

LA RÉNOVATION DES CONTENUS D'ENSEIGNEMENT :

Jeux sportifs collectifs au collège

par Robert MERAND

« La recherche en didactique ne consiste pas à rechercher les meilleurs moyens d'enseigner un objet de connaissance donné, défini à l'avance et intangible. Elle peut, au contraire, remettre profondément en cause les contenus théoriques et pratiques de l'enseignement et les méthodes et procédures qui leur sont associées » (G. Vergnaud) (1).

La rénovation des contenus d'enseignement dans le cadre de séances de pratiques de jeux sportifs collectifs répond à une nécessité, repose sur une problématique de recherche.

Les contenus rénovés doivent aussi présenter les conditions de faisabilité dans la mesure où ils sont considérés comme facteurs de transformation des pratiques en usage.

L'étude descriptive du fonctionnement du système didactique comporte un volet complémentaire : les recherches centrées sur la rénovation des contenus d'enseignement. Inséparable d'essais de transformation des pratiques enseignantes. Ces études reposent sur une problématique orientée simultanément :

- Vers l'obtention d'une probabilité, acceptable, d'intégration des propositions nouvelles dans la dynamique du système didactique.
- Vers la réduction des effets possibles, inopérants ou freinateurs, inhérents à l'attitude prescriptive.

En ce sens, il est de première importance d'*élucider les conditions*, ramenant à de moindres proportions, ce que peut comporter de volontarisme toute tentative de rénovation.

Identifier, dans les pratiques enseignantes dominantes, ceux de leurs aspects qui présentent des traits à caractère transitoire constitue un préalable. Ce à quoi s'attache l'analyse des pratiques menée d'un point de vue diachronique. La décennie, unité de mesure de la durée des changements, permet le pointage de ce qui a fait fonction d'innovation décisive, à telle époque de la construction progressive de la discipline d'enseignement. Ainsi telle ou telle caractéristique des pratiques actuelles apparaît sujette à remise en question. Et ce d'autant plus que les effets conjoncturels de mesures institutionnelles récentes, conjugués à ceux des transformations accélérées des pratiques sociales de référence, frappent d'obsolescence ce que la tradition établirait définitif.

Ainsi...

- le nouveau statut de l'EPS pour l'obtention du baccalauréat,
- la mise en œuvre du contrôle continu pour l'attribution de la note à l'examen,
- la nécessité de repenser les rapports : APS-pratiques de haute performance ; APS-pratiques en milieu scolaire,

sont autant de facteurs stratégiques qui déterminent, au sein de la profession, le débat sur la question : **continuité** ou **rupture** quant aux modalités d'élaboration des contenus d'enseignement.

En ce sens, « l'évolution des contenus est permanente, à cause de l'évolution des connaissances, de l'évolution des découpages disciplinaires et de l'évolution des professions... leur définition se situe au carrefour de nombreuses contraintes :

- l'état des connaissances scientifiques et sociales au moment considéré,
- les pratiques sociales des élèves et leur rapport au savoir,
- les buts généraux de l'institution éducative et les finalités professionnelles,
- les partenaires extérieurs et intérieurs au système : les compétences des enseignants par exemple,
- le développement cognitif et le désir des sujets en formation, leurs connaissances antérieures et leurs représentations spontanées » (1).

Nous illustrerons cette problématique de rénovation par quelques considérations sur l'enseignement dispensé dans le contexte de séances de pratiques de jeux sportifs collectifs (2).

Nous traiterons, successivement :

- des traits essentiels de la construction de cet enseignement (la littérature professionnelle permet d'en situer l'amorce dans les années 1950) ;
- de quelques éléments de la *conjoncture présente* qui imposent des remises en question ;
- des caractéristiques des propositions nouvelles de contenus.

De 1950 à 1986, 110 auteurs publient 546 articles dans la revue « EPS » (3).

Les auteurs de la première décennie, joueurs et/ou entraîneurs d'équipes sportives renommées, faisant fonction de formateurs — notamment à l'ENSEP — entreprennent une action de promotion des jeux sportifs collectifs en milieu scolaire.

