

Zeitschrift: Macolin : revue mensuelle de l'École fédérale de sport de Macolin et Jeunesse + Sport
Herausgeber: École fédérale de sport de Macolin
Band: 51 (1994)
Heft: 10

Artikel: Apprendre et enseigner (4) : "Observer, évaluer et conseiller"
Autor: Bignasca, Nicola
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-998288>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 05.05.2025

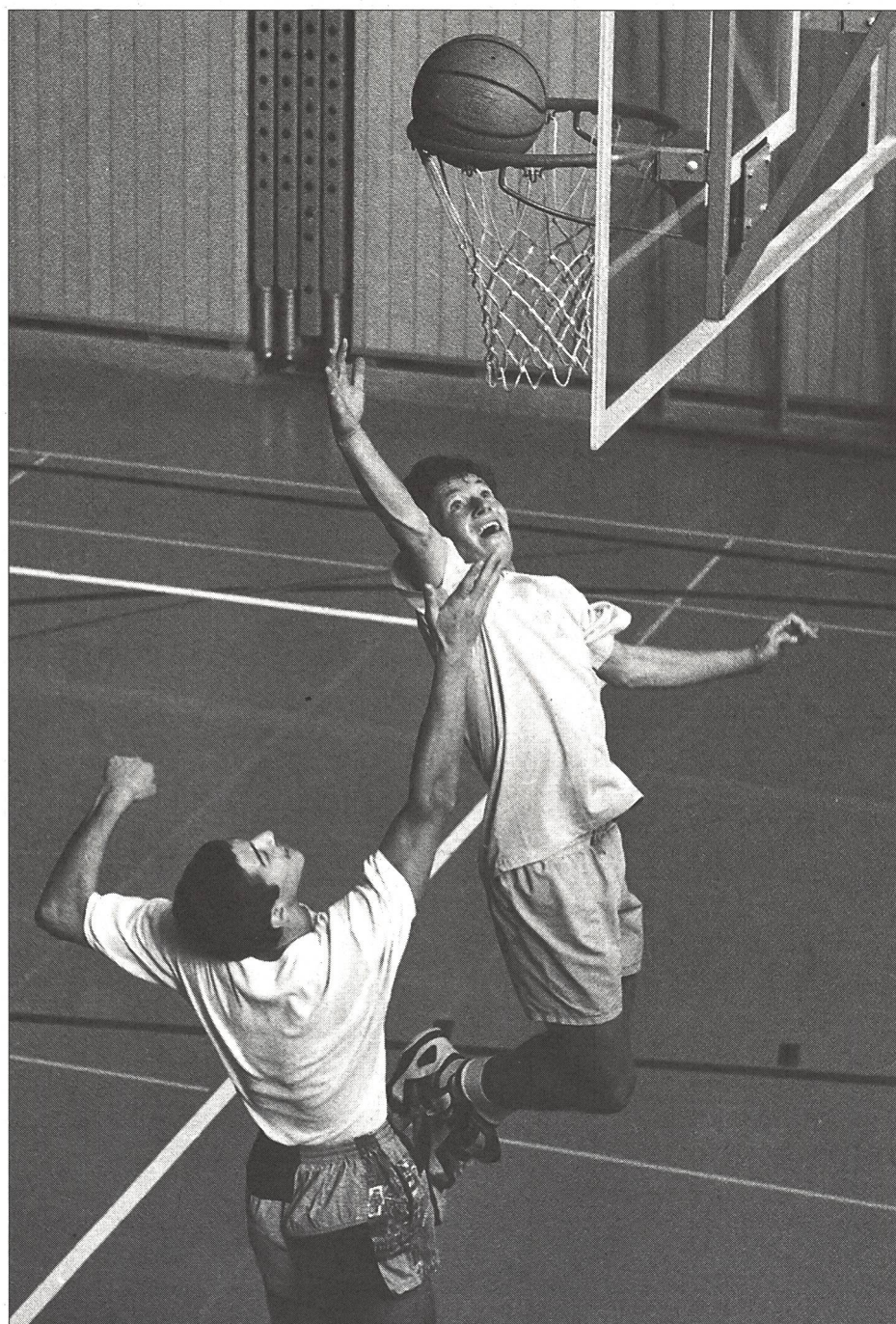
ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

