

Le plaisir des élèves en EPS

*Vers une pédagogie attractive pour les élèves et
gratifiante pour l'enseignant*



François LAVIE
Philippe GAGNAIRE

Co-responsables du groupe PLAISIR de l'AE-EPS

Louvain-la-neuve
Mercredi 15/02/2012

Plaisir et EPS

- Historiquement, une relation ambiguë
- Le plaisir ignoré puis oublié !
- Le plaisir toujours différé : en EPS on est pas là pour s'amuser !
- Au final, le plaisir est devenue une notion tabou en EPS

EPS et déplaisir

- Les élèves s'ennuient \Rightarrow peu de progrès et pas de dynamique pour agir et apprendre
- Peu de confiance en soi, moindre épanouissement personnel \Rightarrow difficulté en EPS, absence de réussite, perte de l'estime de soi... attitude de repli et/ou de déviance
- Peu ou pas d'éducation à la santé = Pratiques sportives ailleurs et ultérieures presque inexistantes

\rightarrow Vers l'impuissance apprise et la sédentarité

Questions autour des enjeux

- Le plaisir a-t-il sa place dans l'éducation ?
- Quelle relation entre plaisir et santé ?
- Existe-t-il une relation entre plaisir et apprentissage ?
- Pourquoi la didactique présente-t-elle des limites en EPS ?

Vers une définition du plaisir

- Le plaisir est un **phénomène affectif** : c'est ce qu'ont ressenti ceux qui disent en avoir éprouvé. Mais seul le plaisir dans le respect d'autrui est légitime.
- C'est un **ressenti positif** qui résulte d'une combinaison complexe d'affects mis en relation avec l'expérience antérieure et l'histoire du sujet ce qui lui confère une dimension sociale et culturelle.
- **Intime et personnel**, il est conservé dans la mémoire autobiographique ce qui permettra des évaluations futures sur l'axe hédonique plaisir-déplaisir.
- Le plaisir a une **réalité biologique**, il se traduit dans l'organisme par la libération de substances comme la dopamine.
- C'est donc la **perception** « en direct » de cet état de corps que l'on peut appeler « plaisir ».

A quoi et à qui sert le plaisir ?

- C'est un **processus vital** engendrant aussi bien un apaisement qu'une « force » dynamique pour la personne. A la fois besoin et énergie mobilisatrice, le plaisir peut devenir une valeur sous certaines conditions.
- Avec ses composantes biologique et éthique, le « plaisir des élèves dans la discipline enseignée » devient pour l'enseignant à la fois une **finalité éducative** (épanouissement et puissance de la personne) et **un moyen pédagogique** (comme dynamique mobilisatrice)

Deux conceptions du plaisir pour une problématique scolaire



Des questions professionnelles

- Comment l'enseignant peut-il mieux prendre en compte le plaisir de ses élèves ?
- Pourquoi certains milieux didactiques et pédagogiques procurent-ils plus de plaisir que d'autres ?
- Comment passer du plaisir d'agir à l'envie d'apprendre ?

Le processus de plaisir-déplaisir dans les pratiques ludomotrices

On en repère 3 phases

- Phase 1 : Des conditions déterminantes au plaisir/déplaisir
- Phase 2 : Un degré de ressenti de plaisir/déplaisir au cours ou juste après l'action
- Phase 3 : Des traces plus ou moins mémorables de ce ressenti