Le jeu sportif collectif, conseillé comme moment de détente, dans le cours de la sévère « leçon de gymnastique » devrait accéder au statut d'**activité éducative**.

La contribution aux buts assignés à l'éducation physique, suppose la mise au point d'un enseignement, lequel serait dispensé dans le contexte de « séances » de pratiques de ces activités **ludiques**.

En **experts** qu'ils sont, les auteurs tentent de résoudre deux problèmes :

- produire un **corpus de savoirs pratiques** (techniques et tactiques) ;
- produire des **progressions** d'apprentissage de ces savoirs pratiques.

Observateurs en direct, voire acteurs des rencontres de haute performance de l'époque, ces experts s'efforcent d'identifier les permanences et les régularités propres à l'activité motrice en situation de jeux collectifs.

L'étude des événements multiples et variables du match est conduite en fonction des deux approches fondamentalement distinctes.

Développées conjointement, elles se présentent sous les traits essentiels suivants :

Conception inspirée du mécanisme	Conception inspirée de la dialectique
<p>L'interprétation inspirée du mécanisme décrit le jeu sportif collectif comme combinaison, agencement de <i>parties</i> en vue d'un fonctionnement d'ensemble.</p> <p>Les objets matériels, visuellement discernables dans l'espace du terrain de la rencontre, sont considérés : <i>élément du jeu</i>.</p> <p>L'ordre d'énumération, classiquement suivi, propose :</p> <ul style="list-style-type: none"> — le ballon — le joueur intervenant avec / sur le ballon — le joueur partenaire impliqué dans l'échange du ballon — les joueurs-partenaires non concernés par l'échange du ballon — le joueur-adversaire de l'intervenant avec / sur le ballon — les joueurs-adversaires. <p>Les observables comportementaux des acteurs de haute performance sont les indicateurs des règles d'agencement des interrelations des partenaires. Ces règles visent un fonctionnement optimal de l'ensemble : équipe.</p> <p><i>L'échange du ballon</i> est considéré comme la combinaison primordiale, le déterminant stratégique de la totalité des actions intégrées. Les conduites motrices impliquées par cet échange sont modélisées d'après :</p> <ul style="list-style-type: none"> — leurs aspects gestuels (la technique) — les trajets des déplacements (la tactique individuelle). <p>Les <i>figures géométriques</i> triangle, carré, trapèze, croix, etc., précisent les dispositifs auxquels se réfèrent les partenaires d'une équipe pour gérer leur activité locomotrice.</p> <p>Le match est une occasion conjoncturelle d'application de solutions préfabriquées. Il appartient aux joueurs de discerner, dans la complexité et la mouvance des situations de jeu, les <i>conditions</i> de déclenchement des réponses apprises au fil des progressions d'exercice.</p>	<p>L'interprétation inspirée de la dialectique considère le jeu sportif collectif comme l'unité des contradictoires que sont les deux équipes antagonistes. L'inséparabilité des opposants exige l'identification de phénomènes constitutifs de l'inter-actionnisme caractéristique du match.</p> <p><i>Les manifestations observables du rapport de force dans la durée de la rencontre, permettent de cerner les phases de domination d'une équipe sur l'équipe adverse.</i></p> <p>L'alternance des phases est analysée comme un enchaînement de situations-problèmes. L'équipe dominante d'une phase donnée, apporte une solution adaptée au problème posé dans la phase précédente. Simultanément, elle propose un problème à résoudre à l'équipe dominée.</p> <p>Les données recueillies concernent essentiellement les opérations supposant réflexion et combinaison de moyens en vue d'obtenir un résultat déterminé.</p> <p><i>L'aspect décisionnel</i> des conduites motrices revêt un aspect primordial. Toute combinaison de moyens suppose le choix entre deux volets d'une alternative. Les opérations essentielles sont inventoriées sous la forme d'un arbre de décisions.</p> <p>Citons également :</p> <ul style="list-style-type: none"> — la définition et l'attribution des rôles et des fonctions, matrice de l'organisation de l'équipe — la stratégie : <p>qui précise le système d'occupation-libération des espaces de jeu, qui oriente les décisions de modulations du tempo des actions et de leur enchaînement.</p> <p>Le match est un moment singulier, non répétitif, d'adaptation des réponses disponibles du répertoire. Il appartient aux joueurs de procéder, <i>en acte</i>, à l'analyse concrète de la situation concrète. Discerner les caractéristiques de telle étape du rapport de forces, reconnaître ce qui différencie la situation de celles constitutives de l'expérience vécue, est une activité qui conditionne l'efficacité de l'ajustement.</p>

