

Françoise RAVERA
Professeur EPS
Collège de BIGUGLIA
Haute-Corse

RAPPORT DE STAGE



INTRODUCTION

PRESENTATION / OBJECTIFS

Enseignante d'EPS dans l'éducation nationale depuis 1988, j'ai pu observer que les méthodes d'enseignement en collège avaient somme toute peu évolué. Même si les programmes, les objectifs visés, les compétences attendues, ou les recommandations d'évaluation ont été précisés par l'intermédiaire des différentes instructions officielles, les pratiques des enseignants sur le terrain demeurent souvent les mêmes. La plupart des consignes sont verbales, agrémentées parfois, mais pas systématiquement, d'un exemple (d'un élève ou du professeur). Les fiches qui précisent les règles d'action ou les critères de réalisation sont apparues, mais bien qu'aidant les élèves les plus sérieux, ces informations demeurent théoriques et ne facilitent pas toujours les acquisitions, les plus intéressantes pour aider la compréhension des élèves, étant celles qui comportent des schémas, des dessins représentant des sujets en actions.

C'est alors que les données des théories de la communication prennent tout leur sens, et bien que connues du monde de l'éducation, peu d'adaptations ont été réalisées dans la façon dont le contenu des cours est transmis aux élèves.

L'utilisation du logiciel Dartfish m'est apparue, dans un premier temps, essentielle en tant qu'outil permettant aux enseignants d'améliorer considérablement la qualité de transmission des informations liées aux objectifs poursuivis, et aux corrections individuelles.

Son utilisation m'a également permis d'avoir un autre regard sur les élèves et sur leurs prestations.

LA PERCEPTION

Pour arriver à notre cerveau, l'information peut emprunter trois voies différentes, la plupart d'entre nous privilégient une des trois voies. Tout se passe comme si l'une des voies était une véritable autoroute où l'information circule de façon fluide et rapide et les deux autres voies des routes nationales ou départementales, chez certains des chemins escarpés.

Les élèves ne perçoivent pas de la même manière les informations qui leur sont livrées, ils se les approprient en fonction de leur mode privilégié de perception (tri de l'information) et en fonction de leur mode de représentation (traitement de l'information).

Le
visuel.



Si vous êtes visuel, pour apprendre, vous avez besoin de créer des images mentales.

Plutôt global, vous faites fonctionner votre cerveau droit et donc vous vous sentez bien avec les analogies, les comparaisons, les métaphores. Vous êtes à l'aise avec les schémas, les dessins, les croquis, les cartes.

Pour comprendre, le visuel préfère aller de **l'exemple vers la règle.**

Pour un visuel, les longues explications théoriques, sans exemple concret, représentent une difficulté. De plus, si la personne qui s'adresse au visuel parle vite, il aura du mal à construire des images lui permettant de s'approprier ce qui est dit. Avis aux enseignants et formateurs, **60% des personnes** à qui l'on s'adresse ont une **tendance à être visuel.**

L'auditif.



L'auditif est cerveau gauche, il est à l'aise avec les mots, d'ailleurs il transforme les messages visuels et kinesthésiques en mots.

Il apprend **d'abord la règle puis l'exemple**, il pose des questions, aime apprendre par cœur. Il apprend en parlant tout haut ou en se parlant. L'auditif est logique, déductif et analytique. Il est à l'aise avec ce qui est abstrait. Son point faible : les schémas, les représentations graphiques et d'une manière générale tout ce qui est du domaine de l'image.

Pour l'enseignant, il est plus simple de s'adresser à un auditif, le langage est en effet notre mode de communication privilégié. De plus l'auditif est plus rapide puisqu'il ne perd pas de temps à construire des images. **Notre système scolaire favorise particulièrement l'auditif**, ce qui n'est pas forcément le cas dans la vie professionnelle où il faut faire.

Le Kinesthésique.



Tout ce que l'on vient de dire sur le visuel se retrouve pour le kinesthésique, avec en plus le fait que le kinesthésique a besoin **de faire** pour apprendre. Alors que le visuel apprendra un graphique en le regardant, le kinesthésique devra le reproduire, cette opération peut être mentale: par exemple, je me vois en train d'écrire la formule mathématique que je dois apprendre ou je me vois en train de l'expliquer à quelqu'un au tableau.

Le kinesthésique en règle générale sera un peu plus lent que le visuel car il anime les images : « Vercingétorix dépose les armes à Alésia en 52 av. JC », l'auditif entend cette phrase, le visuel voit une image, le kinesthésique voit Vercingétorix arriver à cheval, en descendre et remettre ses armes à Jules César, il voit une journée ensoleillée, des arbres...

En général, les auditifs sont avantagés tout simplement parce que nous disons notre message. De plus, si l'enseignant est auditif, il risque d'aggraver cette tendance. Si l'on parle vite, les visuels et les kinesthésiques n'auront pas le temps de "traduire" nos propos.

Ce qui est important, ce n'est pas ce que vous dites mais ce que vos élèves ou vos stagiaires vont retenir de ce que vous dites.
Que vont-ils capter? Que vont-ils conserver? Cela dépendra du *comment vous le dites* !

Facteur aggravant, les jeunes d'aujourd'hui baignent depuis qu'ils sont nés dans un environnement essentiellement visuel : le dessin animé a remplacé le livre lu par les parents avant le coucher, le jeu sur l'ordinateur a remplacé le jeu de construction ou de société.

