



En INTERAGIR (CD2), évaluer la mise en œuvre des choix de l'élève ou de l'équipe dans un moyen d'action en constante imprévisibilité

Contexte

Des enseignant(e)s se questionnent sur la façon d'évaluer le plan de l'élève ou de l'équipe lors d'activités dans lesquelles les actions sont imprévisibles :

- Quels sont les apprentissages à sélectionner au plan d'action dans une activité de duel et comment les évaluer lors de la prestation?
- Comment fait-on pour évaluer la compétence INTERAGIR en badminton simple, en lutte, en judo puisque l'élève est seul(e) contre un(e) adversaire?
- Comment rendre l'imprévisible prévisible et évaluable lors de la prestation?



Balado

1- Ce que dit le Programme de formation de l'école québécoise

Dans la CD2, l'aspect imprévisible se manifeste pour la première fois dans les attendus du troisième cycle du primaire du Programme de formation de l'école québécoise : « [L'élève] ajuste ses actions aux aspects imprévisibles de l'activité en tenant compte des stratégies prévues par le plan d'action » (Ministère de l'Éducation, du Loisir et du Sport, 2006, p. 263). Par la suite, au premier cycle du secondaire, il est précisé dans les attentes que l'élève « tient compte de ses partenaires ou de ses opposants lorsqu'il exécute des actions et des tactiques prévues dans le plan d'action tout en s'ajustant aux situations imprévues » (Ministère de l'Éducation, du Loisir et du Sport, 2007, p. 479). Finalement, au deuxième cycle du secondaire, le sens de la compétence précise que l'élève « est plus souvent placé dans des contextes qui sont imprévisibles (ex. sports d'équipe, de raquette, de combat) » (Ministère de l'Éducation, du Loisir et du Sport, 2007, p. 14). Tous ces aspects de la CD2 devraient être pris en compte dans les planifications globale et détaillée au sein d'une école.

De la théorie vers la pratique

« Les tactiques individuelles comprennent un ensemble d'actions techniques offensives ou défensives utilisées par le joueur pour s'adapter à une situation d'opposition. Les tactiques collectives désignent une organisation mise en place par toute l'équipe pour que les différentes actions offensives ou défensives de chacun soient coordonnées, concertées et efficaces pour contrer l'équipe adverse et atteindre le but visé » (Ministère de l'Éducation, du Loisir et du Sport, 2007, p. 15).

Apprentissages à 3 niveaux

2- Les apprentissages visés

Il est important d'établir l'intention pédagogique dès la planification de la SAE, et de définir les attentes et résultats attendus. Ainsi, les apprentissages de la Progression des apprentissages (Ministère de l'Éducation, du Loisir et du Sport, 2010) peuvent être classés selon 3 niveaux afin de faciliter le développement et l'évaluation de la CD2 (interaction avec un partenaire et/ou un adversaire) :

- 1^{er} niveau :
Principes d'action et stratégies qui réfèrent aux actions demandant une interaction avec le (la) partenaire et/ou l'adversaire.
 - Ex.
En badminton simple, stratégies qui permettent d'attaquer le territoire adverse sur un service selon le positionnement de l'adversaire, sa latéralité, etc.
- 2^e niveau :
Tactiques individuelles issues d'une analyse du jeu de l'adversaire et qui permettent de réaliser les principes d'action et les stratégies efficacement.
 - Ex.
En badminton simple, si mon adversaire est positionné(e) vers l'avant, feinter un service court pour exécuter un service long.

Quand les élèves maîtrisent les 2 premiers niveaux d'apprentissage (p. ex. *Je connais la stratégie, Je sais quoi faire et ce que mon adversaire fait*), je peux travailler à améliorer des habiletés individuelles (services, dégagements, amortis, etc.).

3^e niveau :

Habiletés individuelles qui ne sont pas nécessaires à la compréhension de l'interaction avec son adversaire (stratégie), mais qui permettent d'exécuter les stratégies efficacement, comme la technique des différents coups en badminton.

- Ex.
Réussir son service long pour prendre l'adversaire à contre-pied. L'élève a bien lu le positionnement de son adversaire qui est resté[e] en avant du terrain. Il (elle) sait que le volant doit être envoyé à l'arrière (apprentissage 1^{er} niveau : stratégie enseignée et choisie par l'élève). Il (elle) exécute un service long, mais ne réussit pas techniquement à envoyer le volant dans le couloir du fond. Son adversaire récupère le volant et l'attaque. On peut évaluer qu'il (elle) a bien interagi avec son adversaire (mise en œuvre de la stratégie), mais sa stratégie n'a pas fonctionné (efficacité de la stratégie).

Dans ce dernier exemple, l'évaluation portera sur un élément observable du critère d'évaluation *Cohérence de la planification*, soit élabore un plan qui tient compte des paramètres de la tâche (choix des stratégies : apprentissages de 1^{er} niveau). Ce choix reposera sur ses capacités à les exécuter (tactiques et habiletés individuelles : apprentissages de 2^e et 3^e niveau) et sur celles de son ou ses pairs (partenaires et adversaires).

De plus, la personne enseignante pourra juger de plusieurs éléments observables du critère d'évaluation *Efficacité de l'exécution* en lien avec l'exécution du plan élaboré, son efficacité et l'application des tactiques et habiletés individuelles. Finalement, il restera le retour réflexif à évaluer.

Exemples de la planification et des apprentissages :



Duel



Combat

3- Imprévisibilité à prévoir par les élèves : décortiquer le jeu

Comment prévoir l'imprévisible? Dans un moyen d'action comme la lutte, on pourrait préconiser une stratégie d'enseignement qui prévoit, pour chaque stratégie offensive enseignée, l'enseignement explicite d'une stratégie défensive pour la contrer. Ainsi, il faudrait répéter ce modèle d'enseignement pour toutes les stratégies offensives et défensives possibles.