Au plan de l'entraînement sportif, comme au plan de l'initiation et des apprentissages en milieu scolaire, ce sont les propositions didactiques consécutives au **mécanisme** qui seront massivement utilisées dans les pratiques.

L'enseignement dispensé laissera hors des préoccupations pédagogiques deux problèmes :

- Celui que soulèvent, désormais, « les praticiens de l'éducation physique, des déterminants cognitifs de l'action efficace dans des situations où la contrainte temporelle est généralement forte » (4).

- Celui « de l'apprentissage perceptif consistant à extraire des schèmes de configurations d'indices pertinents caractéristiques, dont la co-variance ou la co-présence, dans une situation donnée, permettra de réduire le temps d'analyse et d'évaluation du contexte informationnel, par le choix d'indicateurs privilégiés, prédictifs de la situation globale » (4).

L'extrême diversité des aptitudes et des attitudes individuelles expliquerait l'acquisition ou l'absence de compétences et de capacités subordonnées à l'apprentissage perceptif incident et à la mobilisation, ou non, du système cognitif, générateur du tout fonctionnel qui organise, indissolublement, les étages sensoriels, cognitifs et moteurs de l'activité du joueur.

Le pratiquant efficace, sélectionné pour ses performances en match, outre les habiletés d'intervention avec/sur le ballon, se reconnaît aux « qualités » d'anticipation, de timing, de pertinence dans les choix qu'il décide.

Il est d'usage, dans le milieu sportif, d'attribuer aux « dons » de la personne et au jeu, « meilleur professeur de sport collectif », l'efficacité du développement de ces qualités. H. Ripoll (1979), B. Grosgeorge et J.F. Stein (1984) (5) ont établi que le développement de capacités visuelles et décisionnelles dépendrait de l'appropriation d'habiletés qui ne sont observées qu'à un niveau élevé de compétitions de basket-ball. En présentant des séquences de matches sur un écran de télévision, ils comparent les performances de recueil et de traitement d'informations, réalisées par des échantillons d'étudiants en éducation physique, de joueurs espoirs et nationaux, d'entraîneurs d'équipes renommées.

Les résultats montrent :

- qu'une élévation du niveau de pratique entraîne une élévation de la quantité d'informations recueillies ;
- que les stratégies de traitement de l'information varient.

Les variations seraient d'autant plus efficaces que les sujets cumulent une expérience de joueur confirmé et l'expérience de l'activité d'intervention de l'entraîneur.

Il semble que sont évalués, de la sorte, les effets du **mécanisme**, conception hégémonique des formations de joueurs, dans le mouvement sportif, tout autant qu'en milieu scolaire.

L'association : niveaux compétitifs, acquisitions de compétences et développement de capacités reflète les caractéristiques des pratiques qui articulent contenus et progressions d'apprentissage centrés sur l'échange du ballon avec la sélection en fonction des performances en match.

La rénovation des contenus s'inscrit dans le cadre d'une hypothèse relevant de l'interprétation **didactique**.

Le développement des capacités serait associé à l'articulation : contenus rénovés avec situations-problèmes ainsi que des compétences relatives à la gestion des déplacements dans l'espace de jeu sans ballon.

Les formations de joueur viseraient :

2 buts généraux

qui s'évaluent par le degré de pertinence des conduites décisionnelles dans les situations à haute incertitude.

- Développer l'intelligence qui permet de savoir ce qu'il faut regarder pour bien **percevoir** ;
- Développer la responsabilité dans la maîtrise du couple : « risque-sécurité ».

2 objectifs opérationnels

- traiter une quantité élevée d'informations
- apprécier sans ambiguïté, qui à l'initiative dans les actions en cours.