L'image vidéo capte leur attention, et permet donc un gain de temps et d'efficacité dans la transmission de l'information. L'utilisation du logiciel Dartfish dans le secteur scolaire est pour moi un vrai défi car je suis persuadée que cet outil permettrait enfin de dépasser le stade de l'éternel débutant que nous regrettons souvent lorsque nous faisons le bilan des acquisitions de nos élèves en fin de collège.

PRESENTATION DE LA STRUCTURE DE STAGE

Adresse de la structure : Collège de BIGUGLIA
Campu Vallone
20620 BIGUGLIA

Etablissement public de 436 élèves.

L'équipe enseignante EPS est composée de 3 professeurs.

Ce collège vient d'ouvrir ses portes en septembre 2008 :

- Inconvénient : le gymnase n'a été livré qu'en mars
(Seule installation sportive depuis septembre : un plateau hand / basket)

- Avantage : le projet de l'établissement sera orienté en faveur des nouvelles technologies. Les salles seront toutes équipées d'un ordinateur afin de pouvoir faire l'appel en direct, le logiciel PRONOTE permet aux enseignants de mettre en ligne le cahier de texte. Un site du collège a été créé.

L'utilisation du logiciel Dartfish en EPS peut s'inscrire tout naturellement dans ce projet.

L'équipe EPS est déjà dotée d'un écran, et sera bientôt dotée d'un vidéo projecteur et d'un ordinateur.

Certaines disciplines utilisent appareils photos, caméras dans leur pratique pédagogique (ex : en sciences) et des échanges interdisciplinaires sont en train de se créer.

Ce logiciel pourrait donc également intéresser d'autres disciplines.

De plus, l'utilisation par les élèves du logiciel en EPS peut permettre à ces derniers de valider des compétences pour le B2I (brevet informatique obligatoire pour l'obtention du brevet des collèges et l'acquisition du socle commun de connaissances et de compétences).

PAS D'UTILISATION EXISTANTE

Aucun enseignant d'EPS dans la région n'utilise à ma connaissance de logiciel d'analyse vidéo. Lorsqu'on fait découvrir cet outil, la plupart des enseignants apprécie la qualité et la rapidité des informations données aux élèves, mais une bonne majorité n'est pas prête à mettre en place un tel protocole dans ses cours.

Habitudes pédagogiques, difficultés à équiper l'EPS d'ordinateurs portables et de logiciels, en plus des budgets attribués au renouvellement du matériel sportif, les conditions et lieux de pratiques (déplacements, changements d'installations...) sont autant de freins à l'utilisation de la vidéo en milieu scolaire.

Il est vrai que j'ai jusqu'alors utilisé mon portable personnel, ma caméra ainsi que les accessoires utiles (pieds, rallonges, câbles, etc...). Etant obligée de tout transporter à chaque séance (pas de local fermant correctement pour éviter le vol), il faut une motivation particulièrement tenace pour mettre en place un tel protocole d'enseignement.

Pour autant, les élèves apprennent rapidement à faire les branchements, et ont toujours été précautionneux dans leurs manipulations. Enfin, si le matériel informatique devient partie intégrante de nos outils de travail, (disponible dans le gymnase du collège), son utilisation n'est pas plus fastidieuse que le gonflage des ballons ou la mise en place du matériel habituel.

PROTOCOLES D'UTILISATION / CONCEPT

EN EXTERIEUR

Travaillant en extérieur en sports collectifs, et loin de prises électriques, j'ai tout d'abord utilisé le logiciel en séquençage après avoir filmé les élèves, la séance précédente. Par l'intermédiaire de séquençages de leurs passes ratées, d'actions injustifiées, de mauvais placements, ou encore d'actions ridicules, ils se sont rapidement appropriés les bases fondamentales du démarquage, de trajectoires de balles adaptées lors des passes, de tirs justifiés, et leurs choix ont rapidement été plus pertinents.

Ce qui m'a marqué dès les premières utilisations du logiciel, c'est que les informations données aux élèves permettaient bien sûr de renforcer les acquis des meilleurs, mais aussi et surtout, révélaient aux moins bons des données qu'ils n'avaient jamais perçues.

A ce titre, je confirme cet avis souvent affirmé par les utilisateurs de Dartfish, que cet outil permet d'obtenir des résultats particulièrement spectaculaires chez les novices.

J'ai en particulier en mémoire une élève de 4ème qui en se voyant rater deux passes consécutives parce que la trajectoire était en cloche et que le non porteur de balle qu'elle choisissait était marqué, a compris la notion de désalignement, ses grands yeux écarquillés.

En situation de match un quart d'heure plus tard, cette élève prenait certes un peu trop de temps pour choisir son partenaire, mais elle savait maintenant quels indices prendre en compte pour opérer son choix, et quelle trajectoire donner à la balle.

