

DEMARCHE D'ENSEIGNEMENT PAR SITUATION RESOLUTION DE PROBLEME¹⁹ (SRP) : UN EXEMPLE EN BADMINTON

Claude Leveau. UFR-STAPS. Universidad de Nantes. Francia²⁰

Résumé.- Il s'agit de proposer une illustration de ce que pourrait être une démarche d'enseignement par situation résolution de problème.

L'auteur de l'article pense que la recherche de construction de sens par les élèves influence la manière dont ils s'investissent dans ces situations d'apprentissage. Il décide donc d'améliorer l'éventail technique des élèves tout en ne laissant pas de côté l'aspect décisionnel caractéristique des sports de raquette.

Resumen.- Este artículo trata de poner un ejemplo de enseñanza del badminton basado en la metodología de la resolución de problemas.

Partiendo de que el alumnado construye el sentido de lo que aprende influido por el modelo de enseñanza, el autor va describiendo con precisión cómo trata de mejorar el bagaje técnico del alumnado sin dejar de lado las tomas de decisión que caracterizan los deportes de raqueta.

Des mots clé.- Badminton; Résolution de problème.

Palabras clave.- Bádminton; Resolución de problemas.

1.- Introduction

Il s'agit dans cet article de proposer une illustration de ce que pourrait être une démarche d'enseignement par situation résolution de problème. L'enjeu principal est de rendre significatives les séquences d'apprentissage auprès des élèves et de rendre efficaces les apprentissages techniques en s'appuyant sur le couplage décision/action ou perception/action (théories de l'action située). Nous pensons en effet que la recherche de construction de sens par les élèves influence la manière dont ils s'investissent dans ces situations d'apprentissage. Selon les éléments qu'ils prendraient spontanément en compte dans la tâche proposée (rapport de force, qualité des répétitions, résultat du duel, ...) les apprentissages ne sont pas les mêmes pour tous. La démarche du prof décrite ici avec précision, son attitude générale, la nature des régulations,

¹⁹ Cf "le guide méthodologique de la SRP" dans "Apprendre, oui ... mais comment?" Philippe MEIRIEU, 1986

²⁰ cleveau@club-internet.fr

le rôle attribué aux élèves eux-mêmes sont autant de curseurs permettant d'orienter cette signification. En filigrane, se dessine aussi le débat de l'articulation technique/tactique, un parti pris est exposé ici mais il ne constitue bien sûr qu'une possibilité parmi d'autres.

2.- Constat leçons précédentes

D'une part, les élèves conçoivent chaque volant comme potentiellement gagnant et ne construisent pas intentionnellement la rupture et d'autre part, on peut assister à des signes d'imprécision et d'inefficacité de leurs frappes. L'enseignant décide donc d'améliorer l'éventail technique des élèves tout en ne laissant pas de côté l'aspect décisionnel caractéristique des sports de raquette.

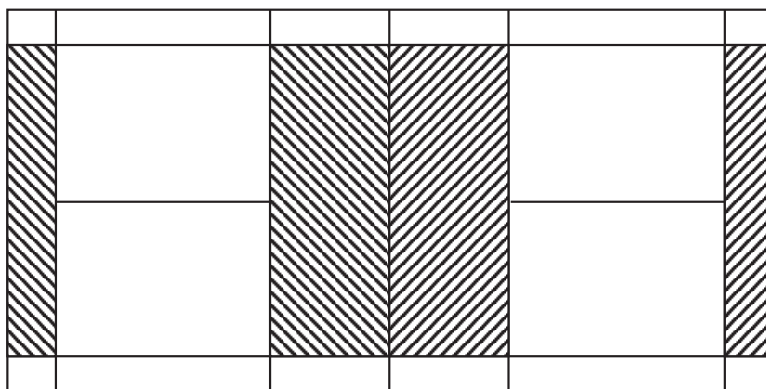
Objectif de leçon : **JOUER PLACÉ**

Etape 1

Situation problème :

Objectif pour l'enseignant : mettre en évidence auprès des élèves la difficulté qu'ils éprouvent à jouer de façon intentionnelle vers des zones privilégiées pour déséquilibrer ou battre l'adversaire.

