvements ou à la gestion du temps au détriment des apports moteurs, qui constituent notre objectif premier en EPS. Puis, nous avons souhaité faire évoluer notre outil pour qu'il permette aux élèves de s'inscrire dans une démarche de projet, avec un travail individualisé et une possibilité de régulation (accompagner, guider, ...) plus ou moins importante en fonction de leurs besoins.

Nous avons donc revisité le diaporama FizzUpEducation, en proposant une forme de pratique par « mobile ». Il s'agit d'une démarche qui vise, à termes à « outiller » l'élève pour le rendre capable de choisir, en toute connaissance de causes, l'exercice et l'intensité (charge de travail) à laquelle il devra le réaliser pour atteindre un objectif de développement personnel (un mobile) qui réponde à ses propres aspirations. Pour cette classe de collègue les « mobiles » sont le gainage, le travail cardio-respiratoire et la coordination.

Pour chaque exercice, l'élève choisit son niveau de réalisation (chaque diapo en présente

3). Il dispose d'une feuille de suivi qui lui donne toutes les informations nécessaires à un travail en autonomie: exercices à réaliser, temps d'effort et de récupération ainsi que différents observables pour valider l'exécution des mouvements. Nous avons ensuite inséré d'autres diapos facilitant la gestion des efforts au regard du "mobile" (objectif de développement) poursuivi (prise de la fréquence cardiaque sur un temps donné avec un compte à rebours pour s'y préparer) ainsi que le travail en binôme athlète/coach (signal pour la rotation des rôles).

Notre objectif, en fin de cycle 4 (la classe de 3ème, au collège), est que l'élève puisse "s'extraire de l'outil numérique" : passer d'un élève spectateur d'un diaporama qui le motive et l'engage à agir, à un élève concepteur de son activité, capable à l'aide du seul chronomètre et aux connaissances acquises tout au long du cycle de s'organiser efficacement pour réaliser, en autonomie, une séance de renforcement.

CONCLUSION

La présentation de ces outils, de leurs genèses et leur évolution dans le temps, vous montre comment s'est construite notre réflexion actuelle. Nous dépassons maintenant la simple création d'outils pour nous appliquer désormais à concevoir des usages du numérique qui apportent une

vraie plus-value pédagogique. Notre objectif est de démontrer que ce n'est pas l'usage du numérique en soi qui importe mais le sens et le rôle que l'élève et l'enseignant lui donnent. Compris et construit comme un instrument au service d'un apprentissage, il peut être utile pour engager l'élève à fournir les efforts indispensables au progrès (motivation), pour optimiser l'accompagnement de l'enseignant (régulations) et pour favoriser l'engagement de l'élève dans un projet personnel d'apprentissage (dévolution). Mais cela suppose de dépasser la simple utilisation de l'outil pour réfléchir à son utilité dans une situation pédagogique donnée.

Comme le soulignent Franck Amadiou et André Tricot (*Apprendre avec le numérique – Mythes et réalités ; 2014*) « *La question est de savoir quelle tâche soutenant l'apprentissage peut être réalisée avec l'outil numérique en tenant compte des objectifs de ces tâches (nature des connaissances à apprendre) et des moyens et des contraintes imposées à l'enseignant (contexte d'utilisation à ressources matérielles, temporelles et humaines). Et plus largement du scénario pédagogique auquel participe la technologie.* »

En définitive, nous sommes convaincus que ce n'est pas l'innovation technologique qui importe mais l'innovation pédagogique que le numérique peut apporter.

RÉFÉRENCES

- Puentedura, R.(2006). Transformation, Technology and Education - Modèle expliqué par l'auteur : [youtube] <https://www.youtube.com/watch?v=rMazGEAiZ9c>[youtube]
- Rabardel, P. (1995). Les hommes et les technologies; approche cognitive des instruments contemporains.
- Amadiou, F., et Tricot, A. (2014). Apprendre avec le numérique: mythes et réalités. Retz.