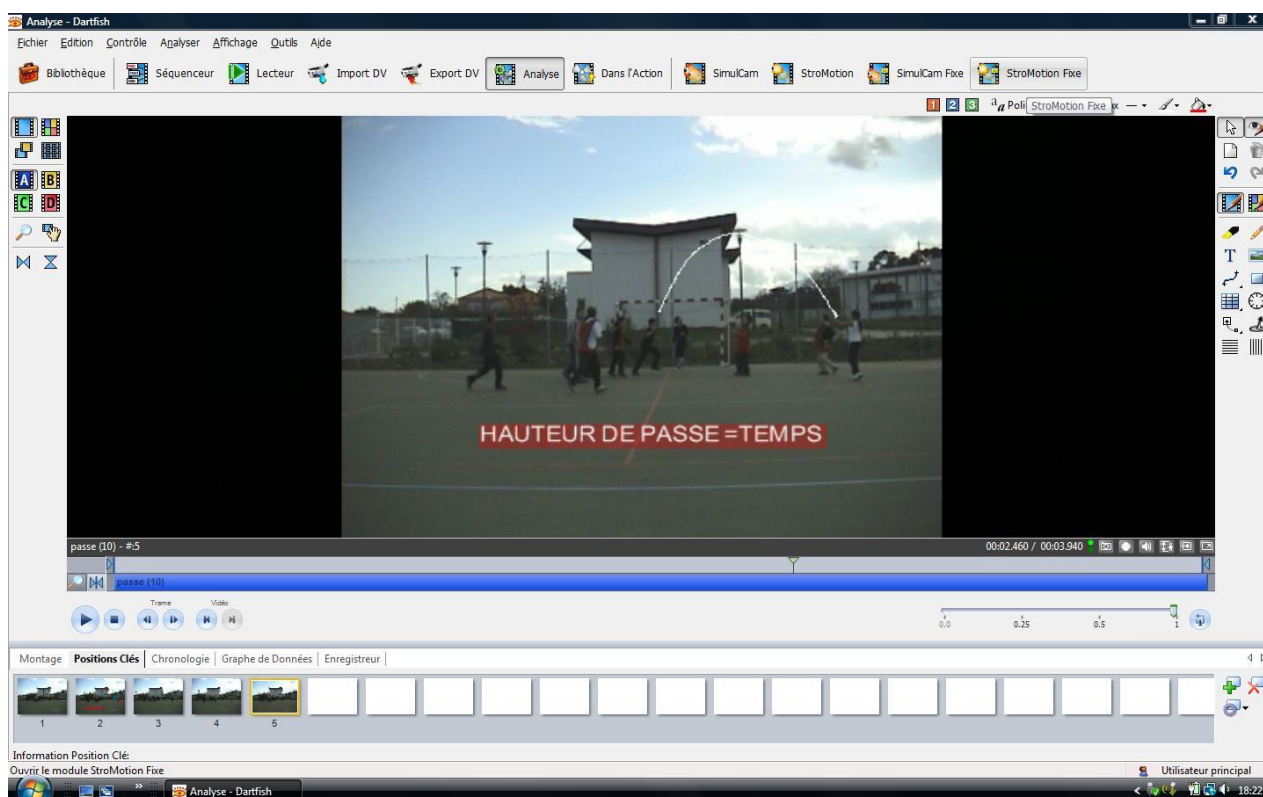
La facilité que procure le logiciel pour mettre des courbes, des lignes et autres outils rend effectivement plus parlant tout discours théorique. Tous ses outils rendent visibles les critères de réussite, ou d'échec, et favorisent donc la compréhension et la correction.

D'autre part, avec un public de scolaires, on est vraiment sur le postulat : *Quelques images valent mieux qu'un long discours*. Les actions ridicules prennent un caractère amusant, tous les élèves sont attentifs, ils sont motivés parce qu'on parle d'eux, ils se voient et en général aiment ça, et les messages passent mieux.

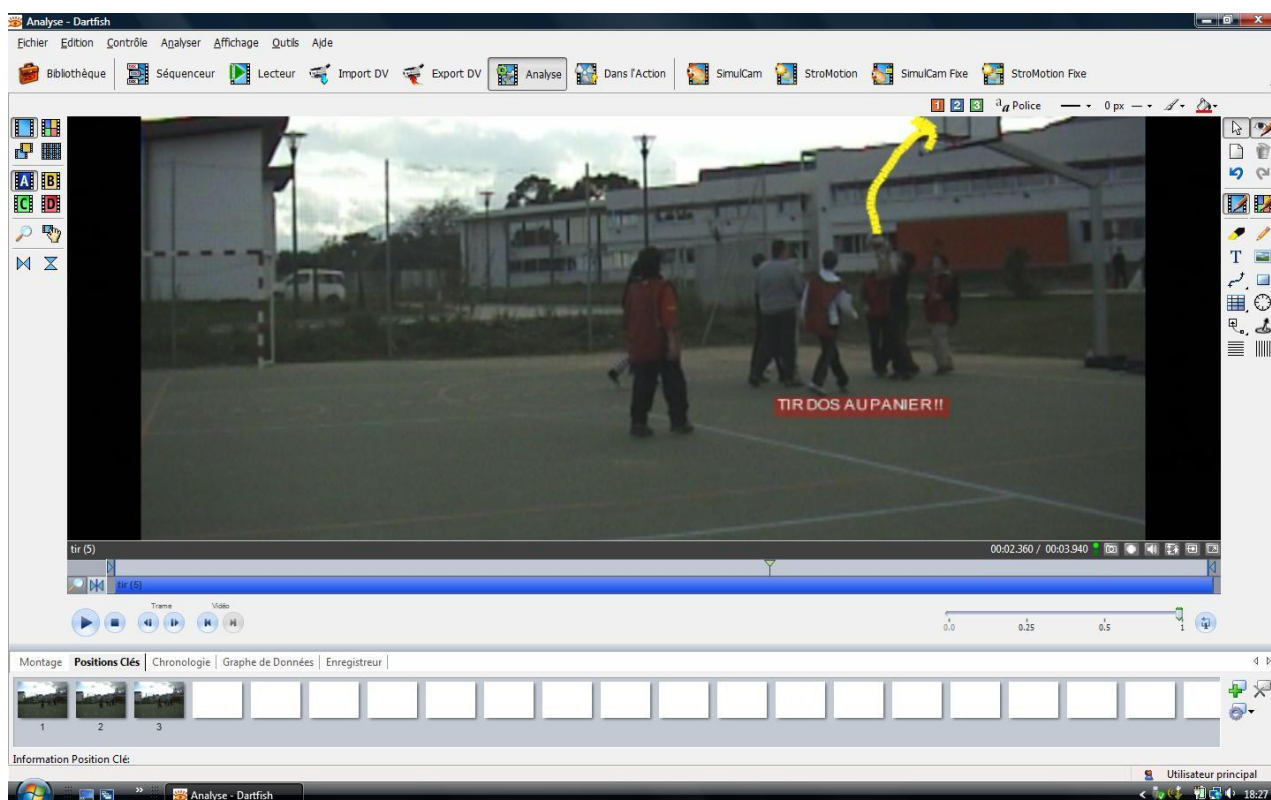
C'est également l'occasion de valoriser un élève qui a besoin de prendre confiance en lui ou auprès du groupe, c'est à l'inverse l'occasion de remettre à sa place un élève qui se croit supérieur mais qui fait de grosses erreurs.

