

# « EP – Vivre Actif » : évaluation de l'utilité, l'utilisabilité et l'acceptabilité d'une application mobile à destination du cours d'éducation physique de l'enseignement secondaire supérieur

Maurine Remacle, Marie Cambresier, Marc Cloes & Alexandre Mouton  
Département des Sciences de l'Activité physique et de la Réadaptation, Université de Liège

## Contexte de la recherche

- ✓ Il est important de ne pas s'opposer à l'utilisation des nouvelles technologies, mais plutôt de les exploiter judicieusement pour promouvoir un mode de vie actif (Böhm et al., 2019).
- ✓ En éducation physique (EP), l'utilisation des outils numériques permet aux élèves de mieux comprendre l'intérêt des concepts enseignés et ainsi favoriser leur motivation et leur apprentissage (Llorens et al., 2018; Fidan et Tuncel, 2019).
- ✓ La recherche en EP basée sur des applications mobiles se développe de manière plus lente que dans les autres disciplines scolaires (Q. F. Yang et al., 2020).

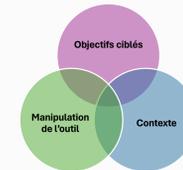


## Objectif



Évaluer le prototype d'une application mobile à destination du cours d'éducation physique de l'enseignement secondaire supérieur.

Utilité pédagogique, acceptabilité et utilisabilité : 3 dimensions de l'évaluation d'un dispositif numérique pour l'enseignement (Tricot et al., 2003).

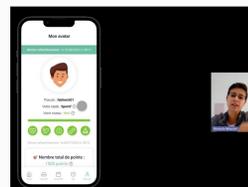


## Méthodologie



- ✓ 26 professeurs d'EP de l'enseignement secondaire supérieur.
- ✓ 7 membres universitaires liés à la formation des futurs enseignants en EP.
- ✓ 2 psychopédagogues.
- ✓ 1 inspectrice de la FWB.

Description des fonctionnalités de l'application via une vidéo



Accès au prototype de l'application



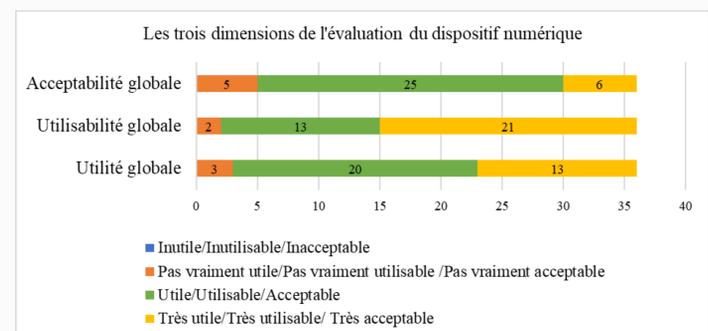
Questionnaire d'évaluation en ligne

## Résultats

### 1. Utilité pédagogique des onglets (max. 4)



### 2. Utilité, utilisabilité et acceptabilité globales (max. 4)



- Utilité : 3,28 ± 0,61**
  - ✓ « Choix judicieux du numérique, lien cohérent entre l'app et les objectifs. »
  - ✓ « J'hésite parce que le fait de devoir créer des applications mobiles pour rendre les élèves actifs est quand même assez dramatique. Maintenant, c'est une réalité et si cela peut en aider quelques-uns, c'est tout bénéfice ! »
- Utilisabilité : 3,53 ± 0,61**
  - ✓ « L'app a l'air simple, sympathique, ludique. Je pense que les élèves s'y feront très facilement. »
  - ✓ « Est-ce qu'une vidéo explicative du fonctionnement de l'application sera disponible pour les élèves ? Par exemple, pour leur expliquer les différents stades de l'avatar. »
- Acceptabilité : 3,03 ± 0,56**
  - ✓ « Avec cet objectif d'améliorer le bien-être et l'AP, cela me paraît judicieux d'essayer de l'intégrer dans une bonne pratique. Il faut convaincre les directions. »
  - ✓ « A titre personnel, je pense que l'application devrait rencontrer l'adhésion des acteurs ... moyennant la collaboration d'un groupe de praticiens motivés. »

L'outil pour l'enseignant en EP a également été évalué positivement avec un score moyen de **3,51 ± 0,25**. Néanmoins, les participants ont des avis qui divergent concernant le caractère anonyme des informations des élèves.



## Discussion et conclusion

- ✓ L'utilité, l'utilisabilité et l'acceptabilité de notre application mobile pour l'enseignement en EP ont été évaluées positivement par les acteurs de l'enseignement interrogés.
- ✓ Cependant, l'analyse croisée des données liées aux commentaires a mis en évidence que des ajustements sont nécessaires avant de lancer le projet sur le terrain.
  - ✓ Supprimer les « bons » pour encourager la motivation intrinsèque (Vasconcellos et al., 2020).
  - ✓ Ajouter la composante « autonomie » dans l'onglet cours d'EP (Deci & Ryan, 2000).
  - ✓ Rendre visible le profil de l'élève (individualisation) (Prud'homme et al., 2016).
  - ✓ Partager son avatar avec les autres élèves de la classe (Cox, 2013; Higgs et al., 2019).

## Références

- ✓ Pour avoir accès aux références : [Maurine.Remacle@uliege.be](mailto:Maurine.Remacle@uliege.be)
- ✓ Pour toute information complémentaire sur l'application mobile : [Maurine.Remacle@uliege.be](mailto:Maurine.Remacle@uliege.be)
- ✓ L'application mobile « EP – Vivre Actif » est accessible sur Google Play Store et sur Apple Store.