

Le Traitement de l'Information

M. Durand et R. Barna (Recherche en APS 2, 1987) montre, à partir d'une expérience où il s'agit d'envoyer, dans une cible, une balle de couleur, choisie au dernier moment, que les processus d'identification du stimulus et de sélection de la réponse parviennent à maturité beaucoup plus tard que les processus de programmation de la réponse. Il souligne que lorsque le milieu est stable et prédictible, la capacité de traitement de l'information ne constitue pas un facteur limitant la performance chez l'enfant.

M. Deridder (Recherche en APS 1, 1985) montre, par une analyse du comportement de gardien de but, que la vision périphérique joue un rôle important puisqu'elle précède l'acquisition d'information.

L'exploration visuelle se définit, selon Schoen (1972), comme le passage d'une consultation du regard sur un élément du champ visuel à une autre par des mouvements des yeux saccadés.

La pratique d'une tâche définie a pour conséquence une augmentation de l'efficacité de l'exploration, ce qui traduit une plus grande adéquation de la stratégie exploratoire aux exigences de la tâche.

J. Vankersschaver (Recherche en APS 1, 1985) souligne que les différentes étapes de l'habileté se caractérisent par le passage du contrôle visuel au contrôle kinesthésique, ce qui permet de libérer progressivement les capacités de traitement des informations du sujet.

H. Rippol (Recherche en APS 1, 1985) prouve, à l'issue d'une étude sur le comportement visuel de tireurs au pistolet, que plus l'individu est expert, plus il adoptera une stratégie de prise d'information afin de réduire son temps de stabilisation de l'œil (transport de l'arme en réduction d'écart).

"Apprendre à voir, à s'informer, suppose de la part de l'enseignant, de placer l'élève en situation pertinente de quête d'information" J. Mariot (Revue EPS 239, 1993)

J. Mariot (Revue EPS 258, 1996) distingue cinq niveaux dans la logique intégrative visuelle (En attaque: manipulation de balle, construction et atteinte de la cible, prise en compte de l'adversaire et jeu sur la gamme des évitements, prise en compte du partenaire et échange, prise en compte de l'ensemble de ses adversaires et partenaires.

En défense: Appropriation anarchique et individuelle du ballon, prise en compte de la cible à défendre pour gêner et presser, prise en compte de l'adversaire direct pour dissuader, prise en compte du partenaire qui presse, du porteur de balle qui a dribblé, de la trajectoire pour intercepter, prise en compte du partenaire battu, débordé par le porteur de balle pour entraîner ou aider.)

Il souligne que chaque intention tactique suppose: un projet de l'élève, à planifier; du sens pour celui qui apprend et identité de lecture pour tous; une perception fine, donc discriminante et concrète.

La contrainte temporelle d'une tâche, c'est le rapport entre le temps requis pour exécuter cette tâche et le temps disponible pour l'accomplir.

Meirieu (S'évaluer pour apprendre, 1991) " On ne rougit plus d'affirmer qu'il est essentiel que l'élève comprenne, et on cherche à identifier à quels comportements, on peut inférer qu'il a compris" . "Pour s'approprier un outil, l'élève doit être capable d'identifier les conditions de pertinence de son bon usage".

JP Famose (Recherche en psychopédagogie du sport, 1986) affirme qu'il "est admis que lorsqu'on acquiert une habileté motrice, on n'apprend pas un mouvement, mais des stratégies et des règles qui permettent de générer le mouvement efficace dans une tâche donnée". Il montre également qu'en fonction du nombre de degrés de liberté du déplacement de l'objet, le niveau de prédiction spatiale requis sera plus ou moins important. Il faut alors analyser l'activité enseignée et les tâches proposées, car elles ne sont pas identiques quant à leurs exigences, et varier la dimension d'incertitude spatiale, la dimension incertitude temporelle et les dimensions grandeurs d'erreur permise spatiale et temporelle afin d'atteindre progressivement un niveau de complexité maximale.