

Association Soclée - Association Solidaire

Laurent GAUDIN

Professeur d'EPS, Cholet (49)

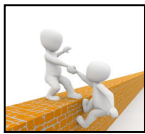
« En tant que prolongement de l'Education Physique et Sportive (EPS), le sport scolaire est tout autant une découverte qu'une pratique confirmée ; il constitue un moyen d'apprentissage (...) et contribue à l'acquisition du socle commun de connaissances, de compétences et de culture¹. « Il participe au mieux vivre ensemble et à la reconnaissance des différences.² » Le statut pourtant « ambigu » de l'Association Sportive (AS) au sein de l'établissement - Association loi 1901, pratique volontaire, payante, souvent non évaluée - laisse planer le doute sur sa réelle capacité à contribuer aux apprentissages. L'AS « à part entière et entièrement à part »³, permet-elle concrètement d'apprendre au même titre que les disciplines scolaires clairement identifiées ? Se pose alors la question de la représentation de l'AS dans les établissements. La représentation constitue la « conception que le sujet a, à un moment donné, d'un objet ou d'un phénomène »⁴. Il s'agit d'un système d'images, d'opinions, de croyances qui influencent et orientent la pratique. L'article suivant vise à faire évoluer les représentations des différents acteurs (élèves, parents, enseignants...), par la conception et la mise en œuvre d'une AS soclée répondant conjointement aux apprentissages éducatifs et scolaires. Il repose tout d'abord sur la définition de ce qu'il y a à apprendre au sein d'une AS contextualisée. Il s'attache enfin à la mise en œuvre d'une AS coopérative pour apprendre.

¹ Socle commun de connaissance, de culture, de compétence et de culture : BO n°17 du 23 avril 2015. Décret n°2015-372 du 31-3-2015 - J.O. du 2-4-2015

² Plan national de développement du sport scolaire 2016-2020

³ HEBRARD (A.), L'EPS, Réflexion et perspectives, ed. Revue EPS, Paris 1986

⁴ MEIRIEU (Ph.), Apprendre, ... oui mais comment ?, 1988



AS : une identité soclée au cœur de l'établissement

Cette réflexion part d'un constat récurrent : trop souvent encore les projets d'AS découlent simplement, voire uniquement, des objectifs définis par le cadre Union Nationale du Sport Scolaire (UNSS). Cette démarche aboutit dans de nombreuses AS à la définition d'attendus passe partout, transférables à de nombreux établissements publics locaux d'enseignement (EPLE) aux caractéristiques pourtant très différentes. Ainsi citoyenneté, socialisation, responsabilité se retrouvent au cœur des objectifs AS, malgré des profils et des besoins très hétérogènes des élèves licenciés. Cette définition souvent stéréotypée réduit inévitablement le regard porté sur le sport scolaire. Elle contribue à l'image dominante d'AS club sportif, aux vertus éducatives, quel que soit l'environnement dans lequel l'association évolue. Quand les échanges avec les licenciés mettent en évidence une réelle recherche d'amusement, de plaisir et de partage avec leurs camarades; les parents, quant à eux, semblent privilégier pour leurs enfants le pôle santé d'une pratique sportive régulière et reconnaissent le versant éducatif d'une vie associative, notamment dans le travail lié au respect de la règle⁵. Ces représentations concrètes et légitimes, semblent éloignées de l'interdépendance AS-Apprentissages. Elles fragilisent la plus-value importante de l'association sportive dans les acquisitions et la réussite scolaire des élèves : Parcours, Socle commun, enjeux de formation, validation de compétences... Cette dichotomie AS-Apprentissage est-elle uniquement le fruit des représentations énoncées ou provient-elle également d'un manque de lisibilité pour les élèves et les parents ? Ce constat amène alors à se questionner sur les choix de l'équipe EPS au regard de l'établissement et des besoins des élèves. Ces choix doivent être le point de départ d'une AS contextualisée, aux objectifs lisibles et clairement définis. En d'autres termes, faire évoluer les représentations nécessite de présenter concrètement ce qu'il y a à apprendre à l'association, élément fondateur trop souvent oublié dans les projets d'AS.

