

Bilan de l'action

E-COLLEGE (2002-2004)

Académie Nancy-Metz

Collège Paul Verlaine METZ

Séquence pédagogique en Education Physique et Sportive

La dimension pratique de l'E.P.S. est essentielle. Il est difficilement concevable d'envisager des usages de l'informatique pendant les cours d'E.P.S au détriment du temps de pratique des élèves.

Dans le même temps les élèves sont amenés à utiliser, ponctuellement, un crayon et du papier pour relever des résultats chiffrés ou des informations sur la base d'indicateurs fournis par l'enseignant. Ils sont également sollicités pour consulter des fiches d'activité en cours, par exemple dans le cadre d'une certaine forme d'individualisation de leur travail (travail sur des ateliers). Dans les deux cas, le recours à des supports papiers à un coût au niveau du temps qui ampute d'autant le temps consacré à la pratique. Cette situation est encore amplifiée dans un établissement comme le nôtre où il faut accueillir souvent jusqu'à près de 90 élèves dans un unique gymnase où la recherche de l'efficacité est alors primordiale pour assurer les apprentissages !

Il s'agit, en partant du déroulement d'un cours d'E.P.S., de tenter de concilier des formes d'utilisation de l'ordinateur sans dénaturer le côté pratique de l'EPS et l'activité des élèves. Ces diverses possibilités d'utilisation d'un ordinateur doivent aussi apporter une plus-value au cours proprement dit, soit au niveau de l'organisation pédagogique, soit au niveau de l'activité des élèves. L'usage d'un ordinateur ne saurait se réduire à l'information des élèves, au même titre qu'un cahier de textes, mais aller au-delà de cet aspect utilitaire. Cet apport peut avoir lieu pendant le cours lui-même mais aussi à distance ou « asynchrone » par le biais de l'utilisation d'Internet et des ordinateurs domestiques. Les exemples concrets vont tenter de montrer des pistes d'utilisation possible de l'informatique en E.P.S.

Le cartable électronique : son interface et son utilisation

Le cartable électronique a connu une évolution en cours d'année scolaire. La précédente version a cédé sa place à l'interface actuelle. Si la vitesse d'affichage des pages s'est améliorée de façon significative, le reste des modifications n'a concerné, malheureusement, que l'apparence graphique (couleurs, formes des boutons) du portail. Il est regrettable de ne pas avoir profité du changement pour aller au-delà de ce lifting de façade. Après avoir saisi son nom d'utilisateur et son mot de passe, l'utilisateur accède à ce qu'il convient d'appeler un sommaire constitué essentiellement de 2 parties : à gauche se trouvent regroupés

les différents « boutons » permettant d'accéder aux fonctionnalités offertes tandis que la partie centrale affiche les dernières nouvelles.

Mais certains points peuvent irriter l'utilisateur régulier du portail. Celui-ci est un outil qui doit permettre d'accéder rapidement aux différentes fonctionnalités offertes. L'accès au cahier de textes est révélateur des imperfections que l'on rencontre. Afficher le cahier de textes tient davantage du jeu de pistes où l'on a oublié de donner le plan au visiteur et on se demande s'il n'était pas plus simple de placer un lien au niveau du sommaire. Le problème du cartable se trouve bien là, son interface inappropriée et peu ergonomique.

Considérons les besoins de l'utilisateur pour cerner les lacunes actuelles. L'utilisateur quotidien attend, après avoir saisi son mot de passe, une page qui affiche de façon claire les fonctions auxquelles il peut accéder et dont il a réellement l'usage, à savoir, le cahier de textes (avec l'emploi du temps) déjà cité mais aussi le carnet de correspondance (lorsque son développement sera achevé), son espace personnel où il peut conserver des documents, une boîte aux lettres, son carnet d'adresses où se trouve la liste de ses contacts très facile à créer et à mettre à jour (si en plus il était possible d'envoyer un mail avec un fichier joint en cliquant sur un contact), un espace de travail collaboratif. Six fonctions essentielles dont a besoin un utilisateur du cartable. La navigation doit être intuitive et ne pas nécessiter la consultation du mode d'emploi après deux mois d'inactivité estivale.

Que ces différentes fonctions soient accessibles par des boutons disposés verticalement ou horizontalement, à droite ou à gauche a peu d'importance. Mais il faut choisir et éviter peut être de mélanger les deux modes de lecture. Par contre, permettre de « basculer » rapidement d'un clic de souris de l'espace de travail collaboratif à son espace personnel, par exemple, aurait été le bienvenu. La possibilité de passer d'une fonction à une autre aussi simplement est une lacune qui rend l'usage du cartable électronique fastidieux. Et on se met à rêver d'une interface qui nous proposerait une barre de navigation toujours accessible.