Exemples d'utilisations d'outils utilisés en cours permettant de rendre visibles les arguments du professeur:

Pertinence de la trajectoire de la passe



Pertinence du choix de tir



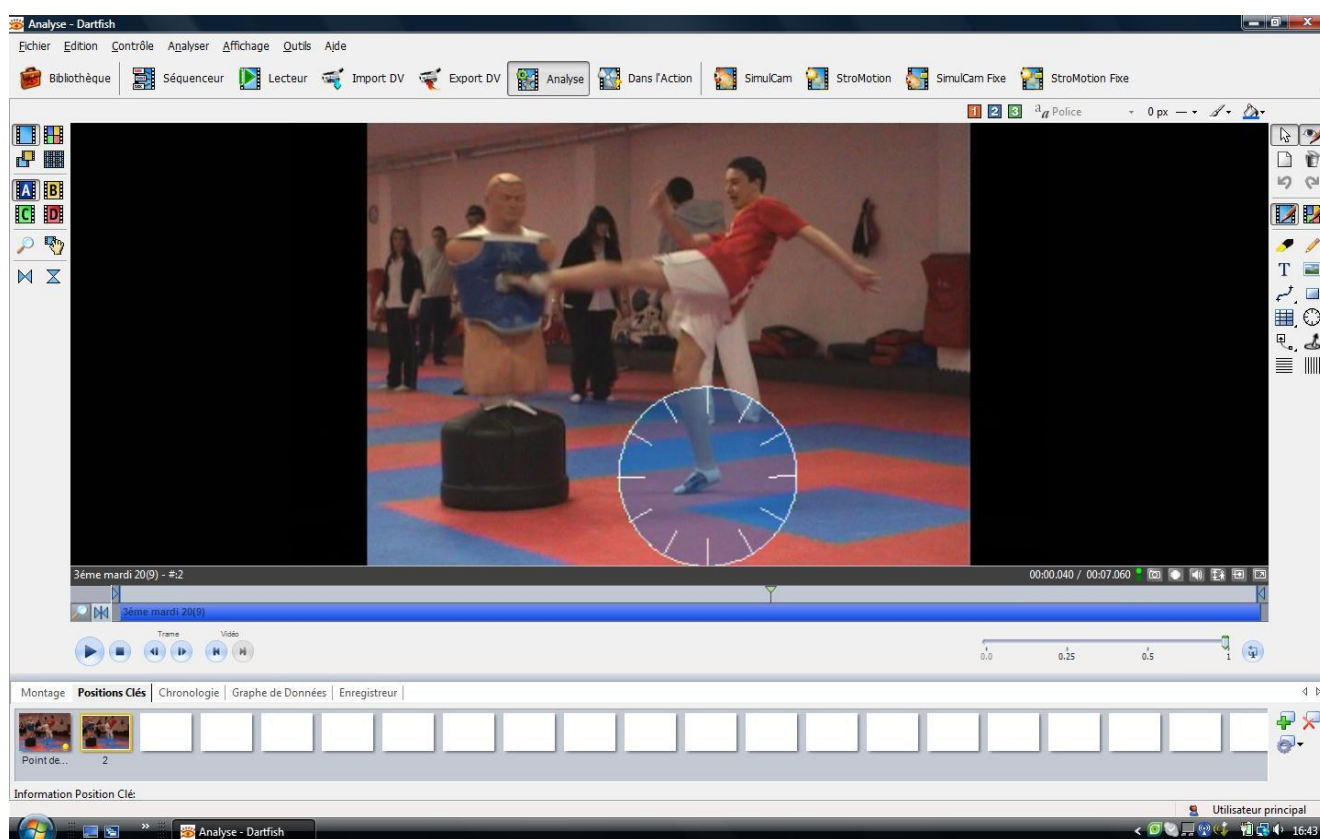
EN INTERIEUR

Dès que j'ai pu enseigner en intérieur, j'ai utilisé plus souvent les fonctions : « DANS L'ACTION » et « ANALYSE ».