«Observer, évaluer et conseiller»

Nicola Bignasca

Traduction: Annick Paroz

L'apprentissage et l'enseignement d'un sport sont deux processus complémentaires qui présentent de nombreuses similitudes et peuvent être rattachés à un même modèle, basé sur la théorie de l'action. Dans le présent article, ce modèle est illustré par l'exemple de l'apprentissage et de l'enseignement du basket; dans une deuxième partie, l'accent est mis sur trois devoirs faisant partie intégrante de l'action didactique du moniteur: «observer, évaluer et conseiller».



Au cours d'une leçon de basket...

...une fois la phase d'échauffement terminée, le moniteur indique aux élèves le thème de la partie principale de la leçon: *Maintenant, nous allons exercer le tir. Essayez de tirer à des distances et depuis des endroits différents.* Le moniteur fait une démonstration de l'exercice, donne encore quelques instructions concernant l'organisation et se place sur le côté, à la hauteur d'un panier, pour observer comment un groupe d'élèves tirent.

Alexia est relativement habile: elle tire de près et à mi-distance, depuis la droite et la gauche du panier, et elle marque souvent. *Bien Alexia!* s'exclame le moniteur. *Essaie maintenant de tirer depuis la ligne des 3 points!*

Carletto, par contre, est moins à l'aise. Ses premiers tirs sont maladroits et il ne marque pas. Petit à petit, il parvient à mieux maîtriser son geste, et seuls quelques tirs réussissent. *Mets une main sous le ballon et l'autre sur le côté du ballon,* corrige le moniteur. *Termine le mouvement de poussée par une extension complète du bras.* Carletto répète l'exercice plusieurs fois et la trajectoire de ses tirs s'améliore sensiblement. Il prend plus d'assurance au niveau du geste technique et son pourcentage de paniers marqués augmente.

Apprendre et enseigner, ou comment exploiter les informations

Nous venons de résumer une séquence typique de l'enseignement et de l'apprentissage du basket. Les phases de cette séquence peuvent être classées chronologiquement, selon qu'elles se rapportent à l'élève et à son apprentissage ou au moniteur et à son enseignement.

Dans un premier temps, l'élève écoute les instructions du moniteur, observe la démonstration de l'exercice, puis essaie à son tour de marquer des paniers. De cette façon, il enregistre des informations par le canal de tous ses sens et organes concernés (vue, ouïe, toucher, kinesthésie et appareil vestibulaire). Au terme de cette phase, l'élève dispose de nouvelles données sur le tir, par exemple: comment tenir le ballon, comment se placer par rapport au panier, quelle est la trajectoire du ballon, etc.). Pour le moniteur, il est temps d'observer l'élève: il enregistre ainsi à son tour des informations et se fait une idée aussi précise que possible de la manière dont l'élève procède pour essayer de marquer un panier. Par conséquent, tant pour l'élève que

pour le moniteur, le processus d'apprentissage et d'enseignement (du basket) commence par la perception d'informations et de données.

Dans un deuxième temps, l'élève met en relation les informations perçues avec les expériences de lancer/tir (de précision) qu'il a déjà vécues, par exemple: Carletto compare ses tirs à ceux du moniteur ou de ses camarades, tandis qu'Alexia établit un parallèle entre ses tirs de près et ceux effectués à partir de la ligne des 3 points. Sur cette base et celle d'autres processus d'élaboration, l'élève modifie son programme partiel de «tirs au panier», en l'enrichissant et en le différenciant. Alexia, par exemple, construit le plan du mouvement suivant: *Quand je tire depuis la ligne des 3 points, il faut que j'accentue davantage le mouvement de poussée.* Le moniteur doit aussi, après avoir observé l'élève, analyser, comparer et évaluer les données recueillies par rapport aux critères qu'il s'était fixés. Dans notre exemple, le moniteur a choisi de mettre l'accent sur le critère «technique de tir» et il cherche à expliquer la différence entre la prestation réelle (de l'élève) et la prestation idéale (attendue par le moniteur): *Carletto ne se fait pas encore une bonne représentation mentale du mouvement*, telle est la conclusion du moniteur. *Il doit impérativement apprendre à tenir le ballon correctement.* Dans cette deuxième phase, après avoir enregistré diverses informations, l'élève, aussi bien que le moniteur doivent les traiter et donc procéder à une analyse de la situation.

