



Le *Jigsaw* en éducation physique

Comment rendre l'élève compétent en éducation physique

Résumé

Rendre les élèves compétents en éducation physique (EP) est l'une des missions et préoccupations de l'enseignant. Diverses stratégies pédagogiques sont envisageables pour engager les élèves, les faire apprendre et les rendre plus compétents dans une activité particulière. Les méthodes d'apprentissage coopératif et notamment la méthode *Jigsaw* placent les élèves au centre de l'apprentissage. Les élèves sont à la fois apprenant et enseignant, ils participent à leur apprentissage et également à celui d'autrui. Cette méthode a fait ses preuves dans d'autres branches d'enseignement et actuellement, un travail de doctorat teste les effets de cette méthode en éducation physique. Les premiers résultats montrent l'efficacité de cette méthode dans différentes activités physiques, comme en athlétisme, en gymnastique ou encore en volleyball. Les élèves apprennent mieux, plus rapidement, et développent des compétences motrices, cognitives et sociales.

Introduction

Un élève compétent dans une tâche d'apprentissage est « capable de mobiliser de façon adaptée l'ensemble des ressources permettant d'être efficace dans cette tâche » (Delignières & Garsault, 1999, p. 2). Ces ressources sont multiples, d'ordre moteur, cognitif et social. L'une des préoccupations de l'enseignant d'EP est de favoriser le

développement social, moteur et cognitif des élèves. C'est à l'aide de stratégies d'enseignement qu'il/elle favorise l'engagement des élèves dans les activités physiques proposées. Par exemple utiliser le travail collectif comme les méthodes d'apprentissage coopératif semble un bon moyen pour créer un environnement de travail et d'apprentissage sain. La méthode *Jigsaw*, déjà utilisée dans d'autres branches

d'enseignement (O'Leary, Wattison, Edwards, & Bryan, 2015 ; Sahin, 2010), semble être une méthode prometteuse afin d'atteindre cet objectif en EP. Nos recherches s'y intéressent (Drouet & Philippot, 2019).

Devenir compétent grâce à la méthode *Jigsaw*

Dans les méthodes d'apprentissage coopératif, les élèves participent à une action, une œuvre collective où l'objectif est d'atteindre un but commun. Avec la méthode *Jigsaw* (*puzzle en anglais*), la contribution de chaque élève est essentielle à la réalisation du travail (Casey, 2004) (cf. figure 1). Cette méthode cherche à rendre tous les élèves d'une part compétents et autonomes et d'autre part dépendants de leurs camarades pour apprendre et progresser. L'acquisition des compétences méthodologiques et sociales (comme négocier, communiquer, s'entraider) favorise l'apprentissage des élèves. Elles sont également un déterminant de la réussite scolaire et contribuent aux processus d'apprentissage tout au long de la vie des individus (Arslan, 2016).

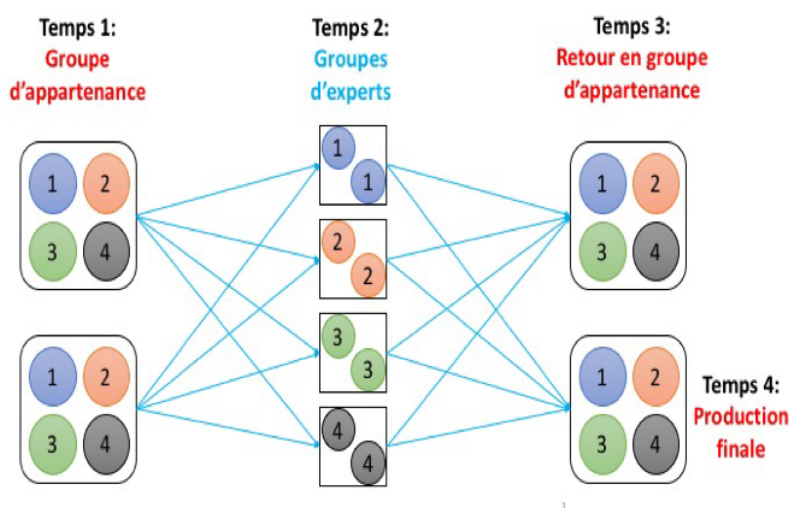


Figure 1. Schéma de la méthode *Jigsaw*

Les étapes incontournables en EP

Pour rendre compte de l'efficacité du *Jigsaw* en EP, cette méthode a été mise en place pendant trois séquences d'enseignement avec 178 élèves (six classes) âgés de 12 à 16 ans. La méthode *Jigsaw* a été testée dans différentes activités comme en gymnastique, course de relais en athlétisme, volley-ball. Cette étude est réalisée dans le cadre d'un doctorat en cours au sein de la Haute École Pédagogique du canton de Vaud (Lausanne, Suisse).

La mise en place de la méthode *Jigsaw* en EP nécessite quatre étapes :

(1) les enseignants doivent dans un premier temps placer les élèves dans des groupes d'appartenance de quatre à six élèves. Ces groupes sont constitués en début de séance, lors de l'échauffement où les élèves travaillent sur une situation collective en fonction de l'activité physique enseignée.

