

III – Utilisation du numérique en EPS

1) Les intérêts et les limites de plusieurs outils numériques (et lien avec théories)

« Les technologies de l'information et de la communication (TICE) en EPS et notamment les tablettes tactiles peuvent, sous certaines conditions, agir tant comme des facilitateurs des apprentissages pour l'élève que comme des catalyseurs de l'efficacité de l'enseignant » **J.Tixier et M.Dejean** « Elèves et sportifs hybrides », revue eps n°360, février 2014

✚ **Modèle pour savoir si notre usage d'un outil numérique apporte une plus-value aux élèves :**

- « Afin que le numérique ait un véritable caractère éducatif, il doit dépasser son rôle d'outil pédagogique. Il faut lui conférer le statut « d'artefact cognitif » (**Gal-Petitfaux et Durand**, L'enseignement de l'EPS comme action située, 2001) **assurant un rôle de guidage et d'économie cognitive pour les élèves »** (**Dauphas, Lacroix, Tomaszewski**, « le numérique : outil de redéfinition de l'observation et de l'évaluation en EPS », Dossier AEEPS n°2, 2016)
- Le modèle de **Puentedura** : **le SAMR expliqué et traduit en français par Lacroix et Tomaszewski** (« Le modèle SAMR en EPS, site académique de Créteil, 2015) **en 4 stades permet d'estimer la plus-value que les TICE peuvent apporter aux élèves :**
 - 1) **Substitution** : en remplaçant des outils déjà existants, la finalité du travail demandé aux élèves ne change pas
 - 2) **Augmentation** : en remplaçant des outils déjà existants mais en **augmentant significativement leur efficacité**
 - 3) **Modification** : permet aux élèves de travailler de manière différente. Le recours à ces technologies permet **d'optimiser et individualiser** les interventions ou régulations en phase d'apprentissage
 - 4) **Redéfinition** : les élèves ont accès à de nouvelles compétences et optimisent celles déjà travaillées (ex : compétence à analyser et évaluer ses actions et celles des autres par l'utilisation du numérique ; + optimise les apprentissages moteurs en analysant la motricité et en demandant aux élèves d'observer des critères de réussite à valider).

A. L'utilisation du vidéofeedback

❖ Définition :

Le vidéofeedback peut être défini comme la possibilité de permettre à l'apprenant de lui **renvoyer sa propre image en action par l'utilisation de la vidéo** (**POTDEVIN, BERNAERT, HUCHEZ & VORS** 2013).

❖ Pour quelles utilisations et quels intérêts ?

Il peut être utilisé pour **identifier le résultat de l'action**, dans ce cas on parle de **connaissance du résultat** ou bien pour **identifier le déroulement du mouvement réalisé**, dans ce cas on parle de **connaissance de la performance** (**BUEKERS & MAGILL, 1995**). La connaissance de la performance permet à l'élève de se construire une image précise du mouvement réalisé (**BUEKERS, 1995**).

De nombreuses études mettent en évidence que le vidéofeedback peut être très utile en EPS. En effet, le vidéofeedback **optimiserait les apprentissages moteurs** (**MERIAN & BAUMBERGER, 2007 ; POTDEVIN, BERNAERT, HUCHEZ & VORS** 2013 ; **WABI, MESSAN & AHONNON, 2016 ; POTDEVIN** « L'engagement de l'élève en EPS », dossier EPS n°85, 2018). Ces études montrent qu'après seulement 3 essais, il y a des différences significatives qui apparaissent sur le plan moteur entre le groupe expérimental (dispositif vidéofeedback) par rapport au groupe témoin (pas de dispositif vidéofeedback).

Les améliorations motrices des élèves peuvent s'expliquer en raison de la connaissance du résultat, de la performance mais aussi grâce à l'observation et aux neurones miroirs. En effet, selon **Mattar et Gribble** (2005) et **Rizzolatti** (2006), lorsque l'élève observe une action qu'il sait faire, lorsqu'un autre élève fait ou lorsqu'il se voit faire, il est dans une activité motrice d'un point de vue neuronal grâce aux neurones miroirs, et il semblerait que cette sollicitation **accélère son apprentissage moteur. En EPS c'est important car les cycles ne sont pas**