D'abord en Taekwondo, pour **l'amélioration technique** des coups de pieds, (amélioration du schéma corporel, prise de conscience du placement de ses différents membres au moment de l'impact, ...), avec l'utilisation du retard sur le direct.

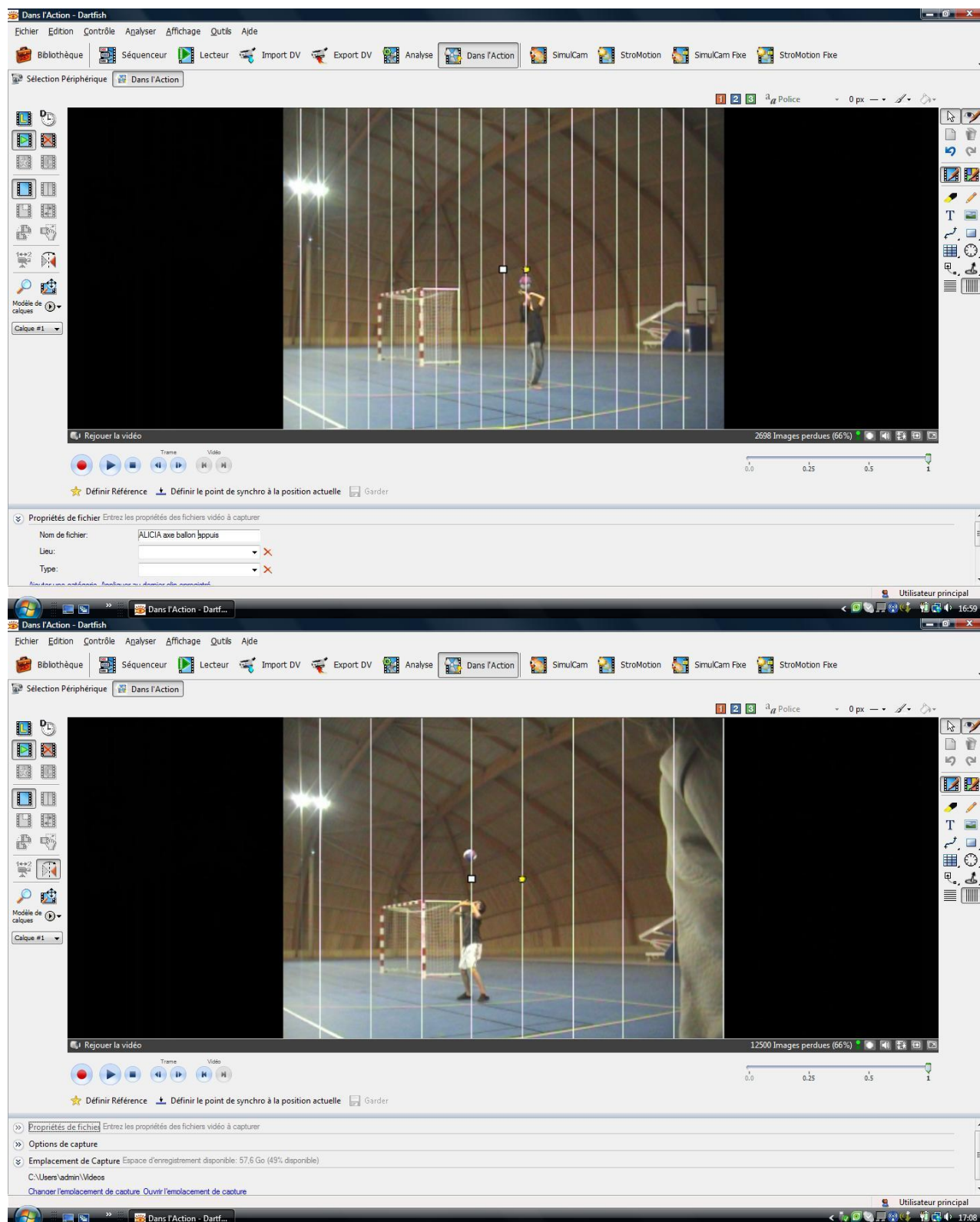
Très rapidement, les élèves inaptes ont eu la charge des prises de vue grâce à l'utilisation de la télécommande, les paramètres de capture étant réglés par l'enseignant. Leur rôle pouvait également être étendu à la fonction de correcteur à partir d'un indicateur simple. (ex : rotation du pied, talon posé ...).

Ils aidaient les élèves pratiquants en les recentrant sur « *ce qu'il y a à observer quand je passe devant l'écran* ». En aucun cas, il ne fallait que l'enseignant soit monopolisé par l'utilisation de l'ordinateur ou de la caméra. De ce fait, 90 % des prises de vues ont été effectuées par les élèves, ce qui donne de plus un nouveau rôle aux élèves inaptes (participation, motivation, intérêt, relation de confiance).