(2) Lors de la première leçon, l'enseignant définit des rôles d'expert différents pour chacun des élèves du groupe d'appartenance par rapport à l'objectif de fin de séquence visé. Par exemple, dans la séquence de volleyball,

les objectifs de fin de séquence étaient : « Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe. Être solidaire de ses partenaires et respectueux de ses adversaires et de l'arbitre. Observer et coarbitrer ». Nous avons alors choisi de nous focaliser sur quatre habiletés techniques, tactiques et stratégiques qui

correspondent alors aux groupes d'experts : (1) la passe à 10 doigts ; (2) la passe en manchette ; (3) le travail

tactique ; (4) l'organisation du jeu à partir du règlement et de l'observation des joueurs.

Chaque élève du groupe d'appartenance travaille une habileté spécifique, en se répartissant dans les différents ateliers prévus pour chaque groupe d'experts. Il a la responsabilité d'apprendre en s'entraînant afin de devenir « Expert » de son atelier, et ainsi de devenir le plus compétent possible. Chaque groupe d'experts a une fiche de niveaux qui évolue au fur et à mesure des leçons (cf. figure 2). Ces fiches se veulent une aide pour les élèves afin de progresser dans leur habileté.

L'objectif est que les experts par la connaissance de l'habileté travaillée puissent transmettre et partager leurs expériences vécues au travers des actions à réaliser (via les consignes, les critères de réalisation, les critères de réussite) afin de rendre leurs camarades compétents dans ce domaine. Pour faciliter l'enseignement aux autres membres du groupe, les élèves utilisent l'instruction au sosie. L'instruction au sosie facilite la transmission du savoir entre les élèves sous la forme d'un jeu de rôle. Il est demandé aux élèves de décrire précisément toutes leurs actions de façon à ce que leurs camarades puissent réaliser l'élément à l'identique. La consigne qui leur est donnée est : « Tu vas être remplacé par ton camarade. Dis-lui tout ce qu'il doit savoir et faire pour qu'il soit ton sosie et que personne ne puisse s'en rendre compte ». Les contenus d'apprentissage sont alors donnés de manière implicite et transmise en langage élève.

(3) Chaque élève retourne dans son groupe d'appartenance et a la responsabilité d'enseigner et d'expliquer à ses pairs du groupe d'appartenance la tâche qu'il/elle avait en charge de réaliser dans le but de les rendre compétents à leur tour.

(4) Les élèves des groupes d'appartenance travaillent ensemble pour atteindre le meilleur niveau lors du travail final commun de fin de leçon (par exemple, un match ou une chorégraphie) ; c'est alors un moment d'intégration et d'évaluation.

Un bilan est réalisé à la fin de la leçon. Le but de ce moment est d'officialiser les apprentissages, de rendre compte du travail effectué et de renforcer les liens au sein des groupes. Comme chaque apprenant du groupe de travail coopératif est responsable d'une petite partie de l'apprentissage et l'enseigne aux autres membres, le sentiment d'être responsable le place au centre du processus de création du savoir.

Des recommandations

Afin de mettre en place la méthode *Jigsaw* en EP, quelques recommandations nécessitent d'être respectées. Dans un premier temps, il est important de planifier l'ensemble de la séquence d'enseignement en amont.

Ceci implique un travail de planification couteux en temps, toutefois ce temps est « gagné » par la suite. Le choix de la constitution des groupes doit être réfléchi. Plusieurs possibilités sont envisageables en fonction du niveau des élèves et de l'activité enseignée. Dans tous les cas, la formation des groupes doit tenir compte du développement social et cognitif des élèves et pas seulement de leurs capacités pratiques ou psychomotrices (O'Leary et al., 2015). Dans l'activité danse, les élèves ont été regroupés en fonction de leur capacité à travailler à plusieurs, à oser s'exprimer. Ainsi des élèves qui osaient prendre la parole ont été mélangés avec des élèves plutôt réservés, mais qui étaient à l'aise avec leurs camarades. Tandis qu'en athlétisme

Figure 2. Fiche de travail en volley-ball

EXPERT 2 – PASSES (HAUTE ET MANCHETTE)

Atelier 4 : Routine

Objectif de la situation : Réussir à jouer à deux en coopérant contre un adversaire

Dispositif :

2 élèves contre 1 élève avec un observateur. Les 3 élèves sont en coopération.

Match en 5 services, le serveur est toujours pour celui qui est seul.

L'observateur, observe l'équipe de 2.

Consignes :

1 sert sur les deux autres joueurs.

Les deux joueurs doivent prendre la bonne décision d'utiliser la manchette ou d'utiliser la passe haute.

