

Le numérique pour apprendre à observer, comprendre son action

F. Ravera, enseignante en collège en Corse, est formatrice pour l'usage des TICE en EPS. Elle utilise les outils numériques à tous ses cours sans que ce soit lourd à gérer. Son postulat : les élèves font tout ! Elle dévolue l'installation, la prise de données, l'observation, la vidéo et le coaching, la conception de questionnaires d'évaluation formative. Si ces outils ne sont pas révolutionnaires en soi, ils sont selon elle, une aide très précieuse pour que les élèves apprennent à observer et analyser leur pratique.

Grâce aux tablettes tactiles, souvent enrichies d'un vidéo projecteur, j'ai la possibilité de stocker une multitude de fichiers (audios, vidéos, diaporamas, textes officiels, comptes rendus de réunions, cours, applications pédagogiques...) au service des différents gestes professionnels d'une journée d'enseignante, et cela, avec un accès à internet donc à l'ENT, avec une mobilité et une autonomie totales. C'est aussi et surtout un formidable outil au service des élèves qui voient leurs responsabilités et leur autonomie accrues. La dévolution des tâches d'observation, de recueil de données statistiques ou vidéos, de saisies de questionnaires, induit un investissement et une réflexion des élèves sur ce qu'ils font, ce qu'ils sont, et sur ce qu'on attend d'eux ».

L'image sur l'écran plutôt que sur la tablette

Mes élèves de 6^e ont pris l'habitude, quelle que soit l'APSA, d'installer parmi le matériel habituel de l'EPS, l'équipement numérique comme le vidéo projecteur. Tout est fonctionnel quand on commence le cours, d'autant qu'avec le bluetooth, on n'a même plus besoin de fil pour connecter la tablette au vidéo projecteur. J'utilise systématiquement le vidéo projecteur en gymnase car cela offre un support d'images à toute intervention orale et un meilleur auto visionnage. Plutôt que de se déplacer vers la tablette pour se voir « en petit », il suffit de tourner la tête pour se regarder « en grand » sur l'écran ou le mur du gymnase, ce qui offre un gain de temps entre l'action et l'analyse. Les élèves s'habituent vite à se voir et à être vu.es par les autres dans toutes les activités. Rapidement ils ne font plus les clowns et comprennent que cela fait partie des cours d'EPS pour s'améliorer. L'image est le plus souvent éphémère, tout le monde y passe, être vu.e n'est plus un problème.

Classroom roulette

La constitution des équipes par tirage au sort

Plutôt que de constituer des équipes par niveaux, ou par affinité (avec des élèves en situation de ne pas être choisis, ce qui est mal vécu et peut être humiliant), j'utilise le tirage au sort. Cela supprime peu à peu les conflits, les réactions intempestives. Les élèves apprennent à aborder les activités d'opposition collective très différemment. Pour cela j'utilise l'application « classroom roulette » sur laquelle tous les prénoms des élèves de la classe sont inscrits, un élève fait tourner la roue projetée sur l'écran. Cette application me permet aussi de proposer des quizz en début ou fin de séance, conçus par les élèves (souvent les inaptes pendant la séance) pour vérifier, réactiver des connaissances. L'application iDoceo, carnet de bord indispensable de l'enseignant, permet aussi le tirage au sort et garde en mémoire les noms des membres de chaque équipe (rangement par icônes).

« La dévolution des tâches d'observation, de recueil de données statistiques ou vidéos, de saisies de questionnaires, induit un investissement et une réflexion des élèves sur ce qu'ils font, ce qu'ils sont, et sur ce qu'on attend d'eux ».

DES PRATIQUES



L'objectif du projet peut être le match nul, ou un écart maximum de points, ou un ratio statistique et non plus uniquement le gain du match en terme de buts. D'ailleurs, il arrive fréquemment que ce soit l'équipe a priori plus faible « sur le papier » qui l'emporte ! La source de plaisir associée à l'envie de donner le meilleur de soi-même, techniquement et

humainement, n'en est que renforcée.

Enfin, le tirage au sort constant impose à chaque équipe de définir son projet, son organisation et un partage des tâches. Chaque élève tente d'assumer au mieux ses responsabilités s'appuyant sur ses points forts, points d'ancrage pour ensuite donner envie à chacun d'enrichir son bagage.