Consignes pour les élèves : les volants gagnants **NON TOUCHES** dans les zones hachurées du terrain rapportent 2 points au lieu d'un seul **DANS LE RESTE DU TERRAIN**. Chacun doit rencontrer 2 adversaires sur ce thème de jeu sur des matches de 5'.



L'élève observateur relève les points simples et les points doubles sur la fiche de score

	Points SIMPLES	Points DOUBLES	TOTAL
JOUEUR A			
JOUEUR B			

Etape 2 : regroupement

Constats / Discussion / Régulation :

Retour des différentes performances (résultats chiffrés) : très peu de joueurs ont été en mesure de conclure dans les zones hachurées. Les élèves doivent répondre à une question :

Lors du regroupement l'enseignant questionne ses élèves :

« Quels sont les obstacles qui empêchent d'atteindre à coup sûr les zones qui valent double ? »

« Que faut-il faire pour atteindre une de ces cibles ? »

Les réponses formulées le sont sur deux registres (celles-ci sont notées au tableau pour constituer la mémoire collective du groupe):

- Le premier registre concerne l'efficacité technique. Les élèves mettent en évidence la nécessité d'être précis pour atteindre la zone avant et d'avoir aussi suffisamment de puissance pour atteindre le fond de court.
- Le second registre évoque le plan stratégique. Les élèves abordent des schémas tactiques simples qui consistent par exemple à fixer l'adversaire au fond pour mieux le déséquilibrer dans la zone avant. L'idée même feinte est énoncée.

Etape 3

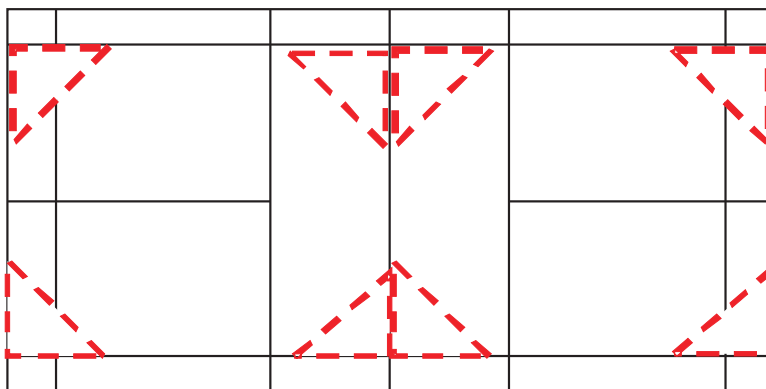
Situation d'apprentissage n°1

Il s'agit donc là de proposer une séquence de travail permettant aux

élèves de répondre à leurs difficultés de précision et de puissance des frappes.

Objectif pour l'enseignant : placer les élèves dans une situation prenant tout de suite en compte leurs remarques tout en sachant que la situation proposée comporte des limites qu'il leur fera formuler au prochain regroupement

Consignes pour les élèves : placer dans chaque angle du terrain un marque caoutchoutée délimitant ainsi une zone triangulaire d'environ 1,5 m de côté. Echanger avec le partenaire en routine 4 coins dans un ordre préétabli. Réussir 16 frappes sans erreur (volant dehors, dans le filet ou hors zone triangulaire).



Etape 4 : regroupement rapide

Constats / Discussion / Régulation :

Un rapide tour d'horizon doit permettre à l'enseignant d'amener les élèves à remarquer que cette situation ne répond qu'au premier registre des réponses qu'ils avaient formulées lors de l'Etape 2.