J'ai réussi l'exercice si :

- Je réceptionne en manchette quand le ballon est sous mes yeux à la réception
- Je réceptionne en passe haute si le ballon est au-dessus de ma tête
- Sur 5 services : prendre au moins 3 fois la bonne décision.

et en ultimate, les groupes d'appartenance et d'experts ont été réalisés avec des élèves de niveaux différents (groupes de niveaux hétérogènes), puisque les élèves avaient un niveau assez proche les uns des autres. Dans ce contexte, le rôle d'expert est facilement accepté par les camarades. A contrario, dans d'autres activités, les différences de niveaux peuvent être très marquées entre les élèves. Ceci a été observé notamment en tennis de table. Afin que tous les élèves progressent et qu'il n'y ait pas de situations conflictuelles entre eux, les élèves ont été regroupés en groupes de niveaux homogènes pour les groupes d'experts et en groupes de niveaux hétérogènes pour les groupes d'appartenance.

En faisant travailler les élèves ensemble, des interactions émergent : elles peuvent être positives, mais aussi négatives. Pour faciliter la gestion des conflits en classe et leur apparition, faire travailler collectivement les élèves est recommandé (Metzler, 2011). Le développement de compétences méthodologiques et sociales favorise la gestion autonome de l'apprentissage. Les apprenants doivent accepter leurs rôles et responsabilités. Pour travailler ces compétences, nous avons par exemple mis en place des jeux coopératifs où les élèves devaient élaborer et négocier ensemble des règles pour jouer sans conflit en basket-ball (cf. figure 3).

Un autre point essentiel dans la méthode *Jigsaw* est le rôle de l'enseignant qui diffère des méthodes d'enseignement plus traditionnelles. L'enseignant doit être en retrait. Cette posture a été difficile à accepter au début par les enseignants avec qui nous avons travaillé. Guider les élèves sans être le transmetteur du savoir déstabilise l'enseignant. Le but est de cadrer les leçons afin que les

élèves soient autonomes. En intervenant seulement par l'intermédiaire des élèves, il/elle

appuie la posture de ceux-ci afin qu'ils prennent confiance en eux, qu'ils se sentent compétents pour enseigner à leurs camarades. Lorsque tout est en place et que les élèves ont compris le fonctionnement général de la classe, alors l'enseignant, en ayant du recul, a plus de temps pour individualiser ses retours pédagogiques (Sahin, 2010).

Ces recommandations facilitent l'utilisation de la méthode *Jigsaw*. Du temps est nécessaire pour s'approprier la méthode et pour observer des effets positifs sur l'engagement des élèves, leur apprentissage et leur développement de compétences en EP.

Figure 3. Situation collective en basket-ball

JOUER AVEC FAIRPLAY ET BIENVEILLANCE : MATCH

Objectif de la situation : Gagner le match sans conflit et avec fairplay

Dispositif :
2 élèves contre 2 élèves avec un observateur.

Match en 10 points.

Consignes :

Tirer au panier sans dribbler.
À chaque panier marqué, « temps mort » pour discuter de ce qui s'est passé.
Possibilité d'ajouter deux règles par temps mort.
Test des règles ajoutées

J'ai réussi l'exercice si :

- Je marque des points
- Le jeu se déroule sans conflits et avec respect
- Les règles choisies sont testées et approuvées par tous les joueurs.

Conclusion

L'utilisation de la méthode « *Jigsaw* » dans différentes activités physiques proposées en EP (athlétisme, escalade, gymnastique, volley-ball, basket-ball, etc.) promeut des effets positifs sur les élèves. Les enseignants qui ont été impliqués dans ce travail de doctorat ont adhéré à cette approche au fur et à mesure des séquences. Cette méthode permet de porter un regard sur ses pratiques pédagogiques en EP et de les remettre en question au besoin. Être accompagné et formé à cette approche pédagogique facilite son utilisation en EP. Des cours de formation continue sur les approches coopératives sont proposés au sein de la Haute École Pédagogique du canton de Vaud.

Océane Drouet,
Vanessa Lentillon-Kaestner
UER-EPS, HEP Vaud

Contact:
oceane.drouet@hepl.ch

- Aronson, E. (1978). *The jigsaw classroom*. Beverly Hills, CA: Sage.
- Arslan, A. (2016). Effect of Jigsaw I technique on teaching Turkish grammar. *Educational Research and Reviews*, 11(8), 635.
- Casey, A. (2004). Piece-by-piece cooperation: pedagogical change and jigsaw learning. *British Journal of Teaching Physical Education*, 35(4), 11-12.
- Delignières, D., & Garsault, C. (1999). Connaissances et compétences en EPS. *Revue eps*, 280, 43-47.
- Delignières, D., & Garsault, C. (2004). *Libres propos sur l'éducation physique* : Ed. Revue EPS.
- O'Leary, N., Wattison, N., Edwards, T., & Bryan, K. (2015). Closing the theory–practice gap: physical education students' use of jigsaw learning in a secondary school. *European Physical Education Review*, 21(2), 176-194.
- Sahin, A. (2010). Effects of jigsaw II technique on academic achievement and attitudes to written expression course. *Educational Research and Reviews*, 5(12), 777