Conditions à satisfaire

- procéder à des regroupements d'indices
- catégoriser des actions
- élaborer un support référentiel adéquat
- optimiser les choix dans l'alternative :
 - faire converger son action avec celles des partenaires et renforcer l'avantage partiellement acquis ;
 - ou transformer son action, compte tenu que l'avantage, jugé insuffisant, ne pourra pas se bonifier en poursuivant dans la même orientation.

La « langue du jeu » représente le contenu d'enseignement qui doit faciliter l'identification des signes objectifs des comportements permettant à chaque protagoniste de prévoir le déroulement.

Elle comporte un certain nombre de catégories exprimées en termes généraux de circulation.

L'activité d'un joueur, au plan global, est à situer dans une alternative d'**exploration-exploitation** de possibles.

Explorer c'est : parcourir en observant, en cherchant

Exploiter c'est : tirer parti de... utiliser de manière avantageuse, profiter de...

Le passage d'un pôle à l'autre de cette activité, consiste soit à **exploser** (se manifester brusquement et violemment) soit à **renoncer** (cesser de prétendre volontairement à...).

Cette activité, appréhendée globalement se manifeste au travers d'actions types : déborder ; percer ; s'infiltrer ; enrôler ; se dégager ; décaler ; s'engager ; se croiser.

Ces actions sont interprétées en fonction de deux séries d'indices :

- leur situation dans le plan de circulation
- les attitudes observables au niveau du **couple** : attaquant-défenseur. Celles-ci sont le moyen d'objectiver comment est vécu le rapport de domination au sein du couple.

Les informations visuelles sont encore plus complètes si la topologie du **couple** a fait l'objet d'un enseignement.

Enfin, l'activité globale d'un joueur prend du sens si elle est intégrée dans un enchaînement coordonné d'interactions, cet enchaînement formant une unité dans le déroulement d'une phase de jeu. Les principales catégories sont relatives aux jeux de : passe et va, passe et suit, relais, appui-soutien, croisements multiples.

EN CONCLUSION

Rénover les contenus d'enseignement dans le contexte de séances de pratiques de jeux sportifs collectifs c'est prendre appui :

- sur l'apport des connaissances disponibles dans le domaine bio-informationnel des conduites motrices et décisionnelles ;

- sur la nécessaire prise en considération de l'activité du joueur sans ballon pour mieux rendre compte des matches de la haute performance actuelle ;

- sur l'insatisfaction des enseignants EPS consécutive aux limites des pratiques en usage, révélées par les exigences de l'évaluation et de la notation au Baccalauréat.

Cette rénovation renforce le caractère d'utilité sociale de la discipline. L'appartenance des jeux sportifs collectifs, à la classe des activités de locomotion dans des situations de circulation aléatoire permet d'envisager le transfert des capacités acquises dans les apprentissages relatifs à l'éducation scolaire à la sécurité routière.

Subséquemment, est ouverte une piste de recherche pour élucider la nature des interventions et le rôle qu'assurerait l'enseignement EPS dans le contexte d'actions pluridisciplinaires du thème transversal consacré à la sécurité routière.

Robert MERAND

Equipe EPS
Département didactiques des disciplines - INRP

Notes

- (1) G. VERGNAUD, « Contenus des enseignements et didactiques des disciplines », **Recherche en éducation et socialisation de l'enfant** (R. Carraz), La Documentation française, 1983.
- (2) Les exemples cités sont empruntés au basket-ball. Celui-ci avec le handball et le volley-ball constituent l'ensemble des jeux sportifs collectifs programmés dans les collèges pour la totalité des élèves.
- (3) Revue professionnelle créée par l'Amicale des anciens élèves de l'Ecole Normale Supérieure d'EP.

- (4) J. PAILLARD, **Neuro-sciences du sport**, INSEP, 1987.

- (5) H. RIPOLL, « Le traitement de l'information de données visuelles dans des situations tactiques en sport. L'exemple du basket-ball », **Sciences et sport**, INSEP, n° 4, 1979.
B. GROSGEORGE, J.F. STEIN, « Etude comparée des modalités de résolution de problèmes tactiques théoriques en basket-ball », **STAPS**, n° 9, 1984.