L'enseignant pose une question très courte :

« *Pensez-vous que cette situation d'entraînement réponde totalement aux obstacles que vous aviez soulevés dans le regroupement précédent ?* »

Très rapidement certains s'aperçoivent à la réflexion que cette situation favorise effectivement la répétition des frappes (régularité, précision et force) mais que puisque l'ordre est imposé, on est loin de l'idée de surprendre l'adversaire et qu'il n'y a aucun schéma tactique possible.

La signification de l'apprentissage et le lien entre la situation et le contexte réel de jeu sont donc mis en évidence. L'enseignant doit alors justifier le compromis nécessaire pour combiner à la fois une quantité de répétition de techniques tout en restant au plus près du contexte de jeu.

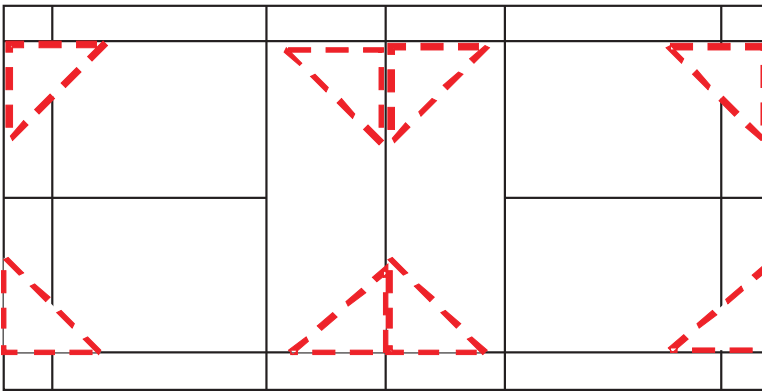
⇒ les consignes de la situation sont donc modifiées et justifiées.

Etape 5

Situation d'apprentissage n°1 modifiée : Match Routine

Objectif pour l'enseignant : ajouter une dose d'incertitude et réinjecter une forme d'opposition de façon à ce que les techniques de frappes utilisées soient les plus « réalistes » possibles malgré la nécessité de répétition indispensable à tout apprentissage.

Consignes pour les élèves : placer dans chaque angle du terrain une marque caoutchoutée délimitant ainsi une zone triangulaire d'environ 1,5 m de côté. Il ne s'agit plus d'être partenaire mais de se situer dans une relation d'adversaire; le but est d'empêcher son adversaire de réussir la routine telle qu'elle a été prévue. La possibilité est donnée aux élèves de s'imposer ou non un ordre dans les cibles. Ce choix devra être justifié par exemple par la difficulté à rompre l'échange, le receveur étant toujours (ou le plus souvent) « à l'heure » puisqu'il peut anticiper.



Pendant le travail des élèves, l'enseignant régule tantôt la taille des cibles, tantôt intervient sur le choix ou non des élèves d'un ordre de visée des cibles mais aussi reformule, démontre si besoin, les critères de réalisation motrice des différentes frappes. A cet égard l'utilisation de posters descriptifs de chacune des frappes à apprendre peut s'avérer utile pour les élèves.

Etape 6 : regroupement

Constats / Discussion / Régulation :

L'enseignant fait d'abord un retour collectif sur les exigences d'une frappe efficace et évoque la nécessité de renforcer ce travail à tous les instants des leçons qui suivront (dès l'échauffement, il faut se remémorer ces règles et tenter de les appliquer au plus vite)

Il rappelle une fois encore que les contraintes imposées par la situation précédente obligent les élèves à adopter une motricité, une technique nouvelle pour répondre efficacement à ces exigences de précision et/ou de puissance dans le but de poser des difficultés de renvoi au partenaire.

Certains élèves rétorquent que si on leur avait simplement demandé de faire un match, ils auraient tout autant dû adopter une technique efficace ce à quoi l'enseignant répond que le côté répétitif indispensable à tout apprentissage n'aurait alors pas été aussi systématique rendant du même coup la situation moins efficace tant du point de vue technique que stratégique.