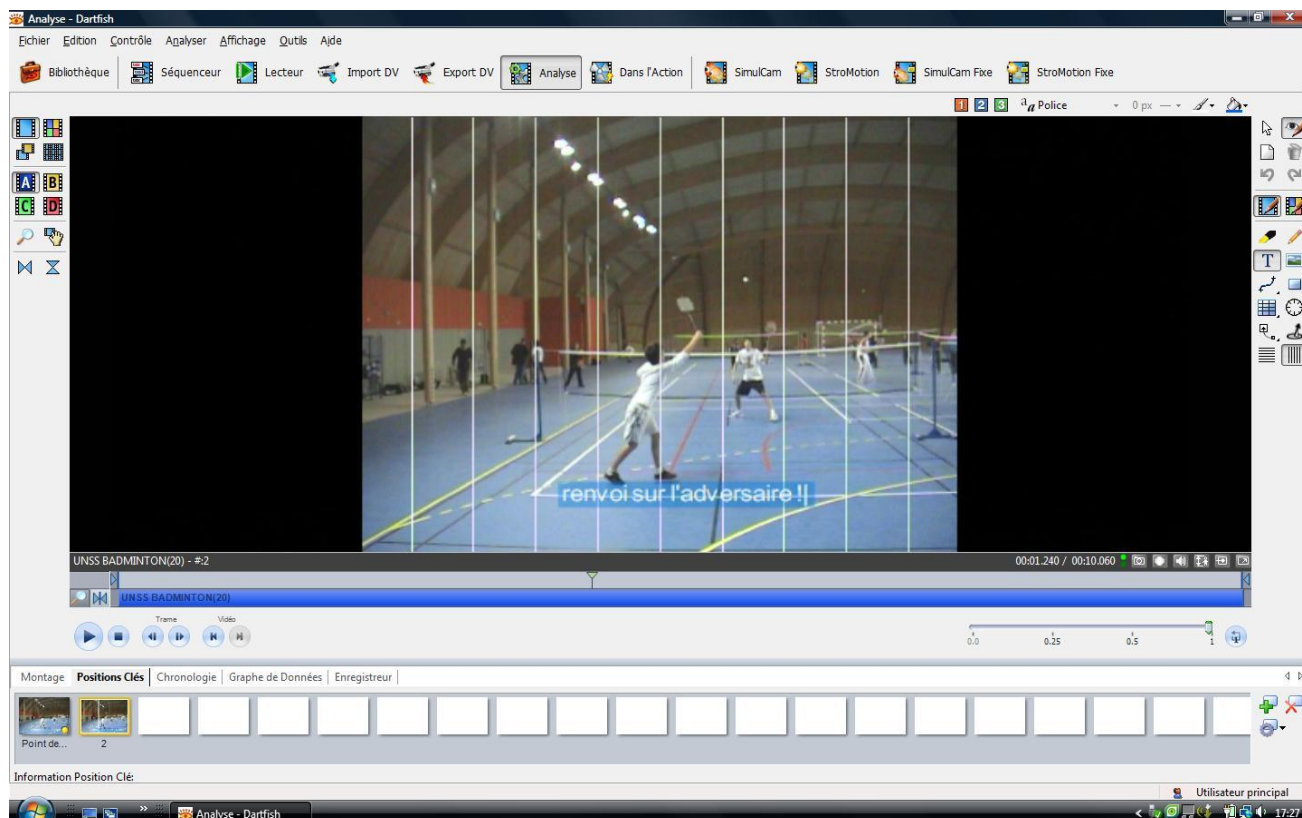
En volley-ball, les élèves, en exercice de manipulation, devaient essayer de jongler entre quatre fuseaux maximum.

Les élèves en difficulté se rendaient mieux compte que la balle était souvent poussée trop en arrière et que l'axe ballon / appuis n'était pas correct. Grâce à la comparaison avec les autres camarades et la réalité de leur prestation, ils comprenaient plus rapidement les raisons de leur échec et leur remédiation était rapide.



En badminton, en troisième, nous avons tenté grâce à la vidéo, de parvenir à mettre plus rapidement l'adversaire en difficulté (zone à viser, ne pas renvoyer sur l'adversaire). Là encore, certains élèves, même parmi les meilleurs, se sont rendu compte qu'ils attendaient souvent 2 ou 3 renvois avant d'avoir une intention tactique.

L'outil vidéo permet à l'élève de prendre conscience de la réalité de ses actions, et cette vérité que procure la vidéo semble inégalable par rapport au feedback verbal du professeur. Les progrès sont immédiats, tout au moins dans l'intention de l'action, et l'acquisition technique suit car l'élève intègre mieux les consignes techniques, elles ont pris du sens, et il semble plus motivé pour se donner les moyens d'y parvenir.



Concernant l'aspect mise en place, le gymnase n'ayant pas de tribunes, il m'était difficile d'avoir un bon angle de vue. Puis j'ai eu l'idée de mettre le pied de la caméra sur une table de tennis de table à moitié ouverte, ce qui me permettait de prendre un peu de hauteur, et protégeait également le matériel.

Petit bémol au niveau des branchements, le câble firewire à peine effleuré a tendance à se déconnecter et interrompre le programme. Il m'est arrivé de le scotcher.