Tout utilisateur du portail dispose d'un cartable et d'un casier. Bien que leur usage soit différent - on stocke dans son cartable et on dépose un document dans le casier de son voisin - un seul espace personnel aurait le double mérite de la simplicité et de l'efficacité. L'utilisateur sélectionne un fichier ou un dossier qu'il transmet en sélectionnant un contact (ou groupe de contacts) à partir de son carnet d'adresses. Le destinataire est averti de l'arrivée d'un message ou du fichier. Cette fonction existait d'ailleurs dans l'ancienne version du portail et était bien utile pour éviter de devoir ouvrir à chaque fois son casier. L'accès à l'espace de travail collaboratif, auquel on accède après de trop nombreux clics de souris, n'est guère pratique.

Le cartable électronique n'est pas encore un produit parvenu à maturité, les « pannes » à répétitions ne font que renforcer ce sentiment et on espère voir apparaître une nouvelle version qui soit mieux adaptée aux besoins des utilisateurs et corrige les imperfections ou lacunes encore trop nombreuses.

La partie suivante présente succinctement une description des activités en E.P.S. où l'ordinateur a été utilisé, sa mise en œuvre concrète et un bilan quant aux effets produits.

Luc Di Pol

Professeur d'EPS

1. Activités individuelles**1.1. Athlétisme, saut en longueur**

Durée : 8 semaines (septembre-
octobre-novembre)

Durée d'un cours : 1 heure

Les élèves réalisent :

- un test de détente horizontale à partir du pied d'appel ;
- un test composé de 3 sauts en relevant le saut mesuré et l'écart à la planche d'appel. Ce test est effectué au moins 3 fois sur la période de 8 semaines.

- Utilisation d'un ordinateur portable en cours.
- Saisie des mesures effectuées par les élèves dans un tableur (Excel).
- Le tableur détermine un profil de comportement de l'élève parmi 4 possibles. C'est le point départ du travail de l'élève pour faire évoluer son profil vers celui souhaité. Possibilité de suivre les évolutions sous la forme d'une représentation graphique (nuage de points).

POINTS POSITIFS :

- Résultats en temps réels, chaque prestation d'un élève peut immédiatement être analysée et comparée aux précédentes.
- Effet motivant immédiat
- Emulation différente entre les élèves.
- Meilleure compréhension des savoir-faire.

LIMITES :

- Nécessité de disposer de 3 à 4 portables pour une efficacité plus grande
- Disposer de temps pour apporter des corrections à l'application développée et utilisée.
- Tributaire de la météo impossible en cas de pluie même légère.

1.2. Gymnastique sportive

Durée : 8 semaines (décembre-janvier-février)

Durée d'un cours : 2 heures

L'activité des élèves s'articule autour de 3 thèmes :

- Se renverser sur les mains, bras tendus ;
- Sauter et tourner ;
- Travailler en appui sur les barres.

Organisation pédagogique :

Travail par atelier avec le recours à un matériel important.

Les différents niveaux des élèves nécessitent, après 2 à 3 cours, des contenus adaptés (2 à 3 niveaux de difficultés sont proposés pour chaque thème abordé).

Utilisation de l'informatique

En ligne et à distance (hors du temps scolaire) :

- Mise en place d'une fiche de progression par thème pour suivre l'évolution des élèves à partir de la 3^{ème} séance.
- Les élèves disposent d'un formulaire en ligne proposant un récapitulatif des exercices et savoir-faire proposés pour toute la durée du cycle.
- Les élèves demandent la validation des acquis (par période de 15 jours) en remplissant le formulaire qui est envoyé au professeur par internet.

Bilan

POINTS POSITIFS :

- Temps de pratique des élèves plus important en classe (la manipulation du papier est réduite au minimum, seul le professeur dispose du formulaire envoyé par internet).
- L'individualisation du travail s'en trouve facilitée.

LIMITES :

- Exige une autonomie accrue de la part des élèves qu'ils ne sont pas tous capables d'assumer en quatrième ;
- Gestion de la classe pour le professeur « lourde ».
- Exploitation du formulaire peu pratique. Il faut envisager une exploitation plus rapide (PHP et base de données MySQL).
- Difficulté des élèves à respecter les échéances et un calendrier. Cela devient alors vite ingérable. Certains élèves ont un comportement très individualiste et ne perçoivent pas l'intérêt d'une forme d'organisation.
- Domination de l'écrit au détriment de représentations plus visuelles qui captent mieux l'attention des élèves. L'utilisation d'animations réalisées avec Flash par exemple faciliterait la compréhension des élèves. Le manque de temps n'a pas permis leur réalisation.

1.3. Course longue (demi-fond)

Utilisation de l'informatique

Bilan

Durée : 10 à 12 semaines

(décembre-janvier-février-mars-avril).

Durée d'un cours : 1 heure.

Les élèves réalisent :

- Un test d'effort progressif (test navette de Luc Léger).
- Une course de 2400 mètres sur un circuit de 300 mètres (8 tours), 3 fois pendant la durée du cycle (fréquence d'une course toutes les 3 semaines).

Chaque élève se voit fixé un objectif d'allure personnalisé.

Cette allure est un temps minimum à respecter réajusté après chaque course.

