

<https://eps.ac-normandie.fr/spip.php?article2011>

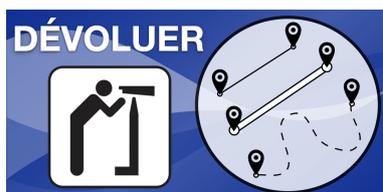


Éducation
Physique et Sportive



Le numérique pour dévoluer les apprentissages.

- Pilotage - Groupes de Réflexions -



Date de mise en ligne : mercredi 25 janvier 2023

Copyright © Éducation Physique et Sportive - Académie de Normandie - Tous
droits réservés

PREAMBULE

Depuis 3 ans le groupe académique de réflexion sur les usages pédagogiques du numérique en EPS (GRUPNEPS), s'attache à construire, tester, diffuser et accompagner l'exploitation par tous les enseignants de scénarios pédagogiques qui tirent profit de plus-values offertes par l'outil numérique.

Notre réflexion s'est développée autour de 2 questions :

Les outils numériques peuvent-ils aider les enseignants à engager l'élève (faire en sorte qu'il adhère à ses propositions et le persuader qu'il peut réussir), réguler l'activité de l'élève (faire en sorte qu'il perçoive ses réussites et lui permettre de rajuster ses objectifs) et à valider les acquisitions de l'élève (faire en sorte qu'il perçoive ses progrès et lui permettre de se projeter) ?

Les outils numériques peuvent-ils aider l'élève à focaliser son attention (ne pas se laisser distraire, discriminer les informations...), à être actif (manipuler des concepts, chercher à comprendre, faire des liens avec ce qu'il connaît déjà...), à réguler son apprentissage (profiter de ses erreurs pour progresser, persévérer), répéter pour consolider ses acquisitions (automatiser des procédures, mémoriser...) ?

L'utilisation du numérique en cours se heurte à de nombreux freins, même si certains disparaissent au fur et à mesure de l'évolution de la technologie. Si de nombreux enseignants utilisent déjà le numérique pour des tâches plutôt administrative (appel, bulletin, évaluation,...), la mise en place d'une culture numérique dans les apprentissages pour un gain des élèves n'est pas encore universelle.

Nous n'avons pas la prétention d'éliminer tous les freins et surtout l'investissement temporel, ni de démontrer que le numérique résout tous les problèmes, il peut-être facilitateur et source de diversification mais pas la solution à tous les problèmes d'apprentissage. Nous allons essayer de proposer des scénarios pédagogiques pour une mise en place du numérique au service des apprentissages de l'élève.

L'utilisation de la technologie en cours doit être un gain pour l'enseignant et pour l'apprenant. En nous appuyant sur le modèle SAMR nous pouvons déterminer les étapes du processus de l'intégration de la technologie au sein de l'apprentissage pour qu'elle devienne une vraie plus value.

Substitution : Avec la tablette je fais la même chose qu'avec ma feuille. Fiche d'Observation

Augmentation : Je fais un substitution avec une amélioration fonctionnelle. J'ai le retour instantané des données de l'observation, l'exploitation est immédiate.

Modification : Le numérique permet une transformation de la tâche. Le résultat oriente vers une tâche d'apprentissage.

Redéfinition : Nouvelle tâche créé grâce à la technologie. Autoscopie, Pédagogie inversée.

Si au départ l'utilisation de la technologie ne créera pas un gain pour l'enseignant mais plutôt une perte de temps le temps de prendre en main le matériel et d'adapter les outils, au final nous devons avoir un gain pour l'apprenant et l'enseignant par une nouvelle façon d'enseigner et la mise de nouvelles situations d'enseignement plus efficaces et/ou plus adaptables au plus grand nombre.

Mais ceci n'est possible que si la technologie devient un outil au service des dispositifs pédagogiques et non un dispositif en soi. Par conséquent l'utilisation de l'outil numérique doit répondre à une intention.

UN CHOIX : LA DÉVOLUTION

« Acte par lequel l'enseignant fait accepter à l'élève **la responsabilité** d'une situation d'apprentissage ou d'un problème et accepte lui-même les conséquences de ce transfert » (Brousseau)



LA DÉVOLUTION

- Répond aux exigences **institutionnelles** (Programmes EPS)
- Permet « d'étayer » : **sens, différenciation, motivation, mise en projet** (Bruner)
- Permet d'exploiter efficacement les outils numériques : **engagement, support, régulation, évaluation** (Tricot)
- Favorise une **motivation Autodéterminée**, source d'apprentissage durable et de performance accrue (Deci-Ryan)
- Offre de la **disponibilité** à l'enseignant pour **accompagner** ses élèves



Permet de gagner notre DÉFI : assurer la réussite de tous les élèves dans le contexte d'un cours d'**EPS ordinaire**

LA DÉVOLUTION : points de vigilance

- La délégation est **partielle** : l'enseignant reste **CONCEPTEUR** des apprentissages
- C'est une méthode **Pédagogique** qui exige des contenus d'enseignement **EXPLICITES**
- **Les erreurs** sont légitimes, les réponses imprévisibles → l'**ADAPTABILITÉ** de l'enseignant **est** obligatoire
- Elle concerne **tous les moments de l'acte d'enseignement** (mise en activité, régulation, évaluation...) → nécessité de connaître le **niveau d'AUTONOMIE** des élèves dans ces différentes phases

Avec la dévolution nous devons créer un scénario pédagogique qui permette à l'enseignant de déléguer à l'élève une part de sa responsabilité, afin que l'élève crée l'environnement favorable à sa pratique et à ses apprentissages afin de répondre à la demande de l'enseignant.