Voici un exemple de plan d'attaque avec un plan défensif possible pour réagir à l'attaque en lutte :

Actions pour construire une attaque

Action 1	Action 2	Action 3	Action 4
Feinter	Saisir	L'avant-bras	Déséquilibrer et amener au sol
		Le bras	
		Le genou (derrière)	
		La cheville (derrière)	
	Encercler de face	Les membres supérieurs	
		Les membres inférieurs	
		Pousser Tirer	
		Tirer	
		Visser Dévisser	

Actions pour se défendre

Action 1	Action 2	Action 3	Action 4
Contre la feinte	Se défaire de la saisie	Pousser Tirer	Rester en équilibre sur ses appuis
		Tirer	
S'esquiver	Se défaire de l'encercllement	Visser Dévisser	Contre-attaquer
		Se retourner	Se coucher à plat ventre au sol

Exemple en badminton

Pour chaque action imprévisible, il faudrait être capable de voir les actions possibles à prévoir à priori et enseigner explicitement ce que les élèves doivent apporter comme ajustements.

Ex.

- En sport collectif, l'enseignement porte sur les actions que chaque joueur, chaque équipe peut effectuer en situation d'interception.
- En lutte (activités de combat), lorsque l'élève applique une prise à son adversaire, il faudrait, comme suite logique, enseigner à celui-ci (celle-ci) comment esquiver cette prise et comment ajuster ses actions en fonction de celles de son adversaire. Par exemple, si l'enseignement porte sur une saisie au genou, il faudrait dans la suite des choses enseigner la ou les façons de se défaire de cette saisie. Ainsi, peu importe la prise faite par l'adversaire (imprévisibilité de l'attaque), il sera possible pour l'élève d'ajuster ses actions selon cette prise.

Les éléments observables pour l'évaluation pourraient porter, entre autres, sur :

- L'application des stratégies défensives ou offensives prévues;
- L'ajustement aux actions défensives imprévisibles (p. ex. être capable de se défaire de la saisie, d'esquiver...);
- L'application des différents scénarios appris;
- Autres.

Dans un moyen d'action comme le spikeball, l'imprévisibilité est également très présente. Une façon de décortiquer le jeu serait d'enseigner explicitement chacune des situations de jeu au préalable. Ensuite, l'équipe pourrait planifier des actions pour certaines des situations de jeu en se posant les questions suivantes :

Offensive :

- Qui sert en premier?
- Quelle est la position à privilégier lors du service?
- Doit-on attaquer dès la réception du service?
- Comment préparer l'attaque une fois les trois passes obligatoires effectuées (en considérant les niveaux de complexité à donner aux apprentissages)?
- Où et comment envoyer la passe pour qu'elle soit facile à récupérer par mon (ma) partenaire?
- Où et comment envoyer l'attaque pour déjouer l'adversaire et en complexifier la récupération par ce (cette) dernier(-ière)?
- Comment se déplacer pour faire bouger les défenseur(-euse)s?

Défensive :

- Quelle est la position à privilégier en réception de service?
- À qui appartient le rôle de réceptionner en premier?
- Où dois-je me placer à la réception du service par rapport à mes adversaires et à mon (ma) partenaire?
- Où dois-je me placer lorsque l'adversaire attaque?
- Quand doit-on contre-attaquer?

Il est important de préparer les élèves aux situations créées par les partenaires et les adversaires par un enseignement explicite des différentes possibilités d'actions, de réactions ou de stratégies à exécuter. Dans un objectif de diminution de l'imprévisibilité, il faudrait garnir le coffre à outils des élèves des différents scénarios possibles.

En résumé

Dans des contextes où l'imprévisibilité est présente, la personne enseignante d'EPS se doit d'enseigner, au préalable, quelques actions possibles liées à chacun des principes d'action à exécuter durant le jeu et qui tiennent compte des actions des partenaires et des adversaires. Elle doit faire en sorte que ses élèves aient toutes les connaissances du jeu et agissent en conséquence. La question à poser aux élèves est alors la suivante : « Que fait-on quand cette situation se présente? » Lorsque cet enseignement est compris et expérimenté par les élèves dans des tâches précises, ils (elles) sont plus en mesure de choisir ces actions dans leur plan et de les exécuter au moment opportun. L'évaluation portera alors sur ces choix, mais aussi sur la mise en œuvre de ce plan, de ces stratégies.



Est-ce que je prévois des contre-exemples (éléments imprévisibles) dans la planification des apprentissages enseignés?

Est-ce que l'ajustement aux autres fait partie d'un élément observable?

Est-ce qu'un temps d'apprentissage suffisamment long est accordé aux élèves pour vivre des actions imprévisibles et s'y ajuster avant qu'elles soient évaluées?

Comment dois-je aborder avec mes élèves les diverses actions qu'il est possible d'exécuter à la suite de la mise en œuvre inefficace d'une stratégie?



POUR ALLER PLUS LOIN

Déterminer son intention pédagogique

SAE de lutte du MEQ

Plan d'action - RÉCIT

Références

Ministère de l'Éducation, du Loisir et du Sport. (2006). *Programme de formation de l'école québécoise. Enseignement de l'éducation physique et à la santé - Primaire*. Gouvernement du Québec.

Ministère de l'Éducation, du Loisir et du Sport. (2007). *Programme de formation de l'école québécoise. Enseignement de l'éducation physique et à la santé - secondaire 2^e cycle*. Gouvernement du Québec.

Ministère de l'Éducation, du Loisir et du Sport (2010). *Progression des apprentissages au secondaire*. Gouvernement du Québec.