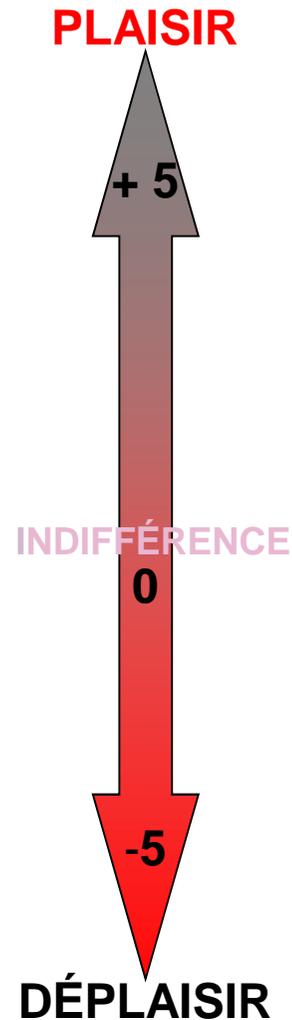
Phase 1

Des conditions déterminantes au plaisir/déplaisir

- **Un contexte** écologique, social, affectif et didactique situé dans lequel...
- ...une ou des personnes agissent avec **leurs propres sensibilités** les conduisant à...
- ...**un degré de mobilisation dans l'action** qui se termine par une réussite, une semi-réussite, des difficultés ou un échec qui déclenchent...
- ...**une combinaison d'émotions** éprouvées avant ou pendant l'action

Phase 2

Degré de ressenti de plaisir/déplaisir au cours ou juste après l'action



« Plaisiromètre »

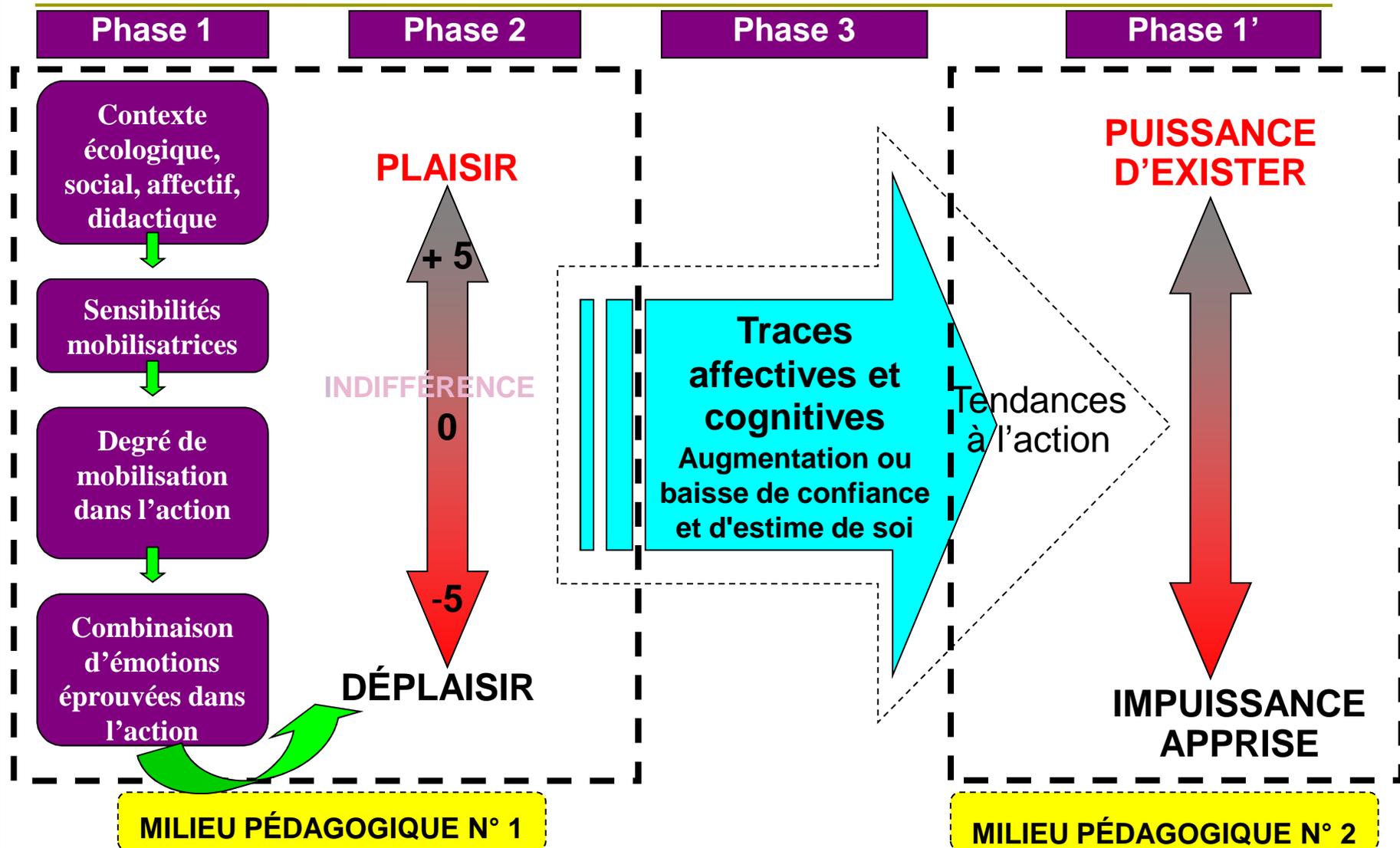
- En haut de l'échelle (+5) : un ressenti positif et intense, du plaisir proprement dit (*Le plaisir est le couronnement d'une action accomplie, non son but, mais ce qui lui advient de surcroît* »)
- (+3) : un ressenti agréable
- (+1) : un ressenti favorable
- En bas de l'échelle
- Au milieu de l'échelle (0) : aucun ressenti significatif, neutralité affective, indifférence voire ennui...
- (-1) : un ressenti défavorable
- (-3) : un ressenti désagréable
- (-5) : un ressenti négatif insupportable, du déplaisir

