

Etre rubicon : une «microsituation-problème» pour le secondaire I

A priori, il peut y avoir confusion... et donc recherche, même sur une brève expression d'usage contemporain dont la métaphore historique, si elle n'est pas saisie, nécessite le recours à une modeste heuristique instrumentale. **Cette expression peut donc être la source d'un "problème", d'un petit problème, épistémologiquement,**¹ dans la mesure où **les représentations du concept**, ou plus exactement de la notion² qu'elle recouvre (le sens figuré de l'expression) **vont s'avérer, après mesure, soit inexistantes, soit approximatives, soit fausses, et constituer, alors, pour être créées ou corrigées, une difficulté conceptuelle, un objectif-obstacle** que la classe aura à surmonter par ses propres moyens, sous l'égide du maître-animateur.

La classe aura donc:

- à résoudre la question du sens énigmatique de l'expression, à partir de représentations incomplètes prises comme données (situation) de base,
- à se déterminer sur la démarche à suivre pour réussir à vérifier une/des hypothèse/s concernant ce sens,
- à combiner les deux opérations,

Ainsi, *Etre rubicon* peut parfaitement servir de modélisation à la stratégie didactique de la situation-problème. En fait, **poser un problème dans un contexte aussi élémentaire**, en apparence, **sur une notion dont on pourrait se satisfaire de la simple communication du sens** à la classe, de façon magistrale, **c'est inciter les élèves (et peut-être aussi le maître, il n'est jamais trop tard pour s'interroger!) à dépasser les représentations toutes faites, nommées, donc rassurantes, à ne pas se contenter de sens approximatifs, à ne pas croire en une représentation peut-être fausse, par défaut.** La tentation est grande en effet, dans ce cas, de se satisfaire de l'usage courant qui suffit à désigner et à communiquer la fonction désignée. Aller au-delà, c'est ne pas se contenter de l'étiquette, c'est rechercher la signification des choses par la genèse des mots (l'étymologie) et la variété des sens donnés par l'usage.

La démarche de la situation-problème est une démarche didactique parmi d'autres. La **compétence** qu'elle vise à développer chez les élèves est celle du réflexe et de la **maîtrise heuristique**. Cette compétence, pour être développée harmonieusement, nécessite un travail dans la durée. Cette petite modélisation sur *être rubicon* voudrait aussi illustrer l'idée que l'épistémologie et la didactique sont à la portée des contenus les plus modestes, pour un objectif des plus ambitieux.

Démarche, dispositif

Quelque soit la forme du travail (individuelle, en petits groupes, en grands groupes, en plénum), la démarche peut emprunter les étapes suivantes:

- Un élève dit qu'il «s'est fait rubicon» au ping-pong (accrochage).
- Chacun note le sens qu'il attribue au terme "R/rubicon" ou à l'expression *être rubicon* (mesure des représentations initiales, avant enseignement-apprentissage).
- Le professeur recueille les diverses hypothèses et les présente à la classe (par exemple au TN). Elle est ainsi confrontée à une (petite) série de formulations: une majorité d'élèves n'a jamais entendu l'expression (ici, il n'y a pas de représentations); quelques-uns donnent: *être ridicule au jeu, dans un match sportif*; un élève a entendu son père annoncer triomphalement *rubicon!* en terminant une partie de cartes: il a cru comprendre qu'il avait gagné; un élève explique que *Jules César était rubicon*. Ainsi, l'apprentissage de la notion s'avère bien nécessaire puisque pour la plupart elle est inconnue (ils ne savent pas), pour une minorité elle est fautive, pour un élève elle est incomplète et pour un autre encore, elle est floue (ils savent quelque chose d'incorrect). La classe est devant un problème conceptuel, un tout petit problème certes, mais porteur d'une heuristique élémentaire qui peut l'initier au doute scientifique et aux démarches hypothético-déductives.

Le travail d'enquête de la classe peut donc démarrer.

¹ **"Problème"**. Au sens premier, propre à une situation-problème, de: "Question à résoudre, portant soit sur un résultat inconnu à trouver à partir de certaines données, soit sur la détermination de la méthode à suivre pour obtenir un résultat supposé connu"; et non au sens second, propre à un jeu de simulation, de: "Situation instable ou dangereuse exigeant une décision" (*petit Robert*).

² **"Concept"**. Représentation mentale générale et abstraite d'un objet. **"Notion"**. 1. connaissance élémentaire; 2. connaissance intuitive, synthétique et assez imprécise (que l'on a d'une chose), qui devance l'expérience, a priori; 3. objet abstrait de connaissance, concept (les idées sont des notions des objets).

Le professeur propose à la classe d'examiner la version de l'élève qui pense que "César est rubicon".