En référence à l'étayage de J BRUNER (1983), l'outils numérique peut intervenir dans les tâches d'apprentissage suivante en fonction de sa mise en place par l'enseignant.

Il peut :

Donner su sens pour engager l'élève dans l'activité.

Différencier pour simplifier la tâche et répondre au besoin de chacun.

Réguler pour que l'élève conserve sa motivation d'apprendre

Mettre en projet en soulignant les gains à réaliser

Réguler en transformant les erreurs pour quelle ne deviennent pas échec

Mettre en projet par une présentation du modèle à atteindre et pourquoi pas engager l'élève dans un processus

d'imitation.

Nous allons essayé de faire passer l'élève d'un statuts passif ou il reçoit l'information puis applique vers une construction interactive par la connaissance de leur propre feedback informationnel et la construction ensemble les moyens d'atteindre l'objectif fixé par l'enseignant.
(Les niveaux d'engagement, Chi et Wylie 2014)

LA DÉVOLUTION

« Acte par lequel l'enseignant fait accepter à l'élève **la responsabilité** d'une situation d'apprentissage ou d'un problème et accepte lui-même les conséquences de ce transfert » (Brousseau)

Dévoluer = tirer son pouvoir **du pouvoir que l'on donne** aux autres (Delaunay)



La dévolution va mettre l'enseignant en danger face à sa situation d'apprentissage mais le gain est profitable aux élèves.

LA DÉVOLUTION

Déléguer de nouveaux pouvoirs aux élèves exige

- De connaître les **niveaux d'AUTONOMIE** des **ÉLÈVES ...** qui diffère d'une tâche à l'autre
 - ⇒ Distinguer la tâche proposée de l'apprentissage visé
- De connaître l'**APSA** support pour construire **différents parcours de formation...** sans être certain que l'élève n'en choisira pas un autre
 - ⇒ **Expliciter** les **savoirs** attendus et les **étapes** nécessaires pour les construire
 - ⇒ **Anticiper** pour chaque élève *D'où il part - Où il doit arriver - Par quelle étape il doit passer - Comment il pourra ajuster son projet*
- De **SE** connaître pour pouvoir ajuster son mode d'intervention
 - ⇒ Accepter que l'élève se **trompe**
 - ⇒ **S'adapter** / réponses ou choix imprévus



➡ **DÉVOLUTION c'est SORTIR DE SA ZONE DE CONFORT !**

Nous pouvons utilisation le numérique pour Engager l'élève dans un projet d'apprentissage.

But : Favoriser, grâce au numérique, l'engagement de l'élève dans un projet d'apprentissage = obtenir son adhésion (

Pour obtenir l'adhésion de l'élève

- Faire en sorte que la proposition ait du sens pour lui (cout/bénéfice)

Le persuader qu'il peut réussir (objectif atteignable)

Nous pouvons utilisation le numérique pour Accompagner l'élève dans un projet d'apprentissage.

But : Faciliter, grâce au numérique, l'accompagnement du projet d'apprentissage, maintenir son engagement.

Pour maintenir l'engagement de l'élève

Le numérique pour dévoluer les apprentissages.

- Faire en sorte qu'il perçoive ses réussites / ses difficultés
- Lui permettre de réajuster ses objectifs (

Nous pouvons utiliser le numérique pour valider l'élève dans un projet d'apprentissage.

But : Faciliter, grâce au numérique, la validation d'un apprentissage

Pour engager l'élève vers un nouveau projet d'apprentissage

- Faire en sorte qu'il perçoive ses progrès (auto-référencement)
- Lui permettre de se projeter

QUEL INTENTION ?	QUEL ELEVE ?	QUEL USAGE ?
ENGAGER L'élève dans un projet d'apprentissage Orienter son activité <ul style="list-style-type: none"> • Donner le but (quoi faire ?) • Donner le Sens (pourquoi faire ?) • Monter la voie (Comment faire ?) 	Applique 1 but à atteindre Comprend 1 problème à résoudre Construit SON problème à résoudre	Comment obtenir l'adhésion de l'élève ? <ul style="list-style-type: none"> - Faire en sorte que la proposition ait du sens pour lui (coût/bénéfice) - Le persuader qu'il peut réussir (objectif atteignable)
REGULER l'apprentissage de l'élève Exploiter des feedback <ul style="list-style-type: none"> • Encourager (Maintenir l'effort) • Réguler (Guider, Accompagner, Enquêter) 	Applique Appliquer une correction Comprend Choisir une remédiation Construit Construire sa remédiation	Comment maintenir l'engagement de l'élève ? <ul style="list-style-type: none"> - Faire en sorte qu'il perçoive ses réussites / ses difficultés - Lui permettre de réajuster ses objectifs
VALIDER l'apprentissage de l'élève Vérifier l'acquisition <ul style="list-style-type: none"> • Rendre compte (Sommativ, Certificative) • Orienter (Formative, Formatrice) 	Applique Constater un résultat Comprend Mettre en relation Construit Décider	Comment engager l'élève dans un nouveau projet d'apprentissage <ul style="list-style-type: none"> - Faire en sorte qu'il perçoivent ses progrès (auto-référencement) - Lui permettre de se projeter