Dans ce sens, il propose d'ouvrir la situation d'apprentissage pour s'approcher encore plus du contexte de jeu réel sans pour autant perdre de vue l'objectif qui est le sien à savoir « Jouer Placé »

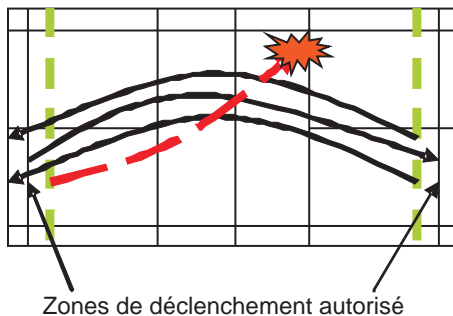
Etape 7

Situation d'apprentissage n°2: Routine ouverte puis jeu

Objectif pour l'enseignant : il s'agit là pour l'enseignant de conserver une part de répétition tout en donnant la priorité à la prise de décision ou d'initiative des joueurs.

Consignes pour les élèves : les échanges ne démarrent plus par un service mais par une série de dégagements de fond de court (à partir d'une zone délimitée) que chacun des joueurs peut interrompre à tout moment par une prise d'initiative consistant à produire un amorti de fond de court : c'est alors le signal du début de l'échange.

Si la prise d'initiative est gagnante directement alors le joueur marque 2 points dans le reste des autres cas l'échange gagné vaut 1 point.



Zones de déclenchement autorisé

Etape 8 : regroupement

Constats / Discussion / Régulation :

L'enseignant pose la question suivante aux élèves :

« *Qu'est-ce qui vous permet de décider de prendre l'initiative et de déclencher l'amorti ?* »

A cette question les élèves sont le plus souvent confrontés au fait qu'ils déclenchent parce que c'est la consigne mais que ça ne répond pas le plus souvent à des critères objectivables.

Il faut donc faire formuler par les élèves les conditions qui leur semblent plutôt favorables à ce déclenchement :

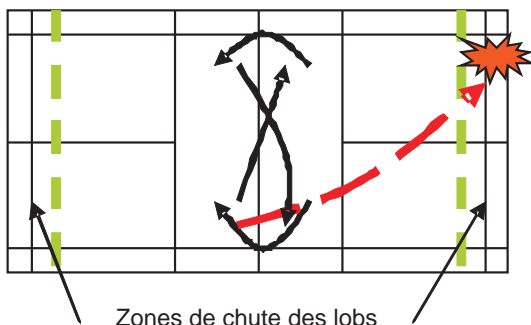
1. Placement du joueur adverse : appuyé nettement dans le couloir de fond de court voire pieds à cheval sur la ligne de fond de court
2. repérage d'un déséquilibre vers l'arrière de l'adversaire au moment de sa frappe
3. absence de remplacement vers le centre de jeu ou remplacement tardif
4. frappe adverse plus courte (limite avant de la zone de déclenchement pointillés verts)
5. frappe précédent le déclenchement plus longue pour faire reculer au plus loin de la limite du terrain.

Etape 9

Situation d'apprentissage n°2 élargie: Routines ouvertes puis jeu

Mêmes consignes de jeu que pour l'Etape 7 en tenant compte des indices relevés pendant le regroupement mais une deuxième formule de démarrage de l'échange est proposée : sur le même principe que précédemment, les échanges se font au filet et la prise d'initiative par le lob.

Alterner la routine de démarrage à chaque début d'échange.



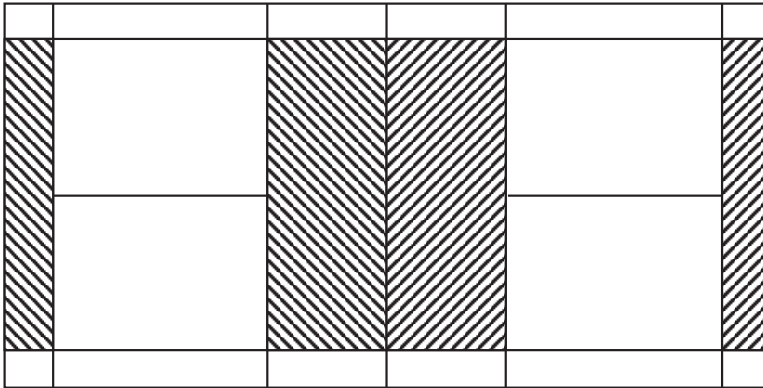
Zones de chute des lobs

Etape 10

Retour à la Situation problème Initiale:

Objectif pour l'enseignant : mettre en évidence les progrès faits au cours de la leçon

Consignes pour les élèves : les volants gagnants **NON TOUCHES** dans les zones hachurées du terrains rapportent 2 points au lieu d'un seul **DANS LE RESTE DU TERRAIN**. Chacun doit rencontrer 2 adversaires sur ce thème de jeu sur des matches de 5'.



L'élève observateur relève les points simples et les points doubles sur la fiche de score

Phase 1	Points SIMPLES	Points DOUBLES	TOTAL
JOUEUR A			
JOUEUR B			
Phase 2	Points SIMPLES	Points DOUBLES	TOTAL
JOUEUR A			
JOUEUR B			

PAUTAS PARA PRESENTAR TRABAJOS PARA SER PUBLICADOS EN *ÁGORA PARA LA EDUCACIÓN FÍSICA Y EL DEPORTE*

1.- Las personas interesadas en publicar en *Ágora...*, pueden enviarnos sus escritos en documento adjunto a la dirección agoraef@mpc.uva.es

2.- Los trabajos enviados a nuestra consideración han de ser originales y no deben haber sido presentados a la consideración de otras publicaciones

3.- Los trabajos recibidos son considerados por distintas personas que los valoran siguiendo un protocolo. La aceptación de su publicación se comunica al primero de los autores.

5.- Características o condiciones básicas:

- Autores: nombre y apellidos, institución en la que trabajan, dirección y correo electrónico.
- Extensión: entre 5.000 y 6.000 palabras.
- Resumen: breve, en español e inglés.
- Palabras clave: en español e inglés.
- Formato: Word para Windows. Tipo y tamaño de letra: arial, 12. Interlineado: 1,5.
- Referencias y citas de autores: de acuerdo con las pautas comunes en los escritos científico-académicos. Por ejemplo, según el caso, (Elias, 1987: 32), o Elias (1987: 32), o (Elias, 1987; Varela, 2000).
- Las citas textuales se han de resaltar siguiendo alguna de las pautas establecidas. Por ejemplo, mediante el entrecomillado, la letra en cursiva, el sangrado de párrafo, etc.
- Bibliografía: de acuerdo igualmente con alguna de las pautas comúnmente aceptadas. Por ejemplo, ELIAS, Norbert (1987) **El proceso de civilización. Investigaciones sociogenéticas y psicogenéticas**. México: FCE.

CULTURA CORPORAL Y EF

Coordinado por José Ignacio Barbero González.

BENILDE VÁZQUEZ GÓMEZ

Los valores corporales y la Educación Física: hacia una reconceptualización de la Educación Física.

JOSÉ IGNACIO BARBERO GONZÁLEZ

Cultura corporal: ¿tenemos algo que decir desde la Educación Física?

ANDREW C. SPARKES & BRETT SMITH

Hombres, deporte, lesión en la médula espinal y problemas de restauración del yo.

RICHARD TINNING

Camisetas holgadas, reeboks, escolarización, cultura popular y cuerpos jóvenes.

ALFONSO GARCÍA MONGE

Juego motor reglado y transmisión de valores culturales.

MARCELINO JUAN VACA ESCRIBANO

El ámbito corporal en la Educación Primaria. Una propuesta curricular para el curso 2001-2002.

NICOLÁS JULIO BORES CALLE

El cuaderno del alumno en la concreción definitiva de cada unidad didáctica.

INÉS BURGOS ORTEGA

Gregorio Marañón: Sexo, trabajo y deporte (1926).