

ETUDE COMPARÉE DE QUATRE PROFESSEURS D'ÉCOLE :

RAPPORT AUX SAVOIRS ET CONTENUS RÉELLEMENT

ENSEIGNÉS EN ÉDUCATION PHYSIQUE

Pour présenter cette recherche :

- Tout d'abord je présenterai la problématique et son ancrage scientifique.
- Ensuite, j'évoquerai la méthodologie employée.
- Enfin, je vous présenterai un point particulier des résultats : la transposition didactique interne des quatre intervenants.

1. LA PROBLÉMATIQUE

Nous nous sommes interrogées sur les contenus enseignés en éducation physique à l'école primaire et plus particulièrement en sports collectifs : basket-ball.

Le projet est d'identifier, à partir de l'action du Professeur, les contenus réellement enseignés en Basket-Ball (BB) dans quatre systèmes didactiques.

Tout individu, dans son histoire, est amené à côtoyer les activités physiques et sportives (APS) dans différentes institutions (Selon CHEVALLARD, un " rapport institutionnel " propre aux savoirs de chacune de ces institutions indique les façons d'agir dans ces différents lieux. Dans cette diversité de rapports institutionnels aux APS, se façonne le " rapport personnel " aux savoirs de chaque individu.

Les intervenants (PE ou intervenants) ont construit un rapport personnel au BB par le biais de l'éducation physique, du club, des loisirs, de la famille, etc.

L'éducation physique qu'ils doivent enseigner, va se mettre à vivre sous la contrainte du « contrat institutionnel » en usage dans le système didactique scolaire.

Nous faisons donc l'hypothèse que le rapport personnel des intervenants vis à vis du BB à enseigner, même s'il est modifié par l'intermédiaire du contrat institutionnel en usage en éducation physique à l'école primaire, reste toujours lié aux expériences antérieures. Nous faisons l'hypothèse que les assujettissements et les rapports de l'instance enseignante vis-à-vis du savoir à enseigner modifient la nature et le type des contenus réellement enseignés, même si l'objet d'enseignement initial est le même.

Nous nous attachons plus particulièrement à identifier les contenus réellement mis en œuvre par ces enseignants. Notre but est de comprendre le fonctionnement des quatre systèmes didactiques étudiés et leur dynamique évolutive.

Cette recherche s'inscrit dans le courant de la didactique comparée (MERCIER, SCHUBAUER-LEONI, et SENSEVY, 2003), elle emprunte ses cadres d'analyse à CHEVALLARD (1999), notamment la notion de « praxéologie ». Elle se réfère aussi à la théorie du contrat didactique, adaptée à l'Education Physique (AMADE-ESCOT et MARSENACH, 1995).

2. MÉTHODOLOGIE

La méthodologie s'appuie sur les travaux de LETENEGGER en 2000. La recherche relève d'une étude de cas croisés à partir de l'observation de séances ordinaires en EP dans quatre systèmes didactiques en évolution.

Le choix des intervenants a dépendu de deux choses :

- La classe : le CM et le thème d'enseignement imposé aux intervenants : écarter l'espace de jeu pour faire progresser le ballon vers le panier, mettre en place une situation de gagne terrain.
- Le rapport aux savoirs des intervenants : Nous avons choisi :
 - Un maître ayant une expérience en BB
 - Un maître titulaire d'une licence STAPS
 - Un intervenant extérieur en partenariat
 - Un maître tout venant

Ils sont expérimentés et ont tous plus de dix ans de pratique.

Nous avons observé onze à douze séances d'EPS dont 3 en gris ont été filmées et les interactions maîtres élèves ont été enregistrées, des entretiens ante et post séances leur sont associées.

Des analyses qualitatives sont effectuées sur les quatre sites à partir du croisement de ces données :

3. RÉSULTATS

Nous vous proposons un point particulier de ces analyses : l'analyse comparative la chronogénèse des objets d'enseignement des quatre sites. Quelle est la logique de construction de leur cycle ? Y a-t-il des ruptures ? Il s'agit du bloc [pratico-technique] de la praxéologie de CHEVALLARD.