Partir des élèves...

Au collège, et par extension au lycée, le socle commun présente ce que tout élève doit savoir et maîtriser à la fin de la scolarité obligatoire pour devenir un citoyen. Il rassemble l'ensemble des connaissances, compétences, valeurs et attitudes nécessaires pour réussir sa scolarité, sa vie d'adulte. La caractérisation des élèves par domaine du socle commun est un indicateur pertinent pour privilégier, dans chaque AS, des enjeux de formation spécifiques. En effet, «Des contenus d'enseignement hors-sol, sont beaucoup moins percutants que ceux définis à partir de l'activité réelle des élèves »⁶. Il s'agit bien de partir de la relation élèves/socle car « le niveau de ressources détermine l'objet d'enseignement⁷ ». Cette évaluation diagnostique en lien avec les 5 domaines permet de mettre en lumière les acquisitions et les besoins des principaux acteurs : les élèves.

⁵ Enquête réalisée auprès des parents : Plan national de développement du sport scolaire 2016-2020, page 9

⁶ DURET (S.), « Enquêter et observer sur ce qu'il y a à apprendre » , e-novEPS n°12, janvier 2017

⁷ CHOFFIN (T.), AEEPS, *Les bistrots pédagogiques* n°12, novembre 2011

Deux ou trois objets « soclés » suffisent au projet d'AS et à l'élaboration d'une identité locale forte. Ils contribuent à l'accès à une culture commune et font sens pour les élèves. Afin d'assurer une réelle interdépendance positive EPS-AS, les choix effectués dans le cadre de l'association émanent des enjeux déjà ciblés dans le projet EPS. Il ne s'agit pas de viser des objets d'études différents mais bien de contribuer à des acquisitions et des réussites conjointes.

Tab1: Exemple issu du projet EPS – Collège DU BELLAY (49)

DOMAINES	CARACTERISTIQUES ELEVES	ENJEUX du projet EPS	AS
Les langages pour penser et communiquer	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 17 nationalités différentes au collège. ✓ Méconnaissance du vocabulaire spécifique aux APSA ✓ Prise de parole aisée mais « anarchique » ✓ Le corps : problématique des différences culturelles et sexuées ✓ Le corps, source d'anxiété, de moquerie. 	S'EXPRIMER	X
		CONTROLLER SES EMOTIONS	
Les méthodes et outils pour apprendre	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Engagement excessif dans une logique de jeu et/ou de perf. ✓ Les routines de mise au travail sont connues et progressivement utilisées. ✓ Des élèves commencent à exploiter des repères externes simples. 	S'ECHAUFFER	
		REGULER SON ACTIVITE	
La formation de la personne et du citoyen	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Fossé dans le rapport à l'autre en fonction des origines « géographiques » et sociales. (Processus d'identification) ✓ Relation conflictuelle comme mode de communication ✓ Besoin d'être sécurisé et valorisé dans le groupe classe. ✓ Rôles sociaux souvent « délaissés » 	COOPÉRER	X
		OBSERVER	
Les systèmes naturels et les systèmes techniques	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Mauvaise connaissance de soi et de ses ressources. ✓ Peu de verbalisation liée aux ressentis. ✓ Bienveillance concernant l'intégrité physique d'autrui. 	SE CONNAITRE	
		AGIR EN SECURITE	
Les représentations du monde et l'activité humaine	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Faible ouverture culturelle et artistique liée en partie aux catégories socio professionnelles. ✓ Manque de curiosité et d'enthousiasme ✓ Elèves dans l'immédiateté sans démarche de recherche. 	SITUER SA PRATIQUE	X
		SE METTRE EN PROJET	

Pourquoi ces choix ?