Dans un troisième temps, l'élève applique le nouveau plan de déroulement du mouvement du tir au panier qu'il a élaboré. Alexia, par exemple, accentue son mouvement de poussée depuis la ligne des 3 points. Le moniteur «passe également à l'action», dans cette troisième phase, en prodiguant à l'élève des conseils sous forme de feed-back. Elève et moniteur exploitent les informations enregistrées et traitées. Pour tous deux, cette troisième phase est la conséquence des deux premières.

Notre tentative de classification montre clairement que les activités d'apprentissage de l'élève sont très similaires – pour ne pas dire identiques – aux activités d'enseignement du moniteur. Les informations jouent un rôle fondamental dans la recherche d'un dénominateur commun entre les processus d'apprentissage et d'enseignement. En effet, l'élève tout comme le moniteur enregistrent tout d'abord des informations qu'ils vont traiter et finalement exploiter. Pour une approche théorique de ce modèle en trois phases, basé sur la théorie de l'action, nous vous renvoyons à d'autres textes (en particulier Hotz 1988 et 1994). Quant à nous, nous nous limiterons à essayer d'appliquer le modèle à l'apprentissage et à l'enseignement du tir.

Apprendre le basket signifie...	Enseigner le basket signifie...
d'abord: enregistrer des informations	
<i>Percevoir...</i> par le canal des organes des sens concernés, par exemple: – la trajectoire du ballon (informations visuelles); – le contact entre la main et le ballon (informations tactiles); – le mouvement de poussée des jambes et des bras (informations kinesthésiques).	<i>Observer...</i> en rassemblant des données, par exemple: – la main, le coude et la position des appuis (informations de type spatial); – le mouvement de poussée et l'extension des membres (aspects dynamo-temporels); – la position de l'élève par rapport au panier, si et comment il utilise le panneau (informations sur le déroulement du mouvement).
puis: traiter ces informations	
<i>Intégrer...</i> ces informations à celles déjà emmagasinées lors d'expériences de lancer/tir de précision antérieures, par exemple: – en établissant un parallèle: la trajectoire de tir est similaire à celle d'une passe au volleyball; – en modifiant son programme partiel: «mettre une main sous le ballon et l'autre sur le côté du ballon»; – en construisant un plan de déroulement du mouvement: «la poussée est transmise au ballon en partant du pied, puis en passant par l'épaule et le bras».	<i>Evaluer...</i> de mauvais résultats en fonction de certains critères, par exemple: – le coude ne se trouve pas dans le plan vertical passant par le pied, le genou, la main et le ballon (mauvaise représentation mentale du mouvement); – le mouvement de poussée des jambes et des bras est insuffisant (facteurs de condition physique et sens de la coordination insuffisamment développés); – l'élève cherche à marquer sans l'aide du panneau (particularité ou style personnel).
et enfin: exploiter les informations perçues	
<i>Appliquer...</i> ces informations, par exemple: – en tirant depuis différentes distances (information: trajectoire du ballon); – en tirant du ballon avec une seule main (information: main sous le ballon); – en mimant le mouvement de tir (information: poussée).	<i>Conseiller...</i> en guidant l'élève de manière individuelle, par exemple: – <i>Tiens le ballon d'une main et avec l'autre, ajuste la position du coude;</i> – <i>Termine le mouvement de tir par une extension complète du bras et un cassé du poignet;</i> – <i>Essaie aussi de tirer en visant le coin supérieur du petit carré dessiné sur le panneau.</i>

Conséquences pour l'action didactique

Le modèle que l'on vient de décrire définit les tâches du moniteur: il doit en premier lieu «observer», puis «évaluer», et enfin «conseiller». Le devoir par excellence du moniteur, à savoir fournir un feed-back (conseil) efficace à l'élève, est donc la conséquence et le produit des deux premières phases. Il s'ensuit que la qualité de l'action didactique du moni-

teur dépend également et avant tout de la manière dont il accomplit ses trois devoirs.