Pour vous présenter la construction des OE au cours du cycle des quatre intervenants, j'ai utilisé la représentation spatiale suivante :

L'axe des ordonnées correspond aux OE et vous trouverez à sa gauche les OE au cours du cycle. Chacun est d'une couleur différente : ... L'axe des abscisses correspond aux

séances d'apprentissage hors les séances d'évaluation du début et de la fin de cycle. Sous cet axe, vous trouverez, en vert, le retour des matches au gré des séances.

3.1. Le cycle de MB

Deux OE sont mis à l'étude. L'un en rose : « jouer collectivement pour faire progresser le ballon en vue de marquer et développer la vision du jeu » de la séance 1 à la séance 4. La situation proposée est une situation de supériorité numérique de 3 contre 3 + 1 en attaque. Ce sont les conditions de conservation du ballon qui sont prise en compte et qui sont contextualisées par le critère de réussite tirs tentés/possessions de balle.

MB prélève de cette situation, des situations qui posent des problèmes aux joueurs et il « développe alors des positions intéressantes ». Ce sont les situations de passeur-tireur avec pression du défenseur en 1 contre 1 sous le panier qui sont proposées de la S5 à la S7. C'est alors l'efficacité au tir qui est valorisée. Elle est contextualisée par le CR TT/TR.

Parallèlement, il développe en bleu le tir. A cette période du cycle, ce les positions de rebondeur offensif et rebondeur défensif après un tir à mi-distance qui sont travaillées. Il recontextualise en S10 et S11 : il reprend la situation de supériorité numérique 3 contre 3 + 1. Cela donne du sens aux apprentissages.

Nous voyons ici une connexité entre les deux OE enseignés au cours du cycle. MB tient compte du temps d'apprentissage des élèves tout en faisant avancer son temps d'enseignement.

3.2. Le cycle de MS

Comme vous pouvez le voir, quatre objets sont enseignés dans le cycle. Deux sont en continuité toute la durée du cycle : le jaune (dribble) et le rose comme MB : « jouer collectivement pour faire progresser le ballon et développer la vision du jeu », il propose aussi une situation de supériorité numérique de 3 contre 2 (répétition de l'attaque). Le dispositif met les élèves dans une configuration spatiale et géométrique de trois colonnes d'attaquants et deux colonnes de défenseurs. La variable de commande « interdiction de dribbler » donne l'avantage aux défenseurs. Ces deux paramètres rendent donc la situation impossible pour les attaquants la plupart du temps. Le MS s'en rend compte, il propose alors une situation de jeu réduit de 3 contre 3 où il limite l'action des défenseurs sur une ligne comme au baby-foot. Par conséquent la situation est transformée. L'alignement porteur de balle, défenseur et non porteur de balle est renforcé dans le couloir central de jeu et le travail peut être résumé à un travail de passes hautes et longues au-dessus des défenseurs. Ce qui est pris en compte, c'est l'efficacité de tous les trinômes d'attaquants et de tous les binômes de défenseurs. Elle est contextualisée par l'addition des tirs tentés et des tirs réussis pour tous les

attaquants d'une part et l'addition des interceptions au vol et des rebonds défensifs pour tous les défenseurs. Cela se justifie car les trinômes et les binômes sont aléatoires. Les élèves se replacent (en changeant) dans les colonnes au fur et à mesure de leur passage dans la situation de 3 contre 2.

Parallèlement, en jaune, il développe le dribble (comme vous pouvez le lire) en le compliquant dans un parcours aménagé. Il se termine par un rapport de force en un contre un en dribble où les élèves disent qu'il faut protéger son ballon pour ne pas se le faire prendre par le défenseur.

Le MS recontextualise dans la S9 en reprenant la situation de supériorité numérique 3 contre 2. Il interdit toujours de dribbler ce qui provoque les mêmes ruptures qui sont survenues en début du cycle. La connexité entre les objets enseignés semble compromise. Nous la trouvons entre les matches proposés en fin de séances (en vert sur la diapositive) : Les élèves comptabilisent les actions individuelles (passes, tirs, dribbles...) réussies et ratées de l'équipe pendant le match. Le MS additionnent les actions des trois équipes. Ce sont donc les actions individuelles et la classe dans son ensemble qui sont importantes pour le MS.

