

**Sommes-nous en train de former des « débilés moteurs » ?
Les bénéfices des usages du numérique sur la qualité des apprentissages moteurs**

Bibliographie complète

- Casey, A., Goodyear, V. A., & Armour, K. M. (2017). *Digital technologies and learning in physical education: pedagogical cases*. London: Routledge.
- Chang, K-E., Zhang, J., Huang, Y.-S., Liu, T-C. & Sung, Y.-T. (2019). Applying augmented reality in physical education on motor skills learning. *Interactive Learning Environments*, 0(0), 1–13. <https://doi.org/10.1080/10494820.2019.1636073>
- Cooley, D., Pedersen, S., & Cruickshank, V. (2017). *Exergames: good for play time, but should not replace physical education*. The Conversation. Retrieved April 13, 2020, from <http://theconversation.com/exergames-good-for-play-time-but-should-not-replace-physical-education-83954>
- Fogel, V. A., Miltenberger, R. G., Graves, R. & Koehler, S. (2010). The effects of exergaming on physical activity among inactive children in a physical education classroom. *Journal of Applied Behavior Analysis*, 43(4), 591–600. <https://doi.org/10.1901/jaba.2010.43-591>
- Harvey, S. & Gittins, C. (2014). Effects of Integrating Video-Based Feedback into a Teaching Games for Understanding Soccer Unit. *Agora Para la Educación Física y el Deporte, Agora for PE and Sport*, 16, 271-290.
- Kermarrec, G., Kerivel, T., Cornière, C., Bernier, M., Bossard, C., Bot, G. L. & Paven, M. L. (2020). Le feedback vidéo en sport et en éducation physique : quels usages et quels effets pour la formation à la prise de décision ? Une revue de littérature. *Staps*, 127(1), 61–76.
- Koekoek, J., van der Mars, H., van der Kamp, J., Walinga, W. & van Hilvoorde, I. (2018). Aligning Digital Video Technology with Game Pedagogy in Physical Education. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 89(1), 12-22.
- Massé, M. (2019). *Courir, sauter, lancer : des habiletés qui se perdent chez les enfants* | Radio-Canada.ca. Retrieved April 15, 2020, from <https://ici.radio-canada.ca/nouvelle/1285885/litteratie-physique-cycle-brise-activite-courir-sauter-lancer>
- McCarthy, J. (2013). PE and Exergaming. Chaîne youtube, consulté à l'adresse <https://www.youtube.com/watch?v=XfoYZgLFgjo>
- Pedersen, S., Cooley, P. & Cruickshank, V. (2016). Caution regarding exergames: a skill acquisition perspective. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 22(3), Pages 246-256
- Potdevin, F., Vors, O., Huchez, A., Lamour, M., Davids, K., & Schnitzler, C. (2018). How can video feedback be used in physical education to support novice learning in gymnastics? Effects on motor learning, self-assessment and motivation. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 23(6), 559–574. <https://doi.org/10.1080/17408989.2018.1485138>
- Roche, L. (2019). Les usages du numérique en EPS : quelles limites ? *Enseigner l'EPS*, 277, 7-11.
- Rolland, C. & Roche, L. (2019). Enseigner avec le numérique ou orchestrer des activités matériellement situées. In L. Roche, C. Rolland & J.B. Chiama (Eds), *Enseigner l'EPS avec le numérique. Quels dispositifs d'enseignement pour quels apprentissages ?* (p. 107-111). Paris : AEEPS.
- Sheehy, D., Neutzling, M., Richardson, K. & Bohler, H. (2018). Exploring Pre-service teachers' use of a drone to analyze game performance in a TGfU Games Course.

Communication orale présentée au congrès de l'AIESEP, 25 au 27 juillet 2018, Edimbourg, Ecosse.

Soltani, P, Vilas-Boas, JP (2017) Sport exergames for physical education. In: Khosrow-Pour, M (ed.) Encyclopedia of Information Science and Technology (4th edn). Hershey, PA: IGI Global, pp. 7358–7367.

Sun, H. (2013). Impact of exergames on physical activity and motivation in elementary school students: A follow-up study. *Journal of Sport and Health Science*, 2(3), 138–145. <https://doi.org/10.1016/j.jshs.2013.02.003>

Tixier, J. & Baccou, (2019). Des drones et des robots en EPS, exemples d'usages au Lycée International de Los Angeles. In L. Roche, C. Rolland & J.B. Chiama (Eds), *Enseigner l'EPS avec le numérique. Quels dispositifs d'enseignement pour quels apprentissages ?* (p. 88-91). Paris : AEEPS.