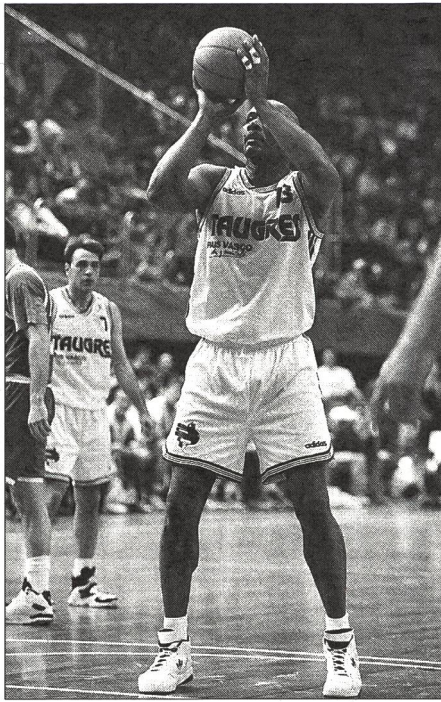
En premier: «Observer»

Pendant un match de basket, le spectateur «suit» le ballon, «voit» aussi bien le jeu de son équipe préférée que le spectacle offert par les supporters ou d'autres faits susceptibles d'attirer son attention. Le moniteur, lui, «observe» le jeu de son équipe et sa disposition sur le terrain sans se laisser distraire par tout ce qui

Apprendre à observer

La faculté d'observation est une habileté pédagogique, raison pour laquelle elle peut faire l'objet d'un apprentissage et d'un perfectionnement systématiques. Le moniteur a la possibilité d'améliorer sa capacité d'observation:

- en s'exerçant à observer la partie d'un point de vue tactique sans se faire prendre par l'excitation du jeu;
- en s'exerçant à utiliser un instrument systématique d'observation (par exemple: feuille d'observation);
- en développant un système personnel d'observation (par exemple: observer d'abord son équipe, observer ensuite l'adversaire);
- en confrontant ses observations avec celles d'un expert (par exemple en ayant recours à la vidéo);
- en observant systématiquement les enregistrements vidéo de joueurs de différents niveaux.



peut se passer autour de lui. Cet exemple banal montre ce que l'on entend par «observer» et la différence que l'on fait entre «voir» et «observer»: l'observation est une «perception délibérée, attentive, sélective d'un événement ou d'un objet» (Singer 1987).

Pour l'activité d'enseignement, cela signifie que l'observation doit être préparée et organisée. Avant de commencer à observer, le moniteur doit répondre aux questions suivantes:

Qu'est-ce que je veux et peux observer?

Même l'œil exercé d'un moniteur expérimenté ne peut pas observer la totalité des aspects du déroulement de mouvement. De plus, en voulant être attentif à tout en même temps, on ne perçoit souvent pas grand-chose. Pour le moniteur, se fixer un objectif opérationnel à atteindre nécessite une préparation, au sens d'une sélection, qui lui permette de se concentrer sur les points les plus importants du mouvement. Dans le cas du basket, et d'autres sports d'équipe, le moniteur peut procéder à un premier tri en prenant, par exemple, le parti d'observer soit:

- l'exécution du tir au panier (aspect technique),
- soit:
- la situation de jeu dans laquelle l'élève choisit de tirer (aspect tactique).