Phase 3

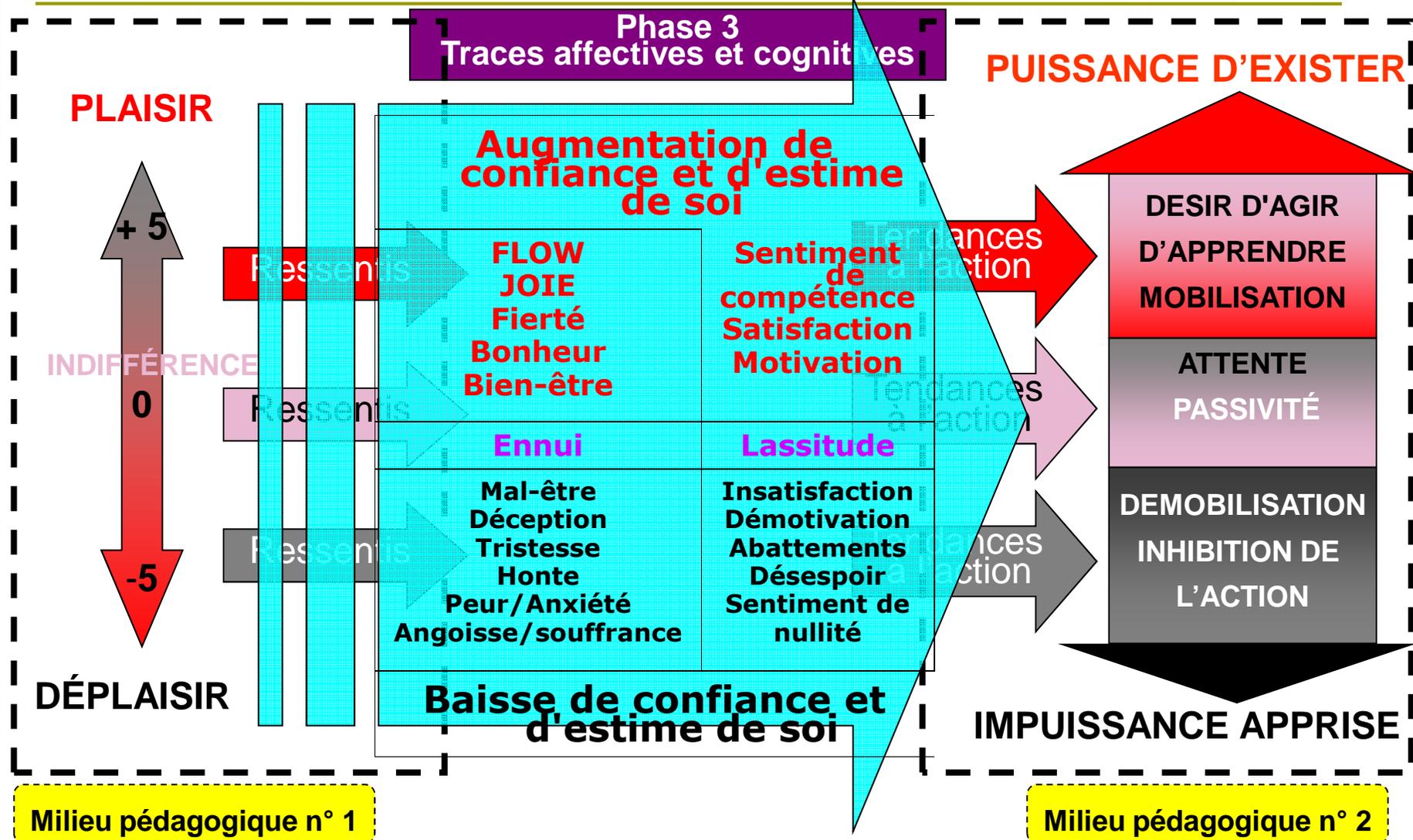
Des traces plus ou moins mémorables de ce ressenti