Des données en plus du score : le « PTB » facilité par le numérique

L'application iPTB permet cela de manière simple et précise, mais d'autres outils ou tableurs peuvent aussi satisfaire cet objectif.

Les enseignants n'ont pas attendu le développement des outils numériques pour travailler sur ce type d'informations. Mais l'outil numérique en facilite l'usage car les résultats sont immédiats, les données stockées, des comparaisons, des évolutions peuvent être facilement repérées et démontrées. Les ressentis, les échanges deviennent liés aux faits.

Ainsi, quelle que soit l'issue du match, la réflexion permet de construire un esprit critique, les élèves analysent leurs matchs au même titre que dans une démarche scientifique, ce qui les rassure. Les situations d'opposition deviennent des situations expérimentales.

L'expérience me montre qu'avec une durée de match court en handball en 6^e, réaliser un rapport de 50% le nombre d'entrées en possession et le nombre de pertes de balle est significatif d'un niveau minimum souhaité en fin de cycle 3. Mais une fois la prise de conscience du rapport évident entre l'efficacité de la montée de balle collective



et les chances de tirer en position favorable, il n'est pas rare d'obtenir des taux inférieurs à 40%. C'est donc l'objectif que je vais fixer à toutes les équipes.

Le recueil de données

Je n'ai besoin que d'une tablette par terrain. Les élèves observateurs sont par 2, l'un.e regarde et annonce, l'autre intervient sur la tablette.

Quand l'équipe bleue a la balle, la tablette est bleue. Dès qu'elle perd la balle, l'élève appuie sur la touche perte de balle et la tablette devient jaune. La couleur de la tablette est toujours identique à la couleur de l'équipe attaquante, cela permet de vite repérer une éventuelle erreur et réguler.



L'application comptabilise le nombre de possessions, le nombre de pertes, le nombre de tirs, le nombre de tirs réussis, calcule tous les pourcentages, donne les durées de possession pour chaque équipe et le score. Toutes les informations ne sont pas obligatoirement exploitées. Selon le moment de la séquence, je vais m'attarder sur certaines données.



Le rapport pertes de balles et entrées en possession

Dans un premier temps, ce rapport nous donne plus d'informations sur le jeu que le score lui-même d'autant s'il est de 0 à 0.

Que nous disent les données ?

L'équipe bleue totalise 83% de pertes de balle et l'équipe jaune 69%.

L'équipe bleue rencontre donc beaucoup de difficultés à s'approcher de la zone adverse et est donc trop peu souvent en position de tirer. Le rapport est un peu meilleur pour les jaunes, et ont tiré une fois de plus.

Je n'utilise pas la durée des possessions de balle par équipe avec les élèves mais c'est un indicateur pour moi : les bleus gardent plus longtemps la balle que les jaunes et la perdent beaucoup plus : elle a donc un vrai problème d'organisation collective.



L'explicitation des données avec les élèves pour comprendre ce qu'on fait

Je leur renvoie le rapport entre les pertes et les possessions. Le réel est devant leurs yeux, les données sont irréfutables d'autant que tous passent par leur relevé, cela n'est pas discutable. Ils font le lien avec le fait que la balle n'arrive pas souvent près de la cible adverse et explique que le score soit nul. Donc le problème : ce n'est pas le tir!

Mais je peux aller plus loin dans l'analyse, je questionne :

Pourquoi les bleus perdent-ils autant la balle ?

« Parce que Jean-Do veut toujours donner la balle à Lisandru, c'est son copain ! »

Et alors ?

« Ben, Lisandru n'est pas systématiquement bien placé. »

C'est-à-dire ?

« Il est entouré de plein de joueurs de l'autre équipe. »

« Il faut qu'il bouge pour se démarquer. »

« Quand j'ai la balle, tout le monde m'appelle, je ne sais plus à qui la donner »

Comment peut-on faire alors ??

Je propose la règle suivante : *Il est interdit de crier pour appeler la balle. C'est le porteur de balle qui choisit à qui il la passe. Si vous criez, balle à l'adversaire !*

Comment êtes-vous répartis sur le terrain ?

« Ils sont tous en tas ! »

Alors, comment devraient-ils se placer ?

Bref, on fait le point sur ce que les équipes font et on lance des pistes pour que chacune progresse.

