
Un exemple d'utilisation de la tablette tactile en cours d'EPS: impact sur le bien-être des élèves

Isabelle Joing^{*1}, François Potdevin^{*†1}, and Christophe Schnitzler^{‡1}

¹Unité de Recherche Pluridisciplinaire Sport Santé Société, F-59000 Lille (URePSSS) – Université du Droit et de la Santé - Lille II : EA7369 – France

Résumé

La place du numérique dans les stratégies d'enseignement n'a cessé de croître ces dernières années. De nombreuses innovations pédagogiques sont proposées dans divers champs disciplinaires. Ces stratégies prennent place dans un contexte d'éducation où les technologies de l'information et de la communication (TIC) sont désormais inscrites dans les programmes scolaires et où une "croyance" de l'effet motivationnel de ces outils est couramment admise (Spitzer, 1996). Toutefois, l'efficacité des TICE à l'école pour optimiser les apprentissages est loin d'être admise scientifiquement même si les études qui mettent en évidence un impact négatif sont extrêmement rares (Thibert, 2012).

La dernière enquête PISA révèle une "pression" ressentie par les élèves français lors des évaluations : ils sont nombreux à ne pas répondre par peur de se tromper et de perdre des points. En EPS, certaines évaluations se réalisent devant le regard de tous (Danse, Cirque, Acrosport, Gymnastique) et les dispositifs d'évaluation traditionnels peuvent mettre à mal les effets positifs recherchés par la pratique physique (estime de soi, bien être, plaisir) et en augmenter les effets négatifs comme l'anxiété.

Il nous a donc semblé intéressant de tester différents dispositifs d'évaluation, dont un utilisant les TICE, afin de voir s'il existe des modalités davantage respectueuses du bien-être de l'élève (niveau d'anxiété, état de flow, plaisir perçu).

Trois dispositifs d'évaluation ont été définis : traditionnel (évaluation en direct avec un passage devant toute la classe) ; semi-traditionnel (évaluation en direct avec un passage devant un groupe restreint d'élèves) ; innovante (évaluation différée – plusieurs passages avec vidéo-feedbacks). Quinze classes de collège participent à l'étude. Au total, environ 400 élèves répartis en 5 groupes réalisent l'expérience. De manière aléatoire, chaque groupe classe s'est vu assigner une modalité d'évaluation à mi-cycle et une autre en fin de cycle. Les cinq modalités retenues sont les suivantes : M1 : traditionnel/ traditionnel ; M2 : semi traditionnel/ semi traditionnel ; M3 : innovante/ innovante ; M4 : traditionnel/ innovante ; M5 : semi-traditionnel/ innovante.

Lors de chaque séance d'évaluation, l'état de flow des élèves (Heutte et al., 2016), l'anxiété-état (Martinent et al., 2010) et le plaisir perçu (Delignières et Pérez, 1998) sont mesurés à l'aide d'outils validés.

*Intervenant

†Auteur correspondant: francois.potdevin@univ-lille2.fr

‡Auteur correspondant: christophe.schnitzler@univ-lille2.fr

L'expérimentation a commencé en janvier 2017 et se terminera en avril 2017. Les résultats ne sont donc pas encore connus.

Delignières, D. & Pérez, S. (1998). Le plaisir perçu dans la pratique des activités physiques et sportives : élaboration d'un outil d'évaluation. *STAPS*, 45, 7-18.

Martinet, G., Ferrand, C., Guillet, E. & Gauthier, S. (2010). Validation of the French version of the Competitive State Anxiety Inventory-2 Revised (CSAI-2R) including frequency and direction scales, *Psychology of Sport and Exercise*, 11, 51-57.

Spitzer, D.R. (1996). Motivation : The Neglected Factor in Instructional Design, *Educational Technology*, 5, 45-49.

Thibert, R. (2012). Pédagogie + numérique = apprentissages 2.0, *Veille et analyses de l'Institut Français d'éducation*, 79, 1-22.

Mots-Clés: TICE, tablette numérique, évaluation, anxiété, plaisir, flow