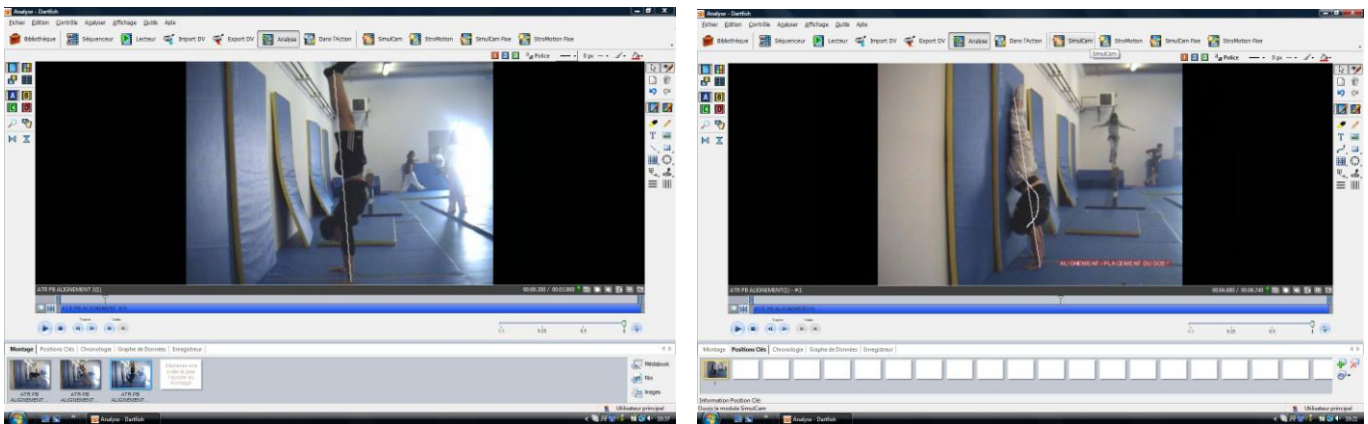
J'ai très souvent utilisé la télécommande. Je réglais d'abord les options de capture, puis c'était un élève (souvent un élève inapte) qui prenait les séquences. J'étais donc libre d'enseigner au près des élèves, pendant que mon responsable de la vidéo faisait tourner les élèves sur son atelier.

Avec un peu de pratique, on est de plus en plus détaché de l'ordinateur, on se regroupe autour, comme lorsqu'on regroupe les élèves pendant une séance, mais l'intervention est plus pertinente car les élèves sont tous attentifs. Ils attendent leur tour avec impatience. Certaines prises duraient quelques secondes par élève, et en 2 minutes, tous les élèves avaient pu s'observer. L'outil informatique aide, à un instant « T », à dresser un bilan sur tel critère de réalisation, ou tel niveau de performance, mais il ne peut se substituer aux corrections de l'enseignant qui guide les élèves dans leur observation.

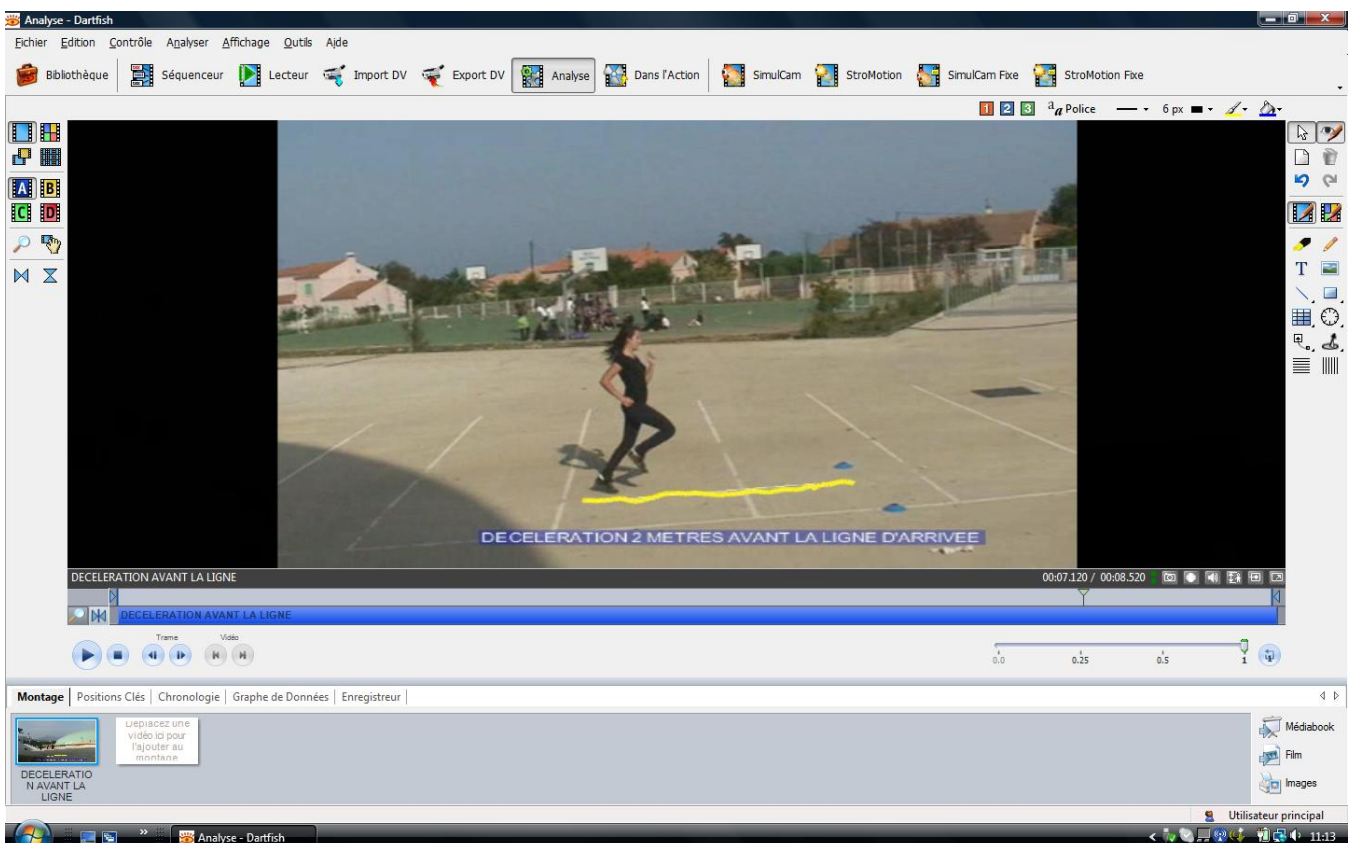
En gymnastique, j'ai particulièrement apprécié et utilisé les fonctions de ralenti, ainsi que les outils graphiques (lignes et courbes). Pouvoir utiliser la fonction « trame », le ralenti jusqu'à 0,25 en conservant une qualité d'image excellente, et l'accessibilité des outils, sont pour moi des points forts du logiciel, en matière de feedback immédiat.

