

# *TICE ET OUTILS TECHNOLOGIQUES SIMPLES POUR FACILITER L'OBSERVATION ET L'APPRENTISSAGE DE PRATIQUES EN ACTION*

---

**Michel Calmet,**

Professeur d'éducation physique

[michel.calmet@univ-montp1.fr](mailto:michel.calmet@univ-montp1.fr), + 33 6 88 47 54 82

## **Adresse professionnelle**

Faculté des sciences du sport ★ 700 avenue du Pic Saint Loup ★ 34090 Montpellier - FRANCE

**Résumé** : L'interculturel inclut les activités physiques sportives et artistiques (APSA). Ce sont des pratiques en action qui nécessitent une observation précise et donc une formation. Dans ce but nous avons associé vidéos numérisées, tableurs et logiciels d'images. Ce sont des outils technologiques simples gérant de multiples données qui permettent de travailler :

- immédiatement sur le terrain (en local) et d'observer ce qui vient d'être réalisé.
- en différé en salle (en local ou à distance) et d'analyser un exemple déjà enregistré ou de relever des observables avec ou sans pression temporelle.

En sélectionnant les vidéos numérisées, les TICE permettent une modélisation de l'action et sa simulation par répétition. Ceci va permettre d'optimiser les choix et réponses, faciliter les apprentissages et développer l'acquisition de compétences. Trois exemples avec des APSA illustreront nos propos mais ces outils peuvent permettre d'observer plusieurs types de pratiques en action.

**Mots clés** : vidéos numérisées, observer, pratiques en action, compétences

ICTs and simple technological tools to facilitate the observation and the learning of practices in action.

**Summary** : The intercultural includes sports and artistic physical activities (SAPA). These are practices in action that require a precise observation and therefore a formation. In this purpose we associated digitized videos, spreadsheets and image manipulation program. These are simple technological tools to manage large data which permits to work:

- Immediately, on the land to observe what has just been achieved.
- In a deferred way, in classroom to analyze an already recorded example or to note the observables with or without temporal pressure.

While selecting the digital videos, the ICTs permit a modeling of the action and its simulation by repetition. This allows optimizing the choices and answers, to facilitate the trainings and to develop the acquirement of expertises. Three examples with SAPA will illustrate our comments but these tools can allow observing several types of practices in action.

**Key words** : digitized videos, to observe, practices in action, expertises

# TICE et outils technologiques simples pour faciliter l'observation et l'apprentissage de pratiques en action

Les pratiques sportives sont universelles et la simulation d'un geste sportif est un de nos objets d'études. Formateurs de formateurs en sport, nos propositions vont dans le sens d'aider à apprendre et/ou comprendre.

## 1 – INTRODUCTION

Les connaissances déclaratives "savoir que" se différencient des connaissances procédurales "savoir comment" (George, 1988). Nous relierons les termes procédural à la "motricité" et déclaratif au "savoir que". Pour apprendre il faut un "mode d'emploi" et faire. Les apprentissages en sport mènent à l'acquisition de compétences :

- 1-Réaliser (un geste, une performance)
- 2-Apprécier, identifier (les conditions et déterminants de l'action)
- 3-Gérer l'organisation individuelle et collective des apprentissages
- 4-Savoir intervenir en tant que entraîneur, arbitre (Martinand, 1992)

## 2 – L'APPORT DES TICE

Nos travaux portent sur les points 2 et 4.

Dans la réalisation d'un geste sportif sous pression temporelle<sup>1</sup>, la "solution" connue à l'avance permet à l'athlète d'agir plus efficacement (Stein, 1987). "La répétition du mouvement, en elle-même, ne suffit pas à assurer l'acquisition des habiletés motrices" (Simonet, 1990). "Le sujet qui observe, prélève des informations à partir du comportement du modèle, les traite, ce qui lui permet de réaliser des inférences sur les relations entre les buts du modèle et les moyens que celui-ci met en œuvre pour y parvenir." (Winnikamem, 1991).

## 3 – EXEMPLES D'APPLICATIONS

Des exemples interactifs sont sur le site : <http://www.apc-scolaire.fr/spip.php?article38>

<sup>1</sup> C'est le rapport temps pour prendre l'information / temps pour réaliser le geste

### 3.1 – Apprécier (terrain sportif)

Une séquence vidéo sera traitée en direct.

### 3.2 – Identifier (salle de formation)

Un tableur, trois séquences vidéos et une grille d'observation interactive pour accéder à de nouvelles situations/exercices de travail.

### 3.3 – Savoir intervenir (salle de formation)

Un tableur, une séquence vidéo pour relever en temps réel des événements.

## 4 - CONCLUSIONS

Modélisation de l'action et simulation par répétition facilitent les apprentissages et l'acquisition de compétences (sportives et informatiques). Nos étudiants en sciences du sport personnalisent facilement ces outils simples qui peuvent être généralisés dans d'autres domaines. Le véritable enjeu est de développer et d'optimiser des applications paramétrables de type actif, dans lesquelles l'apprenant est acteur du déroulement et les applications produisent des événements nouveaux (Platteaux, 2002).

## BIBLIOGRAPHIE

George, C. (1988), "Interactions entre les connaissances déclaratives et procédurales", in *Les automatismes cognitifs*, Perruchet P, Margada, p. 103-137

Martinand, J.L. (1992), conférence Compiègne

Simonet, P. (1990), *Apprentissages moteurs, processus et procédés d'acquisition*, Vigot

Stein, J.F. (1987), "Planification et réalisation de l'action dans les situations sportives d'opposition", in *Neurosciences du sport*, Ripoll H, Azémar G, INSEP, p. 15-32

Platteaux, H. (2002), Interactivité, cliquer pour apprendre? [http://nte.unifr.ch/IMG/pdf/courshp20012002\\_sesion020603.pdf](http://nte.unifr.ch/IMG/pdf/courshp20012002_sesion020603.pdf)

Winnikamem, F. (1991), *Imitation et apprentissage*, EP.S. N°232, p. 7-12