

Une problématique générale

Contenus d'enseignement

Pouvoir prendre des décisions

(compétence) : le faire de façon optimale à chaque fois que cela est nécessaire...

Qu'est-ce qu'il faut savoir (connaître) pour prendre des décisions que l'on veut pertinente au regard d'un projet d'activité ?

Avant :

Les décisions de programme (planification de son activité à l'intérieur d'un cadre pré-établi) :

- connaître les règles de vie de la classe au regard des contraintes scolaires (revue 18).
- définir un projet adapté, réaliste et complet (échauffement) avec l'aide éventuelle de l'enseignant).
- connaître les éléments de structure organisant la tâche dans laquelle on est engagé.

Les informations utiles à la prise de décision d'ordre stratégique :

- connaître ses ressources, celles de son équipe et de l'équipe adverse (niveau de compétence accordé à chacun relativement à la tâche).
- Instaurer une dynamique de groupe favorable à l'organisation du jeu (quel niveau de participation peut-on attendre de chacun ?).
- Déterminer précisément le rôle de chacun à l'intérieur de l'équipe pour lever toute forme d'ambiguïté qui pourrait être dommageable.
- Ne pas jouer dans la facilité malgré l'apparente facilité de la situation.
- Etc.

Pendant :

Décision motrice ou décision cognitive (choix d'itinéraire en escalade, choix stratégique en sport co). Informer la décision ou décider l'information (BOUET) : « agir pour voir »

APS support = filtre

Qu'est-ce que la prise de décision ?

construction d'un modèle théorique...

A quels moments l'élève a-t-il besoin de prendre des décisions pendant un cours d'EPS ? avant, pendant ou après sa mise en action ?

La prise de décision relève-t-elle d'un apprentissage fondamental ? est-elle transférable ? (revue 24 des Cahiers d'EPS de l'Académie de Nantes)

Connaissances

Le corps des règles.

Le réseau des communications motrices permises par les règles.

Le système des rôles et sous-rôles sociomoteurs (rôle – fonction – actions autorisées).

La structure du réseau des scores (VB ≠ BB).

La sémantique sociomotrice.

Les principes d'organisation du jeu (Beunard - Dersoir).

Les principes collectifs de décision stratégique et tactique (Bouthier - Poulain).

Les forces et les faiblesses de ses équipiers et de ses adversaires (problème lors de la constitution des équipes).

Savoirs

Maîtrise d'un certain nombre d'habiletés motrices spécifiques (techniques de déplacement ou de manipulation de la balle en situation de partenariat ou / et d'adversité).

Observer la situation de jeu, extraire des indices pertinents, construire l'information (éducation du regard).

Avoir un projet d'action conforme au but poursuivi par son équipe.

Savoir masquer ou rendre explicite une intention de jeu.

Faire des hypothèses sur l'évolution de la situation de jeu (conçue comme système).

Savoir adopter une attitude favorable (préaction).

Evaluation

Evaluer la capacité à prendre des décisions

- Dans une activité donnée (**cycle d'enseignement**)... qu'est-ce que veut dire pouvoir prendre des décisions en sport collectif, en escalade ? quels sont les critères qui permettent de valider la construction par l'élève d'une prise de décision opportune ? quels sont les indicateurs comportementaux qui rendent compte du développement de ce comportement ?
- De façon plus transversale (**cycle d'apprentissage**)

Les connaissances sont trop nombreuses.

Elles doivent être réparties dans le temps, cette répartition étant conforme aux programmes d'enseignement.

« Prendre des décisions » n'aura pas la même réalité pour un élève de 6^{ème}, de 4^{ème} ou de classe terminale. Et pour un même niveau d'exigence, différents niveaux d'appropriation devront être envisagés pour rendre compte de la multiplicité des parcours d'apprentissage.

L'évaluation doit nécessairement être contextualisée.

Sommative ou certificative

Quel projet d'intervention ? (projet pédagogique, projet de classe)

Quels contenus d'enseignement ?

Quelle(s) situation(s) d'évaluation ? définition de(s) la tâche(s) et de leurs variables, choix des indicateurs les plus pertinents, construction des outils de recueil de données.

Ces situations doivent-elles être communes à un niveau de classe ? Si oui, le choix de cette situation de référence résulte nécessairement d'un compromis entre tous les membres de l'équipe (les conceptions de chacun sont ici mises à mal).

Formative

Confronter l'élève à un questionnement orienté (poser le contexte ; décrire le comportement développer par l'élève aux regard des contraintes de situation ; critique de ce comportement / décision par un recours systématique aux connaissances dites fondamentales ; décrire le comportement qu'il aurait fallu développer...).

Confronter l'élève à l'image (auto-confrontation ou co-confrontation).

Problème pour les décisions qui relèvent de l'infraconscience !!!

Certaines décisions sont prises par la personne au regard d'informations dont il dispose concernant les personnes (passer à un joueur faible et risquer de perdre la balle ou forcer le passage pour tirer en 1x1).