- Des traces de plaisir donnent l'envie de renouveler ce plaisir (Plaisir anticipé ou recherché). Il se transforme en conduites attractives et mobilisatrices
- S'il n'y a aucun ressenti significatif, l'individu peut naviguer entre attente ou lassitude... Réessayer ou passer à autre chose ?!
- Des traces de déplaisir engendrent des attitudes répulsives qui se traduisent bien souvent par l'envie de ne pas renouveler cette expérience, par l'abandon, par la fuite

Modélisation du processus de plaisir/déplaisir



Modélisation du processus de plaisir/déplaisir



Du plaisir d'agir à l'envie d'apprendre

Notre conviction

Si le pari du plaisir d'agir est atteint, son inscription en mémoire (traces affectivo-cognitives) renforce un sentiment de compétence et donc ... l'envie d'apprendre qui englobe les effort, l'insatisfaction temporaire, la patience, etc.

Alors la puissance d'exister et la force mobilisatrice augmentent ...

... ce qui favorise l'envie de retrouver ce plaisir ressenti (plaisir anticipé ou recherché), et donc l'envie de persévérer et d'apprendre.

Piste pédagogique n°1

Cultiver dans sa classe des relations humaines respectueuses des personnes

- Le plaisir comme valeur éducative de la personne dans sa totalité, c'est « faire exister » la personne avant de la « faire apprendre »
- Enseigner c'est d'abord éprouver et exprimer de l'empathie envers les élèves, créer un climat social et affectif sécurisant

Piste pédagogique n°2

Créer et proposer un contexte didactique adapté (formes d'organisation et de pratique) qui tienne compte **des différentes sensibilités mobilisatrices des élèves**

- Sensibilité à la pratique compétitive
- Sensibilité aux formes ludiques
- Sensibilité à l'approche conviviale
- Sensibilité à la maîtrise technique
- Sensibilité à la réalisation d'exploit « sportif »
- Sensibilité à des sensations corporelles

Piste pédagogique n°3

Favoriser et valoriser une **implication active** des élèves

Formes d'autodétermination, marge d'initiative
Choix de contrat, de projet collectif
Alternance de rôles sociaux et moteurs
Les intéresser à leur prestation
etc.

Piste pédagogique n°4

Induire des conduites attractives en confrontant les élèves à des expériences marquantes et stimulantes

- ⇒ Utiliser des artifices amplificateurs (ex HB, ...)
- ⇒ Proposer des défis signifiants (ex HB, TT)
- ⇒ Imaginer des jeux didactiques (ex bad, TT)

Piste pédagogique n°5

Sensibiliser à l'enjeu de l'activité en l'ajustant aux conduites adaptatives des élèves

- privilégier le fond culturel (ADN) aux formes culturelles (apparences)
- adapter les règles et les contraintes à la motricité des élèves

(ex film prim'volley)

Piste pédagogique n°6

Favoriser une réussite quasi immédiate dans la pratique pour générer et dynamiser l'envie d'apprendre