A l'instar de Wilhelm Rössli⁸, les qualificatifs de « réalité scolaire » et « d'éternel débutant » questionnent sur la démesure ou l'exhaustivité des attentes en tant qu'enseignant. Pour dépasser ce stade, des choix précis doivent s'opérer dans le parcours de formation de l'élève afin de définir des fondamentaux, des incontournables répondant conjointement à des objectifs AS - moteurs, méthodologiques, sociaux - et aux enjeux de formation du socle. Dans ce contexte et au regard des caractéristiques élèves, la définition de trois enjeux majeurs vise à renforcer l'efficacité des apprentissages et à conforter l'importance de l'AS dans la réussite des élèves. « Cibler ce n'est pas réduire, mais zoomer sur ce qui est fondamental à un moment donné⁹ ».

⁸ ROOSLI (W.), L'évaluation par indicateurs de compétence avec EPIC, café pédagogique, février 2017

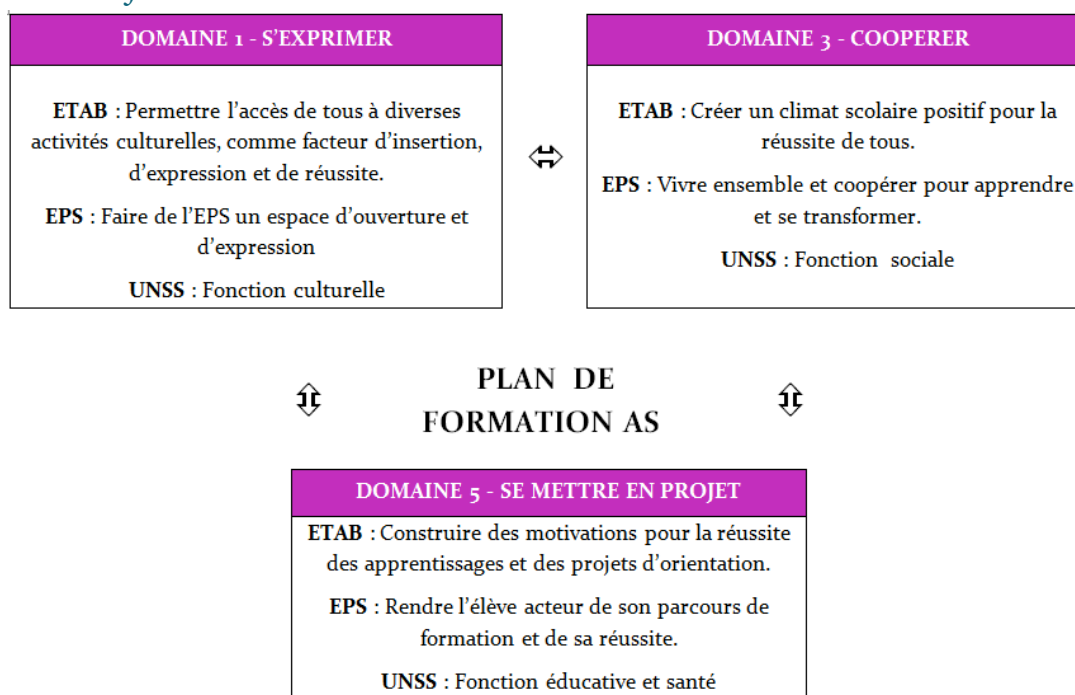
⁹ UBALDI (JL.), « Cibler, habiller, intervenir pour permettre à nos élèves d'apprendre en EPS », Cahiers du CEDRE-CEDREPS, Volume 6, 2006

Ce ciblage permet d'afficher plus de clarté et offre, dans le même temps, un réel fil conducteur dans le traitement des futures expériences proposées aux élèves licenciés.

Une matrice AS, au cœur des projets...