3.3. Le cycle du MTV

Comme vous pouvez le voir les objets enseignés sont nombreux (5) et ils apparaissent de manière erratique au cours du cycle. Par ailleurs, ce qui est important pour le MTV ce sont les jeux et les matches en vert sous l'axe des abscisses.

Il commence pour entrer dans l'activité par deux jeux collectifs à 6 contre 6 : la balle au capitaine et la passe à dix. Il propose d'ailleurs lors de la balle au capitaine une situation de supériorité numérique de 5 contre 5 +1 joueur en attaque qui navigue le long de la ligne de touche. La passe par ce joueur n'est pas obligatoire en attaque. Le MTV s'étonne, lors des verbalisations que les joueurs n'utilisent pas ce joueur en surnombre en attaque.

Il rentre en S4 dans l'apprentissage du basket et il propose deux situations en rose : une situation de jeu réduit pendant deux séances (de la S4 à la S5), puis il ajoute une situation de supériorité numérique de 3 contre 2 pendant les 3 séances suivantes (de la S6 à la S8). Ces deux situations sont identiques à celles du MS et elles provoquent les mêmes ruptures, mais ce qui est important pour le MTV, c'est « jouer collectivement » et « développer la vision du jeu pour conserver le ballon ». Cela est contextualisé lors des matches en fin séance par deux grilles d'observation : le sociogramme et le nombre de TT sur le nombre de PDB. Elles sont commentées lors des verbalisations par les élèves et le maître reprend ce que disent les élèves (« faire la passe à tous », « faire de passes réussies : fortes et vite, hautes et longues », « bouger », « encadrer le porteur de balle »). Nous voyons comment les contraintes didactiques que le maître ne peut pas palper ont des effets sur la façon dont il traite son action

de professeur : il glisse sur « faire parler les élèves car il manque de connaissance sur les objets d'enseignement des situations. De même, il ne traite pas les grilles d'observation.

3.4. Le maître et l'intervenant extérieur

Nous aussi beaucoup d'objets enseignés : 6 sur 11 séances d'apprentissage. Ils sont répartis de manière erratique, mais c'est différent du MTV. Un objet est développé et conclue pendant la séance : ils sont juxtaposés.

Le principal qui est développé pendant le cycle est en bleu turquoise. Il concerne la prise de repères topographiques par les joueurs sur le terrain qui est orienté ou non orienté. Le porteur de balle est pris comme point fixe dans le couloir central de jeu, ses partenaires doivent de placer dans des couloirs parallèles : Dans les séances 5 et 7, à droite et à gauche et dans la séance 6, en carré autour du PDB. Comme les élèves se dissipent, il recontextualise pour montrer comme le triangle est utilisable en situation de supériorité numérique 3 contre 2 lors de la séance 5. Il s'agit d'une démonstration, l'objet rose est en pointillé (seul fois où il apparaît dans le cycle). Une attaquante passe devant la défense et elle reçoit une passe longue, elle continue alors en dribble seule vers le panier et marque. Sur la touche, l'intervenant crie « tu es personnelle Tessa ! » Il demande aux observateurs lors des verbalisations « pourquoi l'équipe des attaquants a réussi ? » Les observateurs répondent en chœur : « ils ont gagné, la défense était derrière ! » L'intervenant conclue : « le but du jeu, c'est ça ! une équipe qui va plus vite que la défense ». Il est piégé par les verbalisations et le jeu des élèves au même titre que les joueurs subissent une rupture de contrat didactique entre l'objet de la séance et la situation ludique de fin de séance car son rapport aux savoirs ne lui permet pas d'avoir la main dessus. Une périodicité apparaît dans le cycle : 3 séances de travail, une séance de contextualisation grâce à un match. Cela est répété dans 3 fois dans le cycle.

4. CONCLUSION

Chaque site a sa logique cohérente de construction du cycle et des séances selon les priorités qu'il prend en compte.

Le MB, c'est l'équipe et la progressivité des apprentissages dans le rapport de force.

Le MS, c'est l'unité de la classe et la progressivité des apprentissages dans l'habileté individuelle au service de la classe.

Le MTV c'est l'organisation matérielle qui prend le pas sur les contenus d'enseignement et c'est l'activité ludique est très importante.

Le maître et l'intervenant extérieur sont attachés à conclure un objet par séance. Il fait avancer le temps d'enseignement.