Déroulement d'une course type :

- 2 premiers tours pour « régler » son allure ;
- 5 tours où il faut tenir ;
- Dernier tour où il faut finir « fort »

Utilisation d'un portable en cours.

Le portable est utilisé avec Excel comme un chronomètre. A chaque course il est possible de chronométrer jusqu'à 10 coureurs en même temps.

A l'issue de la course, la prestation de chaque coureur est analysée (temps de passage, représentations graphiques, comparaison des résultats avec les objectifs fixés et modification des objectifs en conséquence)

POINTS POSITIFS :

- Activité réalisable uniquement avec un support informatique (trop de paramètres à gérer sinon) ;
- Le recueil et le traitement des données sont réalisés par l'ordinateur ;
- Le professeur est davantage disponible pour les élèves ;
- Objectifs communs mais exigences personnalisées pour les élèves.

LIMITES :

- Nécessite 3 portables au minimum pour une meilleure efficacité ;
- La maîtrise de l'outil (tableur) par les élèves est un prérequis (problème du temps pour former les élèves).
- L'utilisation autonome du portable est trop limitée (batterie déchargée après 15 minutes au bout de 18 mois d'utilisation du portable).

2. Activités collectives

2.1. Sports collectifs, hand-ball

Durée : 8 semaines (septembre-octobre-novembre).

Durée d'un cours : 1 heure

Objectif : créer des espaces libres avec une défense non organisée et en situation de surnombre (contre-attaque, montée de balle rapide).

Il est attendu des élèves qu'ils adoptent le comportement souhaité dans les différents rôles du joueur de sport collectif, à savoir :

- Porteur du ballon,
- Partenaire du porteur (non-porteur),
- Défenseur,

en situation de confrontation (jeu réduit, match).

Utilisation de l'informatique

Utilisation en ligne (pour cette première tentative, l'activité a eu lieu en salle 309, la salle de classe informatisée des élèves, mais elle peut très bien se dérouler à distance).

Les élèves sont amenés à proposer une solution possible à partir d'une situation de jeu caractéristique des séances de pratique. Chaque solution s'apparente à un scénario que l'élève doit élaborer.

La durée de l'activité est de 20 minutes et comprend une page

« web » initiale où s'affiche :

- Une vue aérienne d'un terrain de hand-ball ;
- 2 équipes de joueurs représentés par des cercles de couleur et numérotés ;

L'élève choisit un joueur (clic de souris) en fonction des consignes affichées à l'écran.

Une seconde page s'affiche en fonction du choix effectué. L'élève accède ensuite à un questionnaire en ligne où il complète des champs de texte. Le résultat est soit imprimé soit envoyé au professeur par Internet.

Bilan

POINTS POSITIFS :

- Activité réalisée en remplacement d'une séance extérieure annulée en raison des averses de pluie. Solution de repli.
- L'élève est actif devant l'écran, ses choix déterminent la suite de l'activité qu'il justifie à la fin
- Le côté ludique motivant.
- Les échanges entre les élèves sont riches en salle de classe, créent le débat sur les différentes possibilités ; confrontation des points de vue entre les différentes perceptions de la situation.
- Peut être réalisée à distance

LIMITES :

- Le temps de préparation initial pour le professeur limite ce type d'exercice à 1 ou 2 situations pour la durée de pratique de l'activité ;
- Le côté ludique peut détourner l'élève de l'intérêt pédagogique.
- A distance, « l'isolement » de l'élève.

2.2. Sports collectifs, basket-ball

Durée : 8 semaines (mars-avril).
Durée d'un cours : 2 heures
Deuxième cycle de sport collectif de l'année scolaire, voir cycle 1 (hand-ball) ci-dessus.

Utilisation de l'informatique

Activité en ligne et à distance (peut aussi être réalisée en salle informatique).

Les élèves retrouvent en ligne sous la forme d'une petite animation (html) une illustration d'une activité réalisée en classe pendant 3 semaines.

L'animation présente une action de jeu collectif caractéristique. Elle est présentée sous 2 aspects différents :

- Une animation complète de l'action sans interruption.
- Un découpage de l'action en plusieurs parties ou plans.
L'élève est actif, il déplace les joueurs à l'écran suivant les consignes affichées.
L'élève reconstruit ainsi l'action de jeu complète.

A la fin, l'élève accède à un questionnaire en ligne où il complète des champs de texte. Le résultat est soit imprimé soit envoyé au professeur par Internet.

Bilan

POINTS POSITIFS :

- « Révision » à distance, complément au cours où le bruit ne permet pas aux élèves de verbaliser leur action facilement.
- Représentation visuelle dynamique.
- Une forme d'évaluation des connaissances.
- Elève actif.
- Aspect ludique.

LIMITES :

- Le temps de préparation pour le professeur limite ce type d'exercice (à terme, constitution d'une banque d'animations pour réduire cette charge).
- Améliorer les consignes écrites pour en faciliter la compréhension par les élèves (tenter de les réduire).