D'autre part, j'ai pu constater que les élèves filmés s'investissent plus, comme si cet outil, au-delà de la motivation, opérait également une forme de contrôle, de surveillance qui les pousse à agir plus.

Plus de répétition = une quantité de travail supérieure = plus de chance de progrès.



En sprint, 99% d'une classe de troisième a amélioré de 2 à 5 dixièmes sa performance sur 30m, grâce à une analyse de leur final (cassé / décélération), lors de la 5^{ème} séance, couplée à un exercice de survitesse. Le seul élève n'ayant pas amélioré son temps était déjà particulièrement performant.



SEQUENCAGE, STATISTIQUES ET EVALUATION ...

Les statistiques données grâce au séquençage, peuvent également permettre de dresser un bilan des acquis des élèves, en adéquation avec les programmes et niveaux de compétences attendus.

En effet, la liberté qu'offre le logiciel de créer un « panneau » selon les critères de son choix, aussi variés soient-ils, ouvre des perspectives infinies... Enquête au niveau de sa classe, mais pourquoi pas au niveau de l'établissement, ou de plusieurs établissements.

Il suffirait pour cela d'un simple échange de vidéos (recueil de CD ou via Internet).

Il devient en effet possible de vérifier, relativement facilement, grâce à un séquençage de matches en fin de cycle, lors d'un tournoi interclasse, ou encore lors d'une épreuve commune, et grâce à un panneau repérant les éléments caractéristiques des compétences attendues pour un niveau donné, imposées par les nouveaux programmes, si les objectifs sont réellement atteints.

Cela peut déboucher au sein de l'équipe pédagogique sur une vraie réflexion quant au niveau réel des élèves, et dans quel domaine axer particulièrement son travail.

(Exemples : panneaux de volley-ball niveau 2, ou basket-ball niveau 1, en cours)

C'est alors l'évaluation de notre enseignement, son amélioration vers plus d'efficacité, qui nous est rendue possible. Pour autant, ce coup de projecteur (ou remise en question ...) effraie encore bon nombre d'enseignants.

CONCLUSION

Dans le cadre du collège, l'utilisation du logiciel s'est adressée essentiellement à un public de jeunes débutants, de 12 à 16 ans, C'est peut être pour cela que les progrès et les prises de conscience sont si rapides et visibles en cours de séance.

Quoi qu'il en soit, l'utilisation du logiciel m'a montré combien nous limitons les possibilités de compréhension des élèves, en utilisant quasi exclusivement des consignes verbales. Nous limitons ainsi leurs progrès techniques, leurs projets tactiques. Nous limitons leur réussite, facteur d'intérêt, de motivation et d'investissement.

La rapidité du feed back, avec le « Dans l'action », ou l' « Analyse », avec la somme d'outils que propose le logiciel Dartfish, **rend visible** les critères de réussite ou les causes d'échec. La facilité d'utilisation de ces outils est un atout indéniable.

Le séquençage ouvre des perspectives en termes d'évaluation des élèves et des enseignants (précision, rigueur, objectivité).

Le montage permet de préparer différemment ses séances (entrée en matière, description des objectifs).

On ne peut donc voir que des avantages à l'utilisation d'un tel logiciel. Pour autant, le monde de l'enseignement public étant ce qu'il est, de telles démarches pédagogiques demeurent malheureusement isolées, et l'évolution va être très lente. Le prix du logiciel est également un frein pour les enseignants (plus d'1 mois de salaire ! avec la réduction promotionnelle...) ; Il serait intéressant qu'un produit complet pour l'éducation nationale puisse être développé.

Enfin, au-delà des progrès et des acquisitions rendues plus accessibles aux élèves, je terminerai tout simplement par une phrase lue sur le site Dartfish :

Steve Kibble, Conseiller EPS, Devon LEA

« L'apprentissage par la vidéo en EPS avec le logiciel Dartfish donne aux enseignants la possibilité de réfléchir sur leur pratique et de devenir de meilleurs éducateurs. »