

Titre de la communication

« Impact sur l'intérêt en situation d'élèves du secondaire de situations d'apprentissage en éducation physique basées sur le numérique »

Denis Pasco¹ & Cédric Roure²

¹ESPE de Besançon, Université de Bourgogne Franche-Comté, Besançon, France.

²Université Catholique de Louvain, GIRSEF, Louvain-la-Neuve, Belgique.

Résumé de la communication

L'objectif de cette étude était d'examiner l'impact sur l'intérêt en situation d'élèves du secondaire de la conception de situations d'apprentissage en éducation physique (EP) basées sur le numérique. L'intérêt en situation a été défini dans la littérature comme l'effet attrayant des caractéristiques d'une activité sur les individus. Aucune étude ne s'est actuellement intéressée à mesurer l'impact de situations d'apprentissage basées sur le numérique sur l'intérêt en situation des élèves. Des élèves du secondaire (12-17 ans) ont participé à cette étude. Ils ont vécu, au cours d'un cycle d'activité physique, une situation d'apprentissage mobilisant une tablette tactile et des applications dédiées permettant une analyse vidéo des prestations des élèves dans le but de leur fournir des feedback immédiats adaptés. Leur intérêt en situation a été mesuré par questionnaire. Les résultats en cours d'analyse seront discutés au regard de la littérature naissante dans ce domaine de recherche.

Texte de la communication

L'objectif de cette étude était d'examiner l'impact sur l'intérêt en situation perçu par des élèves du secondaire de la conception de situations d'apprentissage en éducation physique (EP) basées sur le numérique. Les travaux mobilisant le numérique dans l'enseignement de l'EP se sont développés dans trois directions principales. Tout d'abord, une ligne de travaux a décrit l'usage du numérique en EP à partir des déclarations des enseignants et des élèves. À partir d'une enquête par questionnaire, Thomas et Stratton (2009) trouvent que 92% des enseignants considèrent que les technologies de l'information et de la communication représentent des outils valables en EP et qu'ils utilisent ces outils principalement pour communiquer,

enregistrer/mesurer, préparer leurs leçons et délivrer ces leçons. Ensuite, des recherches ont porté sur l'effet du numérique sur les apprentissages et les performances des élèves en EP. Par exemple, Palao, Hastie, Guerrero Cruz et Ortega (2015) ont étudié auprès d'une population de lycéens l'efficacité des feedback vidéo en EP en comparant trois conditions : feedback verbal de l'enseignant ; feedback de l'enseignant avec support vidéo ; feedback entre élèves avec support vidéo. Si leur étude montre que les élèves ont progressé dans les trois conditions sur les trois indicateurs mesurés (i.e. performance, habiletés techniques, connaissances), ils indiquent aussi que la condition de feedback de l'enseignant avec support vidéo est celle qui produit une progression des élèves sur l'ensemble de ces trois indicateurs. Enfin, les chercheurs se sont intéressés à la manière de concevoir un enseignement de l'EP basé sur le numérique en proposant, par exemple, un modèle générique de conception d'un enseignement en EP basé sur les technologies incluant trois composants clés : la pédagogie, les interactions sociales et la technologie. Notre étude s'inscrit dans cette dernière ligne de recherche. Aucune étude dans ce cadre ne s'est intéressée à la manière dont la conception de situations d'apprentissage stimulantes pour les élèves basées sur le numérique pouvaient impacter leur intérêt en situation.

