

Océane DROUET<sup>1</sup>, Jonas SAUGY<sup>1</sup>, Grégoire MILLET<sup>2</sup>, Vanessa LENTILLON-KAESTNER<sup>1</sup>

## **Ingénierie didactique avec une méthode d'apprentissage coopératif, le *Jigsaw*: une étude de cas en gymnastique**

### Résumé

L'enseignant par les choix qu'il entreprend influence directement la motivation et l'engagement des élèves en éducation physique et sportive (EPS). Le *Jigsaw*, une des approches de l'apprentissage coopératif (AC) semble être une approche pédagogique intéressante pour engager au mieux les élèves en EPS. Cette étude porte sur le développement d'une séquence d'apprentissage en gymnastique basé sur le *Jigsaw* en collaboration avec une enseignante de collègue. Cette étude de cas est une étude préliminaire s'inscrivant dans un projet de doctorat. L'objectif de cette étude de cas est de présenter le travail d'ingénierie didactique autour de la conception et mise en œuvre d'une séquence d'apprentissage *Jigsaw* et les réactions de l'enseignante vis-à-vis de cette séquence par rapport à la place de l'élève (e.g., attitudes en classe, les rôles sociaux, l'autonomie et le savoir-faire) et de celle de l'enseignant (e.g., sa conception des leçons, son organisation, ses interventions en classe : expliquer, réguler).

### Introduction

Les problèmes de surpoids sont de plus en plus marqués chez les jeunes, avec un mode de vie de plus en plus sédentaire. Selon Kenney et Gortmaker (2017), « passer plus de cinq heures par jour sur des écrans nomades est associé à une consommation multipliée par deux de boissons sucrées, au manque de sommeil et/ou d'activité physique et enfin, à un risque accru de 43% d'obésité en comparaison d'adolescents passant moins de temps sur ces dispositifs » (p. 144). L'éducation physique et sportive (EPS) en milieu scolaire, obligatoire pour tous, est un bon moyen pour augmenter l'activité physique chez les jeunes et leur donner le goût pour l'activité physique. L'EPS exige de l'apprenant qu'il investisse à la fois des efforts physiques, cognitifs et sociaux dans l'apprentissage (Zhu et al., 2009), l'engagement des élèves est ainsi rendu directement visible et quantifiable. Comme le souligne Anderson (2004), « l'engagement se produit lorsque les élèves sentent qu'ils peuvent interagir avec le contenu et ont le sentiment que leur vie est en quelque sorte « touchée » ou reflétée dans le contenu » (p. 95). Par les choix qu'ils font (e.g., conceptions des activités, modes de groupement, tâches proposées, styles d'enseignement utilisés), les enseignants ont une influence directe sur l'engagement des élèves. Des études antérieures ont montré les effets positifs de l'AC sur l'apprentissage des élèves et leur développement personnel en milieu scolaire (e.g., résultats scolaires positifs, développement des compétences interpersonnelles et des relations avec autrui, une participation accrue en classe, une amélioration de la santé psychologique chez les élèves) (e.g., Casey,

---

<sup>1</sup> Haute École Pédagogique canton de Vaud (HEP-VD), Lausanne. FORRDEPS (Formation et Recherche en didactique de l'EPS).

<sup>2</sup> ISSUL, UNIL, Lausanne, Suisse

Goodyear, 2015 ; Johnson & Johnson, 2000 ; Slavin, 1990). L'une des approches de l'AC, le *Jigsaw*, permet ces résultats positifs. Cette méthode est basée sur l'idée d'un puzzle où chaque membre d'un groupe représente une pièce nécessaire pour l'achèvement du puzzle. La méthode *Jigsaw* utilise de manière simultanée l'interdépendance et la coopération. Selon Slavin (1990), cette méthode améliore l'interaction, la concurrence, la coopération et la recherche dans la classe. De plus, elle apprend aux élèves comment enseigner à autrui. Si certaines études se sont intéressées aux effets de l'AC en EPS, les études sur le *Jigsaw* sont plus rares (e.g., Barrett, 2000 ; Evin, 2013 ; O'Leary and al., 2015). Ainsi, il nous paraît intéressant de mettre en place cette approche en EPS et tester ses effets à la fois sur les enseignants et les élèves. L'objectif de cette étude est de présenter le travail d'ingénierie didactique autour de la conception d'une séquence d'apprentissage (SA) avec la méthode *Jigsaw* et les réactions de l'enseignante lors de la conception et la mise en œuvre de cette séquence.

### Méthode

Nous avons travaillé en collaboration avec une enseignante néo-titulaire d'un collège de région parisienne (France) sur la conception d'une SA basée sur la méthode *Jigsaw* en gymnastique. Sept leçons ont été mis en place avec une classe de 28 élèves de sixième (11 à 12 ans). Nous avons réalisé cinq entretiens semi-directifs. Les entretiens ont été enregistrés et retranscrits. Ils ont été analysés sous une forme inductive. L'analyse porte sur les réactions de l'enseignant face à la conception et la mise en œuvre de ce type de SA vis-à-vis de la place de l'élève (e.g., les attitudes en classe, le développement des rôles sociaux, de l'autonomie et du savoir-faire dans les tâches) et de celle de l'enseignant (e.g., sa conception des leçons, son organisation, ses interventions en classe : expliquer, réguler) entre efficacité, difficultés et remédiations.

### Résultats et conclusion

Les apports de cette étude de cas sont doubles. D'une part, elle a permis d'améliorer l'ingénierie didactique autour de la mise en place d'une SA de type *Jigsaw* par la prise en considération des réactions de l'enseignante. Partir du point de vue de l'enseignant permet d'avoir un premier retour sur l'efficacité du dispositif et permet de pouvoir envisager par la suite les effets du *Jigsaw* sur les élèves. D'autre part, cette étude a contribué au développement professionnel de l'enseignante qui a ainsi acquis une nouvelle expertise pédagogique sur cette méthode d'enseignement.

### Références bibliographiques

Anderson, A. R., Christenson, S.L., Sinclair, M., & Lehr, C. A. (2004). Check & Connect: The importance of relationships for promoting engagement with school. *Journal of School Psychology*, 42(2), 95-113.

Casey, A., & V. A. Goodyear (2015). Can cooperative learning achieve the four learning outcomes of physical education? A review of literature. *Quest*, 67(1), 56-72.

Johnson, D., & R. Johnson (2000). Cooperative learning, values, and culturally plural classrooms. In Leicester, M., Modgil, C., & Modgil, S. (Eds), *Classroom issues: Practice, pedagogy and curriculum* (pp15-28), London, UK: Palmer Press.

Kenney, E. L., & S. L. Gortmaker (2017). United States adolescents' television, computer, videogame, smartphone, and tablet use: associations with sugary drinks, sleep, physical activity, and obesity. *The Journal of Pediatrics*, 182, 144-149.

Slavin, R. E. (1990). Research on cooperative learning: Consensus and controversy. *Educational Leadership*, 47(4), 52-54.