Les élèves partent à la recherche du sens du terme *rubicon*. Ils tiennent un protocole d'enquête. Suivons la procédure utilisée par un groupe d'élèves:

| Questionnement | Vérifications | Nouvelles hypothèses / décisions |
|---|--|--|
| Rubicon / être rubicon? Jules César était rubicon? | L'expression <i>être rubicon</i> ne se trouve pas dans le dictionnaire des noms communs sous <i>être rubicon</i> | → Y a-t-il des homonymes? → |
| | Sous <i>rubicond</i> (avec "d") on trouve: "très rouge de peau" | Parce qu'on a honte d'avoir perdu au jeu (?): le dictionnaire ne le dit pas. On abandonne cette piste: ce n'est pas la même orthographe → chercher dans un autre dictionnaire → |
| | Dans le dictionnaire des noms propres, sous Jules César, on trouve: "rendu célèbre par ses campagnes en Gaule, il franchit le Rubicon et marcha sur Rome (17 déc. ~ 50), déclenchant une guerre civile." | Voilà, il est <i>rubicon</i> parce qu'il a franchi le Rubicon! Mais: <i>Rubicon</i> ? «Franchir»: est-ce une rivière? → dictionnaire de géographie: c'est un fleuve d'Italie centrale. On a trouvé ! |

. La proposition est soumise à la classe. Un élève dit qu'il ne voit pas le rapport entre "franchir le Rubicon" et "être rubicon". Un autre rétorque que César a sûrement perdu la guerre et qu'alors on a dit qu'il était rubicon puisque c'était juste après avoir franchi ce fleuve. Une majorité de la classe semble se rallier.

. Le professeur décide alors de lancer un nouvel objectif-obstacle. Qui a dit que César a perdu la guerre? Si on lit l'article «César» complètement, on voit que c'est tout le contraire: il l'a gagné! Il faut donc revenir aux propositions de tout à l'heure: *être ridicule au jeu*, lancer: *rubicon!* au perdant. D'où viennent ces expressions? On ne peut pas les abandonner sans les examiner. On sait maintenant qu'il y a la question de Jules César qui *franchit le Rubicon*, et puis il y a aussi *être rubicon*. Vous devez trouver le vrai lien qu'il y a entre les deux expressions. Que proposez-vous?

| | | |
|--|---|---|
| <i>Rubicon</i> ? (avec une majuscule) | On reprend le dictionnaire des noms propres: "Il était interdit à tout général romain de franchir avec son armée le Rubicon, fleuve limite entre la Gaule Cisalpine et l'Italie proprement dite. En ~ 50, César le franchit malgré l'interdit, à la tête de son armée, en prononçant la célèbre phrase: <i>alea jacta est</i> ("le sort en est jeté"). De là vient l'expression <i>franchir le Rubicon</i> ." | <i>Franchir le Rubicon</i> , c'est donc outrepasser un interdit et s'exposer à tout gagner ou tout perdre, à l'exemple de César Mais on ne voit toujours pas le lien avec "être rubicon" → revenir à un dictionnaire des noms communs → |
| <i>Franchir le Rubicon</i> ? | "(Par allusion à la décision de César qui, en franchissant cette rivière frontière entre la Gaule Cisalpine et l'Italie, déclarait la guerre au Sénat), se décider irrévocablement à engager une partie pleine de risques et grosses de conséquences. Fig. Surmonter, vaincre (une difficulté)." | Donc "être rubicon", cela pourrait signifier s'engager sur une pente dangereuse, sans possibilité de revenir en arrière, et finalement arriver au but, gagner! Mais on ne sait plus où chercher pour en avoir la preuve. L'expression n'existe peut-être pas! |

. Le professeur donne alors à la classe la définition que propose un grand dictionnaire savant, le *Dictionnaire historique de la langue française*, Le Robert: "être rubicon: être perdant dans une partie où les points sont doublés à certains coups (le premier, le dernier...), ou dans certaines circonstances (joker, atout...)". "Jouer le Rubicon", c'est donc tenter un coup de force, à la façon d'un quitte ou double. Un joueur qui n'a pas fait un seul point au moment où son adversaire a marqué la moitié des points prévus (11/21, par exemple), est "rubicon". D'où l'exclamation du joueur de cartes à son adversaire malheureux! Même si la dernière étape a nécessité l'intervention magistrale, la classe a été confrontée à une démarche heuristique: elle a appris qu'un savoir même élémentaire, en apparence, peut s'avérer complexe. Elle sait maintenant la difficulté d'atteindre la justesse d'un concept, sous toutes ses facettes et l'importance de travailler en groupe.

. Il reste à installer la notion et ses diverses acceptions par un exercice de vérification-remédiation (questions classiques, QCM, appariement, V/F...). La maîtrise de la compétence à l'heuristique instrumentale d'une situation-problème sur un concept relativement élémentaire, pourra être vérifiée, après d'autres exercices entraînant une progression, à l'occasion de tests construits sur des situations inconnues, individuellement, hors de la synergie avec la classe. La dimension sociale peut être évaluée en portefeuille de compétences, qualitativement, avec une intention de suivre et de marquer une progression.