L'intérêt en situation a été défini dans la littérature comme l'effet attrayant des caractéristiques d'une activité sur les individus (Pasco & Spreux, 2014). Les travaux de Chen et de ses associés (Chen & Wang, 2017) ont fourni des évidences supportant que l'intérêt en situation se caractérisait par un construit observable en cinq dimensions dans la participation à des tâches motrices en EP : la nouveauté, le défi, la demande d'attention, l'intention d'exploration et, le plaisir instantané. Chen, Sun, Zhu et Chen (2014) ont défini ces cinq dimensions, (1) la nouveauté réfère au déficit d'information entre ce qui est connu et ce qui est inconnu, (2) le défi est défini comme le niveau de difficulté relatif à l'habileté d'une personne, (3) la demande d'attention est le niveau de concentration et l'énergie mentale requise dans l'apprentissage d'une activité, (4) l'exploration est conceptualisée comme les aspects de l'apprentissage qui conduisent l'apprenant à explorer et découvrir et, (5) le plaisir instantané réfère aux caractéristiques qui conduisent l'apprenant à un sentiment positif instantané d'être satisfait. À ces cinq dimensions s'ajoutent un intérêt total qui correspond à l'évaluation d'ensemble par un élève de son intérêt en situation dans la tâche.

Ces travaux ont reçu ces dernières années une attention soutenue dans le contexte de l'enseignement de l'EP en France sous l'impulsion des recherches de Pasco et Roure (Pasco & Spreux, 2014). Tout d'abord, une étude a exploré le modèle de l'intérêt en situation dans le contexte de l'enseignement de l'EP en France. Elle a révélé que le plaisir instantané et l'intention d'exploration représentaient les deux dimensions majeures de l'intérêt total perçues par les élèves dans les situations d'apprentissage en EP. Ensuite, d'autres études ont montré que la conception de situations d'apprentissage en EP impactaient de manière différenciée l'intérêt en situation des élèves en fonction des dimensions de l'intérêt en situation mobilisées dans la conception. Enfin, une étude récente a révélé que certaines dimensions de l'intérêt en situation avaient un impact sur les stratégies d'apprentissage mobilisée par les élèves pour apprendre. La présente étude a été conçue pour étendre notre connaissance de l'impact de la conception de situations d'apprentissage stimulantes sur l'IS des élèves. Le recours au numérique dans l'enseignement est fortement encouragé auprès des enseignants par le Ministère de l'Éducation Nationale selon l'un des arguments principaux qu'il favoriserait la motivation des élèves. Notre étude a été conçue pour apporter des évidences empiriques à cette hypothèse dans l'enseignement de l'EP. Nous avons conçu des situations d'apprentissage stimulantes pour les

élèves basées sur le numérique et mesuré leur intérêt en situation à la suite de la pratique de ces situations.

Des élèves du secondaire (12-17 ans) ont participé à cette étude. Au cours d'une leçon s'inscrivant dans un cycle d'activité physique, sportive et artistique, ils ont vécu une situation d'apprentissage stimulante mobilisant une tablette tactile et des applications dédiées permettant une analyse vidéo des prestations des élèves dans le but de leur fournir des feedback immédiats adaptés. Immédiatement après avoir vécu cette situation d'apprentissage, ils ont complété l'échelle de mesure de l'intérêt en situation en éducation physique (EMIS-EP). Les résultats qui sont en cours d'analyse au moment où nous écrivons ce texte seront présentés et discutés au regard de la littérature naissante dans ce domaine.

Bibliographie

- Chen, A. & Wang, Y. (2017). The role of interest in physical education: A review of research evidence. *Journal of Teaching in Physical Education*, 36(3), 313-322.
- Chen, S., Sun, H., Zhu, X. & Chen, A. (2014). Relationship between motivation and learning in physical education and after-school physical activity. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 85(4), 468-477.
- Palao, JM, Hastie, PA, Guerrero Cruz, P. & Ortega, E. (2015). The impact of video technology on student performance in physical education. *Technology, Pedagogy and Education*, 24(1), 51-63.
- Pasco, D. & Spreux, D. (2014). La motivation en situation. Une revue de questions en éducation physique. *eJRIEPS*, 31, 70-91.
- Thomas, A. & Stratton, G. (2006). What we are really doing with ICT in physical education: a national audit of equipment, use, teachers attitudes, support, and training. *British Journal of Educational Technology*, 37(4), 617-632.