Cet exemple montre les deux orientations possibles de l'observation: on peut observer soit l'exécution spatio-temporelle du tir (aspect d'exécution) soit le tir en tant que réponse motrice à une situation de jeu (aspect de planification et de comportement).

Les critères d'observation du moniteur ne doivent cependant pas limiter son champ de vision. Il faut qu'il reste «ouvert» à toute perception. Si, par exemple, son critère d'observation est la «technique de tir», il observera particulièrement la position des appuis, le mouvement de poussée, la position du coude et des mains, le cassé du poignet, mais il est également supposé relever une éventuelle infraction de pas avant le tir.

Quand et où est-ce que j'observe?

La qualité d'une perception ciblée est aussi étroitement liée à la capacité de concentration de l'observateur. Le moniteur peut limiter l'influence de facteurs de distraction durant l'observation en prenant les précautions suivantes:

- séparer les périodes d'instruction et d'organisation matérielle de la phase d'observation, en fixant le moment du passage d'un contrôle de l'organisation de l'enseignement à l'observation;
- choisir le meilleur point d'observation, par exemple: à côté du panier pour observer la technique de tir ou au bord du terrain de jeu (ou, mieux encore, dans les tribunes) pour examiner le comportement tactique.

Puis: «Evaluer»

Après avoir enregistré les informations, le moniteur doit les traiter et donc évaluer objectivement la prestation de l'élève. Par évaluer, on entend surtout analyser les raisons qui ont conduit à un décalage entre la prestation fournie par l'élève et celle souhaitée par le moniteur.

L'évaluation suit l'observation et ne doit jamais ni la précéder ni avoir lieu en même temps. Si l'évaluation précède

l'observation, on risque qu'une anticipation erronée de l'évaluation puisse avoir une influence négative sur l'observation. Par exemple, si le moniteur est déjà convaincu avant même que l'élève n'ait lancé le ballon que ses problèmes techniques sont dus à un mouvement de poussée insuffisant, il n'observera probablement pas d'autres points importants de l'exécution du mouvement, tels que les mains, les appuis, la position par rapport au panier, etc.

Le processus d'évaluation est un processus binaire: le moniteur commence par définir la nature et la cause de la différence par rapport à la norme, puis il décide s'il veut intervenir ou attendre.

Déterminer la cause

Si l'on note une différence par rapport à la norme, il ne suffit pas simplement de la constater ou de la décrire, il faut l'analyser pour en déterminer l'origine:

- manque de capacités physiques: par exemple, mouvement de poussée insuffisant;
- mauvaise représentation mentale du mouvement: par exemple, le coude ne se trouve pas dans le plan perpendiculaire passant par le ballon, la main, le genou et le pied;
- manque ou défaut de perception: par exemple, problèmes d'identification de la trajectoire du ballon;
- facteurs psychosociaux: peur de l'erreur devant les autres membres de l'équipe;
- etc.

Décider s'il convient d'intervenir ou non

Après avoir identifié la cause de la différence par rapport à la norme, le moniteur peut préférer ne pas intervenir, notamment si:

- il doute de ses observations et de ses analyses;
- le défaut remarqué est simplement imputable à un manque de pratique;
- la différence par rapport à la norme se trouve être une particularité individuelle, c'est-à-dire une variation correcte de la structure du mouvement.

Mais s'il décide d'intervenir, il passe alors au troisième devoir de son action didactique.

Et enfin: «Conseiller»

Ce n'est qu'au cours de cette troisième phase que s'établit une relation pédagogique à proprement parler entre le moniteur et l'élève. En effet, après avoir observé et évalué l'exécution du mouvement (de tir au panier), le moniteur va donner un feed-back à l'élève, qui fait office de charnière entre deux processus complémentaires: l'apprentissage et l'enseignement. On peut définir le feed-back de la façon suivante: c'est «une information fournie à celui qui apprend

dans le but de l'aider à répéter les comportements moteurs adéquats, à éliminer ceux qui sont incorrects et à obtenir les résultats escomptés» (Piéron 1992). On peut donc considérer le feed-back comme un «conseil» pertinent, individuel ou collectif nécessaire à l'apprentissage.