L'objectif est de sortir d'une déclinaison linéaire UNSS-AS pour prendre en compte l'ensemble des paramètres du projet, propre au contexte local. Dans l'exemple ci-joint, les 3 domaines du socle commun, et les enjeux de formation correspondants, gravitent autour du projet d'établissement, du projet d'EPS, et des fonctions nationales affichées par l'UNSS :

Schéma 1 : Plan de formation AS



Ce cadre, organisateur d'un curriculum de formation, permet de définir une véritable matrice de l'AS. Elle est « le point de vue projeté sur une discipline, qui en organise sa structure, ses orientations et ses choix de contenus¹⁰ ». Le projet de formation de l'élève devient plus lisible pour lui-même, ses parents et l'équipe EPS. Il cherche à répondre à des objectifs éducatifs et scolaires interdépendants. Un réel travail de communication -assemblée générale, blog, affichage, portfolio...- est alors nécessaire et engage l'ensemble des acteurs pour la valorisation de l'association et la mise en lumière des apprentissages visés.

¹⁰ TRAVERT (M.) et MASCRET (N.), « La culture sportive ». Ed. Revue EPS, 2011

Définir ce qu'il y a à apprendre

La notion de compétence est invisible et de fait abstraite pour les différents acteurs concernés ; élèves et parents. Définir ce qu'il y a à apprendre à l'AS, c'est permettre la rencontre entre la compétence et l'élève. Il s'agit pour l'équipe EPS de contribuer à cette rencontre en clarifiant les buts poursuivis au sein de l'association. Après avoir ciblé les besoins des élèves et défini un curriculum de formation AS, construit autour de 3 enjeux de formation, il s'agit à présent de préciser ces objectifs d'apprentissages en « Je suis capable de... », simple traduction élève des compétences visées. L'objectif n'est pas de réaliser une liste exhaustive évaluable à l'AS mais bien de mettre en évidence ce que l'élève peut apprendre et développer dans son parcours de formation en tant que licencié.

Tab2 : « Je suis capable de ... »

	Pour l'enseignant	... En terme Elève « JE SUIS CAPABLE DE ... »
S'EXPRIMER	DOMAINE 1 Communiquer Débattre – Interagir. Diffuser des informations	... d'écouter les autres. ... donner mon avis au sein d'un groupe. ... d'utiliser un vocabulaire plus précis dans les différentes activités pratiquées.
COOPÉRER pour apprendre	DOMAINE 3 S'engager dans un esprit éthique et responsable. Se montrer solidaire pour progresser ensemble.	... de m'investir dans des groupes variés. ... d'accepter les différences. ... de conseiller et d'encourager un camarade pour notre réussite commune.
SE METTRE EN PROJET (et découvrir)	DOMAINE 5 Assumer une ou plusieurs responsabilités au sein de l'AS. S'engager et persévérer dans différentes APSA. (Ouverture culturelle)	... de m'investir en vue d'un objectif précis : spectacle, compétition, JO m'engager pour découvrir de nouvelles activités. ... de persévérer pour progresser.

Ces « Je suis capable de ... » peuvent être pensés et perçus comme un tremplin interdisciplinaire en faveur de la réussite. Il s'agit de compétences transversales que l'élève est en mesure d'exploiter et de réinvestir dans son parcours scolaire et extrascolaire. Les élèves et les familles peuvent plus concrètement percevoir le lien entre les apprentissages vécus à l'AS et leur répercussion en dehors de l'association. C'est par cette explicitation des objectifs élèves que les représentations sont susceptibles d'évoluer en faveur d'une AS reconnue sportive et scolaire. L'élève n'est plus un simple joueur de futsal, de rugby ou de badminton ... mais peut être perçu comme un véritable acteur, « capable d'adaptation à des environnements complexes, mal délimités, incertains¹¹ ». Environnements auxquels il est régulièrement confronté dans sa vie de collégien, de citoyen et de licencié AS.

¹¹ DELIGNIERES (D.), « Les compétences dans les programmes de collège », *Revue EPS* n°338, 2009

Schéma 2 : Démarche conceptuelle



Une AS Coopérative pour apprendre

De nouvelles pratiques à l'AS ?