Pour l'enseignant en s'appuyant sur les travaux de Carole SÈVE (2016), il lui faudra réguler l'apprentissage des élèves.

RÉGULER L'APPRENTISSAGE

3 formes qui s'entremêlent (Carole SÈVE -2016)		
GUIDER / attendu	ACCOMPAGNER / Chemin Personnel	ENQUÊTER / monde propre
Réguler les comportements observés des élèves sur la base des écarts avec des comportements attendus	Permettre à l'élève de suivre son propre chemin, de construire sa propre réponse qui n'est pas forcément celle de l'expert	Accéder au monde propre de l'élève pour ajuster ses propositions à ses expériences vécues
↓	↓	↓
Rendre explicites ces attentes, ces normes, ces comportements experts pour que l'élève puisse les atteindre	Permettre aux élèves de choisir en toute connaissance de cause : engagement réflexif	Prendre en compte les dimensions subjectives de l'activité des élèves en l'observant avec empathie dans des « espaces d'actions encouragées »

Le niveau d'autonomie des élèves et la tâche qu'il est en mesure d'assumer seul.

Le numérique pour dévaluer les apprentissages.

- L'APSA support
- Vous trouverez ci-dessous l'ensemble de nos productions. Elles ne se veulent ni parfaites ni exhaustives mais juste le reflet de nos réflexions.

QUELLE	INTENTION ?	ELEVE	APSA	OUTIL / USAGE
	but quoi ?	Comprend	Danse	Paddlet / Gym inversé
ENGAGER	sens pourquoi ?	Applique Comprend	Course d'orientation Sp Co interpénétrés	GPS / Feedback iPTB / Feedback
	voie comment ?	Construit Comprend Construit Construit	Acrosport Course d'orientation Course d'orientation Sp Co interpénétrés	Vidéo Tableur/projet GPS/Feedback iPTB/Feedback
	Guider	Comprend Comprend Applique Applique Comprend	Course d'orientation Relais Vitesse Gymnastique Volley Ball Natation	GPS/Feedback Sprint timer Outil dédié / Suivi QRCode / Suivi /vidéo Photo / autos copie
REGULER	Accompagner	Construit Comprend Comprend Comprend	Course d'orientation Volley Ball Sp Co interpénétrés Saut en hauteur	Tableur /Feedback QRCode/suivi/vidéo iPTB/Feedback Vidéo/Feedback
	Enquêter	Comprend	Natation	Vidéo/Feedback
VALIDER	Rendre compte	Comprend	Relais Vitesse	Sprint Timer
	Perspectives	Comprend Construit Comprend	Gymnastique Muscultation Sp Co interpénétrés	Vidéo Glide iPTB / Feedback

COMPOSITION du groupe piloté par Sophie LOSFELD (IA-IPR EPS Rouen)

ATHENOUR Geraldine Lp Lycee Des Metiers Risle-Seine Pont-Audemer
 BASSET Laurent College Andre Maurois La Saussaye
 BEAUDET Nicolas College Jean Texcier Le Grand-Quevilly
 BOGUTA Patrick College Simone Signoret Le Val D'hazey
 BOISHUS Noemie College Pablo Picasso Gisors
 BOTTE Benedicte College Simone Signoret Le Val D'hazey
 BOUVET Antoine College Alphonse Allais Val-De-Reuil
 DAIGREMONT Jeremie College Les Hauts Du Saffimbec Pavilly
 DUCLOS Emmanuel College Nelson Mandela Elbeuf
 FIQUET Pierre Lycee General Et Technologique Guillaume Le Conquerant Lillebonne
 GRACIAS Eric College Claude Delvincourt Dieppe

Le numérique pour dévoluer les apprentissages.

JAMET Kevin College Andre Raimbourg Dit Bourvil Doudeville
LE BLOAS Sebastien College Prive Saint Joseph Le Havre
LETISSIER Fredy College Denis Diderot Le Petit-Quevilly
LIEURY Francois College Marcel Pagnol Le Havre
MONTAGU Cedric Lycee General Et Technologique Jean Prevost Montivilliers
OTTAVIANO Eric College Edouard Branly Le Grand-Quevilly
SELIE David College Le Cedre Canteleu
VILLARD Miguel Lycee Professionnel Auguste Bartholdi Barentin