

ACTION SUR LE DÉBUT DE LEÇON !

ENTRETIEN AVEC FRÉDÉRIC DOAN

Résumé

Le début de leçon est parfois une problématique pour les enseignants d'éducation physique par le temps de latence avant la mise en route des élèves. Frédéric Doan, enseignant d'éducation physique, partage dans cet interview une proposition qui vise à mettre les élèves en activité dès les premiers instants de la leçon par un outil numérique que les élèves peuvent utiliser en autonomie dès leur arrivée en salle de sport.



Qu'est-ce qui vous a amené à réfléchir à innover à propos de la mise en activité des élèves ?

Le temps est souvent trop court lors d'une leçon d'éducation physique pour attendre l'arrivée de tous les camarades. Je pense notamment à mon impatience d'élève lors de ses débuts de leçons où j'aimerais pouvoir démarrer tout de suite. L'objectif était donc de rentabiliser le mieux possible les périodes d'éducation physique, et cela dès les premières minutes de la leçon.

De mon côté, je gagne aujourd'hui un temps non négligeable avec cette mise en activité. Cela me permet de peu m'occuper de l'installation du matériel et les élèves les plus autonomes et rapides viennent me donner un coup de main lorsqu'ils ont fini leur défi.

Concrètement, en quoi consiste cette innovation ?

Dès la sortie des vestiaires, les élèves se dirigent vers la tablette disposée à un endroit fixe de la salle de sport afin de connaître les modalités de l'échauffement. La présentation de l'échauffement se fait par un outil numérique comme l'application Spin the Wheel (permettant un tirage au sort, voir Figure 2) ou par un montage sur iMovie.

La mise en train se compose souvent du classique réveil cardio-vasculaire et articulaire mais il s'enchaîne par une activité ludique connue ou un défi en vidéo.

Échauffement spike

2 tours de terrain + articulations
Match spike ball 2 contre 2



Je recherche ici la mise en activité la plus rapide et autonome des élèves et on passe de la balle américaine cerceaux au défi de coordination (jonglage, équilibre...) en passant par des duels en renforcement musculaire (air hockey). C'est également l'occasion de partir sur un échauffement spécifique à la leçon comme le défi de tir au tchoukball.

Je suis toujours dans la démarche expérimentale, je teste sans cesse de nouvelles approches alors oui je fonctionne par essais-erreurs pour affiner. Par exemple je mets dorénavant tout sur une seule page car la navigation va créer une grosse perte de temps dans la mise en activité.



Comment ces expériences ont-elles été reçues par les élèves ?

D'une manière générale, l'utilisation du support numérique exploité dans cette innovation est répandue chez nos élèves, ils sont à l'aise avec l'outil et peuvent facilement naviguer entre des pages ou même sur des applications différentes. Cela rend la mise en activité attrayante, le défi ou le jeu d'échauffement semble être une source de motivation mais tout dépend de la durée et de la variété des activités. L'expérience vidéo avec des élèves de classe d'accueil (non francophone) facilite également l'intégration des consignes à condition de limiter les instructions à l'écrit.

Comment pouvons-nous imaginer étendre cette démarche à d'autres activités ou d'autres élèves ?

Cette activité peut être utilisée dans toutes les disciplines afin de transmettre des objectifs de leçon ou d'évaluation. Je l'utilise notamment en natation afin de donner aux élèves les critères du parcours d'évaluation de fin de cycle sous la forme d'une capsule vidéo.

Plus largement, je n'ai pas encore utilisé cette approche pour d'autres moments de leçon mais c'est une idée à développer. Je pense notamment aux retours au calme. On peut également imaginer utiliser la démarche du défi-jeu en autonomie au cœur de la leçon en intégrant des contenus d'enseignement et des objectifs de leçon. On

peut même envisager de transférer la démarche en salle de classe.

Quelles seraient les éventuelles limites et pistes d'améliorations futures par rapport à cette méthode ?

Ce début de leçon n'est pas la panacée pour rendre autonome tous les élèves. En effet, certains seront preneurs rapidement quand d'autres essayeront des stratégies d'évitement afin d'aller plus rapidement vers le jeu. Si la mise en activité rapide est réussie, la présence de l'enseignant reste essentielle au début de l'année scolaire lorsque les élèves ne connaissent pas les modalités ainsi que pour les accompagner à mener un échauffement complet (évaluation CM 21/8.15). Ma réflexion du moment est de savoir comment amener les élèves à construire eux-mêmes une capsule vidéo afin de présenter une activité ou un défi de coordination spécifique.

Enfin, il est clair que la mise en place de cette démarche demande une implication non négligeable de la part de l'enseignant et coûte en temps à ces débuts. Mais je dirais que le temps à consacrer en amont permet d'en gagner beaucoup par la suite.