Observer, analyser pour dédramatiser

L'échange et l'analyse pour comprendre et caractériser le jeu dédramatisent le score surtout quand il est très défavorable et permettent même de valoriser certains aspects du jeu. Il y a moins d'émotion tant autour du gain que de la perte du match.

La notion de responsabilité dans ces rôles est renforcée.

Les élèves apprennent progressivement à comprendre, accepter, et commenter avec plus de discernement ce qu'ils et elles font.

Il y a beaucoup moins de tensions d'une part parce que le score n'est pas le seul indicateur mais aussi parce que chacun comprend mieux pourquoi son équipe obtient ce score. On peut perdre et comprendre qu'on a plutôt bien joué ! On peut gagner et comprendre qu'on n'a pas été si efficace que cela !

Les analyses concernent les équipes, mais comme elles ne sont pas stables, chacun.e comprend progressivement où il, elle doit progresser.

Ils et elles sont fier.es avec le sentiment d'être pris au sérieux : la classe dispose des mêmes outils que le haut niveau quand les compétitions sont retransmises à la TV !

Comparer avec les performances du haut niveau et se donner des objectifs

Il m'arrive de montrer des séquences de haut niveau.

Comme tout est prêt, écran et vidéo projecteur, je peux aisément projeter quelques séquences appropriées. Au-delà du plaisir (parfois la découverte !) à regarder des athlètes de haut niveau, on fait rapidement le calcul : ces équipes à ce niveau tirent quasiment à chaque fois que l'équipe entre en possession du ballon (quelle est leur zone favorable de tir ? Comment font-ils pour monter la balle ? Face à quel type de défense ?) et le pourcentage de tirs réussis est bien supérieur. L'objectif de 50% de pertes de balle apparaît alors atteignable...c'est quand même une balle sur deux perdue ! Les élèves apprennent à manipuler, faire parler les statistiques mais aussi prendre du recul par rapport au nombre d'événements !

Filmer pour voir ce que l'on fait

Quand les élèves arrivent aisément en zone favorable de tir, se pose la question de l'efficacité au tir. On s'est vite aperçu que la balle arrive trop souvent sur le gardien. Les élèves manquant de puissance, viser devient primordial pour marquer.

Je mets en place des ateliers de tirs : au début, il n'y a même pas de gardien, mais des cibles en bas à gauche et à droite des cages. Il s'agit simplement de viser ces cibles.

Pourquoi privilégier les cibles basses ?

Auparavant nous avons vu que tirer dans les lucarnes exige beaucoup de précision et qu'au début, les tirs sont peu souvent cadrés. De plus, tirer en bas est plus difficile pour le gardien qui doit stopper le ballon avec les pieds.

Je mets en place une tablette sur pied pour filmer.

J'utilise l'application « Video delay ».

Cette application permet de filmer et de restituer la vidéo quelques secondes plus tard par le jeu d'un paramétrage très simple du différé. La vidéo n'est pas enregistrée, l'élève ne peut se voir qu'une seule fois (ou 4 fois) puis la vidéo est perdue. Cela contraint chacun.e à être plus concentré.e et attentif.

Au début près de la moitié des élèves oublient de se regarder, l'usage de l'outil n'est pas automatique, la méthode n'est pas acquise mais à construire ! Je m'appuie sur l'aide des élèves incaptes qui sollicitent leurs camarades ou regardent la vidéo et les interpellent, ou un partenaire coach (travail en binôme). Progressivement, les élèves passent d'un regard global à une observation critériée. Que regardent-ils, elles ? Le respect ou non des critères de réussite. Chacun apprend donc à observer en prenant en compte un élément précis, le ou les critères. On apprend aussi à vérifier si chacun.e a une intention, un projet d'action précis. Par exemple, si la balle arrive si souvent au milieu de la cage, c'est qu'au début ils, elles ne pensent pas à viser !

L'usage du numérique enchante tous les jours à la fois mes journées de travail, les élèves qui se voient progresser, m'aide à faire le lien entre compétences à acquérir et représentations des adolescents. Il n'y a pas vraiment de limite. Je travaille maintenant avec un drone en athlétisme. Les élèves programment le parcours, la vitesse en fonction de leur vma..., en maths ou en EPS sur le modèle de scratch. Un brin de sérendipité, des objectifs clairs, se tenir informé via des sites de références de professeurs innovants, et un peu d'imagination parfois, permettent de faire le pas du numérique, bien avant les connaissances techniques informatiques. ♦ FR