L'AS s'enferme parfois dans une logique sportive proche des pratiques fédérales. Si quelques innovations règlementaires sont bien sûr pensées et adaptées aux ressources des élèves, pourquoi ne pas aller plus loin, surprendre et favoriser des apprentissages ciblés, au niveau de l'établissement, voire du district. La formule 3 contre 3 en basket-ball pour les benjamins est l'exemple concret d'une adaptation actuelle des pratiques. Les rencontres, précédées par des ateliers techniques et ludiques, permettent aux élèves de développer de nouvelles habiletés, quel que soit le niveau initial de pratique, tout en respectant la logique culturelle d'un affrontement collectif. Les points capitalisés avant le match génèrent une réelle interdépendance entre les différents membres du groupe. Il s'agit bien là de mettre en œuvre des conditions favorables aux apprentissages moteurs, méthodologiques et sociaux au profit du socle commun. L'idée est donc, par l'innovation et l'aménagement des pratiques, de confronter les élèves à de véritables apprentissages coopératifs. Voici deux propositions en lien avec le parcours de formation AS cité en amont : s'exprimer – coopérer pour apprendre – se mettre en projet, au cœur des domaines 1, 3 et 5 du socle commun.

La course d'orientation « coopérative ».

La course d'orientation s'apparente à une pratique individuelle, où la prise d'information et les décisions du coureur prennent l'ascendant sur ses relations avec ses pairs. La pratique du relais, au niveau fédéral ou à l'UNSS génère une réelle interdépendance entre les coureurs mais ne favorise pas encore assez les interactions entre élèves. La proposition du « Carré deux cartes » en Course d'Orientation (CO)¹² peut répondre pleinement à nos ambitions sportives et soclées en lien direct avec les domaines 1 et 3. Les équipes composées de deux binômes doivent se relayer pour réaliser la meilleure performance. Particularité : chaque binôme, pour trouver deux balises, ne dispose que d'une seule carte. Se développe alors un ensemble de questions : Rester ensemble ou se séparer pour gagner du temps ? Qui conserve la carte ? Qui privilégie ses capacités mnésiques et prend le risque de partir sans carte ? Quel projet de course mettre en œuvre pour être le plus efficace avec mon binôme et donc avec le quatuor ? Par cet

¹² MOTTET (M.) « C.O, comment rendre bénéfique la coopération ? », *Revue EPS* n°350, 2012

aménagement de la CO dans le cadre de l'AS, l'élève devient un praticien réflexif au cœur des partages, des échanges, des débats, des prises de décisions communes. Au-delà des apprentissages spécifiques à la CO, l'élève vit en acte une pratique physique et sociale du socle, plus spécifiquement de la maîtrise de la langue et de la formation du citoyen. Cette proposition peut s'étendre au district en constituant des quatuors formés de deux dyades d'établissements différents. L'AS, par cette spécificité des rencontres, offre aux élèves un accès concret au socle commun, dépassant les expériences vécues en EPS.

Tab3: «Je suis capable de ...dans les domaines 1 et 3»

DOMAINE 1 : S'EXPRIMER	DOMAINE 3 : COOPERER pour apprendre
<ul style="list-style-type: none"> ✓Je suis capable d'écouter calmement mon partenaire. ✓Je suis capable de donner un conseil d'orientation à l'aide d'un vocabulaire spécifique à l'activité. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓Je suis capable d'exploiter les propositions d'autrui. ✓Je suis capable de mettre mes potentialités au sein d'un groupe. ✓Je suis capable de reconnaître les potentialités de chaque membre du groupe. ✓Je suis capable de travailler avec de nouveaux élèves, issus d'un autre collège.

Le volley-ball « couleurs ».