Le feed-back remplit toujours une double fonction (Moser 1992):

- c'est un soutien: *Bien, beau panier! Essaie maintenant de tirer depuis la ligne des 3 points!* Le feed-back du moniteur a une influence sur la motivation et la disponibilité à agir de l'élève;
- il a une fonction informative: *Termine le mouvement de poussée par une extension complète du bras!* Le feed-back contient des informations spécifiques qui ont trait au déroulement du mouvement.

La phase de conseil est un moment crucial de l'action didactique du moniteur. Le feed-back doit par conséquent être pondéré, aussi bien du point de vue du fond que de la forme.

Comment formuler un feed-back

Un feed-back donné entre deux répétitions successives d'un exercice ne doit généralement pas contenir plus de deux ou trois informations, «détaillées si nécessaire, mais aussi brèves que possible». Il est également important que le moniteur contrôle son langage et formule ses conseils avec des mots facilement compréhensibles et de manière précise. Les conseils peuvent aussi être donnés sous forme d'informations visuelles (par exemple à l'aide d'une vidéo) ou tactilo-kinesthésiques (par exemple le moniteur accompagne le déroulement du mouvement).

Quand donner un feed-back

Pour décider du meilleur moment pour donner un feed-back, il faut tenir compte de deux facteurs. D'une part, immédiatement après la fin de l'exécution de son mouvement, l'élève est occupé à ré-élaborer ses feed-back internes (par exemple, la sensation de tension des muscles). Il s'agit là d'un processus essentiel à l'apprentissage moteur qui ne devrait être perturbé par aucun facteur externe, ce que représente un feed-back du moniteur. C'est la raison pour laquelle le feed-back ne devrait pas être donné trop rapidement.

D'autre part, le feed-back du moniteur doit parvenir à l'élève pendant qu'il ressent encore les sensations du mouvement qu'il vient d'effectuer, afin qu'il puisse directement établir les correspondances qui s'imposent. Moser (1992) fait référence à certaines recherches qui ont permis de conclure que le feed-back devrait avoir lieu 5 à 10 secondes après que l'élève a achevé son mouvement.

Objectif: la présence du conseiller n'est plus indispensable

Le modèle fondé sur la théorie de l'action met sur un même plan les processus d'apprentissage de l'élève et d'enseignement du moniteur. Il en résulte que les trois tâches faisant partie de l'action didactique du moniteur peuvent également être appliquées à l'élève et à son apprentissage. Le moniteur peut favoriser la participation de l'élève au processus d'enseignement-apprentissage en l'encourageant à

- s'observer lui-même et les autres joueurs (tâche: «observer»)
- verbaliser ses perceptions et ses analyses (tâche: «évaluer»)
- proposer des exercices de correction (tâche: «conseiller»).

Partant, le moniteur stimule la capacité de l'élève à accomplir son exercice de manière individuelle et autonome,

tout en jouant, à juste titre, son rôle de conseiller qui consiste à guider l'élève dans son processus d'apprentissage jusqu'à ce qu'il n'ait plus besoin de moniteur.

Bibliographie

- Beyer, E. (Réd): Dictionnaire des sciences du sport, Schorndorf 1987.
 Hotz, A.: Qualitatives Bewegungslernen, Zumbikon 1988.
 Hotz, A.: Enseigner et apprendre, in: MACOLIN 10/1993, p. 14-19.
 Mondoni, M.: Programma per l'avviamento alla pallacanestro, Roma, SSS, 1992.
 Moser, T.: Senza feed-back non c'è apprendimento, in: SDS Rivista di cultura sportiva 22/1991, p. 61-65.
 Piéron, M.: Il feed-back nella relazione pedagogica, in: SDS Rivista di cultura sportiva 27/1992, p. 61-69.
 Singer/Ungerer-Röhrich: Mot clé «Observation» in: Beyer 1987, p. 100-101.
 Ungerer, D.: Mot clé «Rétroaction» in: Beyer 1987, p. 521. ■