Nombreux sont les enseignants à avoir assisté à une rencontre de volley-ball, opposant simplement un bon serveur à des élèves dans l'incapacité de réceptionner la première touche de balle. Quels souvenirs et quelles émotions conservent alors les joueurs subissant la rencontre ? Comment justifier une expérience collective aussi déplaisante, voire dévalorisante pour les élèves ? Repenser ces compétitions au profit de jeux réellement coopératifs semble être un vecteur nécessaire aux apprentissages. L'AS peut devenir une expérience soclée, mettant concrètement en jeu des compétences relatives au domaine 3 et 5. Le volley-ball couleur propose par exemple d'opposer deux équipes de 4 joueurs avec des chasubles joker. Concrètement, chaque équipe dispose de deux chasubles - une jaune et une bleue - à répartir entre les joueurs. La chasuble jaune, commençant par un J autorise le joueur à jongler avec le ballon. La chasuble bleue (B) permet à l'élève concerné de bloquer la balle. Les élèves peuvent faire évoluer leur organisation entre chaque set et ainsi réguler leur démarche en fonction de l'évolution du rapport de force. L'objectif est, par cet aménagement, de favoriser la défense de son camp et de contribuer ainsi à la survie du ballon. Grâce aux jokers, les élèves peuvent offrir du temps à leurs partenaires et se construire progressivement un statut de volleyeur attaquant. La coopération - domaine 3 - et la mise en projet du groupe - domaine 5 - deviennent possibles et même indispensables à la réussite de l'équipe. Là encore le questionnement et les interactions entre élèves doivent aboutir à la meilleure stratégie pour le groupe : Qui prend les chasubles ? Quelles couleurs ? Comment se positionner sur le terrain en fonction des couleurs choisies ? L'enseignant doit accepter de perdre le contrôle de l'équipe. Il n'est pas le décideur mais simplement le conseillé ou le guide en cas de demande des élèves. Ces derniers structurent leur projet de jeu, choisissent et régulent si nécessaire. Cette dévolution progressive accentue le statut d'élève acteur de son parcours de formation et de ses apprentissages à l'AS :

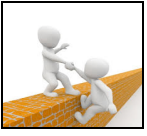
Tab4: « Je suis capable de ...dans les domaines 3 et 5 »

DOMAINE 3 : COOPERER pour apprendre	DOMAINE 5 : SE METTRE EN PROJET
<ul style="list-style-type: none"> ✓Je suis capable de donner mon avis personnel lors d'une discussion. ✓Je suis capable d'accepter les différences au sein de mon groupe. ✓Je suis capable de soutenir et encourager mes coéquipiers. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓Je suis capable d'anticiper une stratégie avec mes camarades en fonction de nos forces et faiblesses. (Choix des jokers) ✓Je suis capable, avec mes partenaires, de dresser un bilan de notre projet.

Ces mises en œuvres innovantes respectent pleinement le fond culturel des APSA et font vivre aux élèves des expériences authentiques de coureur en Course d'Oriente ou de volleyeur. Elles favorisent l'engagement des élèves et peuvent marquer les apprentissages par des émotions fortes. Ces dispositifs sont à la fois attrayants et efficaces car ils donnent « l'occasion aux élèves de faire l'expérience de problèmes qui leur seraient inaccessibles dans les pratiques règlementées¹³ ». Utiliser des activités aménagées, jouées, originales doit favoriser l'engagement des élèves. Elles permettent de faire vivre le socle commun pour la réussite de tous.



¹³ TERRE (N.), « Des jeux pour apprendre en EPS », *Revue EPS* n°368, 2015



Conclusion

En ciblant et en explicitant les attendus de l'équipe EPS, le projet d'AS clarifie les apprentissages visés dans l'établissement et peut modifier le système d'images à l'égard de l'association. Licenciés, parents, enseignants s'associent autour d'un véritable itinéraire d'acquisition de compétences répondant spécifiquement aux besoins de ces élèves. En privilégiant les apprentissages coopératifs et les interactions entre élèves, les enseignants mettent en œuvre les conditions d'une AS véritablement soclée. Celle-ci peut « faire vivre aux élèves des expériences marquantes dont ils sortent publiquement grandis en ayant la conviction qu'ils ont appris et progressé¹⁴». Si l'acronyme AS évoque pour tous Association Sportive, l'objectif est que cette dernière soit également envisagée par le plus grand nombre comme un vecteur d'Apprentissages et de Socialisation.

¹⁴ BODA (B.), RECOPE (M.) « Raisons d'agir Raisons d'apprendre », Dossier EPS N°76, 2008