- Partir du niveau réel des élèves, de leur préoccupations, et non pas de ce que l'on voudrait d'emblée qu'ils apprennent
- Ne pas hésiter à adapter les règles au sens large pour permettre aux élèves de vivre une expérience de réussite gratifiante d'entrée de jeu (ex tennis/pong)

Piste pédagogique n°7

Choisir des contenus sans « brûler » les étapes

- optimiser une étape adaptative plutôt que changer d'étape
- différencier apprentissage quantitatif et qualitatif

Du plaisir d'agir à l'envie d'apprendre

Un exemple en C.O. en LP

- Rares sont les élèves qui s'engagent dans une véritable « épreuve de course d'orientation » avec l'intention de chercher et ramener le plus vite possible les balises (= Principe directeur de la CO).
- Les élèves éprouvent **du déplaisir** à l'idée de pratiquer la CO : ils ne veulent pas courir : « On vous prévient M'sieur on courra pas ! »
- La CO apparaît comme de la course en durée déguisée !
- Et les injonctions du prof n'y changent rien ... au contraire (climat délétère, relations conflictuelles, ...)

Étape émotionnelle¹ : 2 préoccupations repérables

Étape émotionnelle 1 : Le baladeur-farfouilleur

- ... centré quasi exclusivement sur la recherche. Mais il fouille le terrain plutôt qu'il ne s'oriente. Temps infini passé à la lecture de carte.
- La course ne l'intéresse pas, et peut même être rejetée. Il se balade avec une carte !

Étape émotionnelle 2 : Le fonceur-girouette

- ... court dans tous les sens sans projet précis
- La relation carte-terrain est peu prise en compte ou de manière fortuite

1. Cf Bui-Xuan Gilles, une modélisation du procès pédagogique

Alors comment faire ?

Étape émotionnelle 1: Le baladeur-farfouilleur

- Créer un milieu pédagogique adapté pour construire ou reconstruire du plaisir d'agir (et/ou de mieux agir) dans cette activité

Étape émotionnelle 2 : Le fonceur-girouette

- C'est pas trop difficile finalement, les élèves étant déjà dans une certaine mobilisation donc dans du plaisir d'agir ! Un artifice amplificateur peut suffire pour basculer à l'étape fonctionnelle : « le chemineur-coureur »

Quelques principes pour créer un milieu pédagogique adapté

- Partir de ce que fait l'élève et non pas d'emblée de ce que l'on voudrait qu'il fasse
- Tenir compte du sens qu'il accorde à son action plutôt que de vouloir à tout prix donner du sens !
- Prendre en compte diverses sensibilités au plaisir et non pas uniquement celle émanant de l'APSA
- Favoriser une réussite quasi immédiate et concrétisable pour tous
- Délimiter un cadre proscriptif (plutôt que prescriptif) qui « offre » des possibilités d'action sollicitant l'activité adaptative (plutôt que des contraintes à respecter)

Jeu didactique de référence

- « La balade s'emballe »

Course en binôme affinitaire sous forme de course aux points avec pression temporelle.

- ✓ Des parcours courts (10/15 min maxi) en terrain plat avec 2 ou 3 postes maxi à trouver
- ✓ Binômes affinitaires (si + de 2 élèves = paresse sociale)
- ✓ Une carte pour chaque élève mais sur 1 seule figurent les postes (interdépendance)
- ✓ Une invitation à la marche plus que la course avec un temps limite pour le retour (calculé à 6km/h) qui peut s'avérer être une incitation à la course
- ✓ Une vérification en direct de la balise trouvée
- ✓ Une organisation ne permettant pas aux groupes de se suivre.

Pourquoi est-il mobilisateur ?

- Indicateurs de départ
 - ✓ Les élèves partent en marchant et reviennent en courant s'ils ont perdu beaucoup de temps dans la lecture de la carte et la recherche des postes.
- Indicateurs d'adaptation et donc de changement d'étape
 - ✓ Les élèves partent en courant pour gagner du temps de lecture et reviennent en marchant s'ils sont en avance par rapport au temps limite.

Mais comment passer du plaisir à l'apprentissage ?

- En prescrivant des efforts, du travail ?... en attendant que vienne le plaisir d'apprendre ?
- En faisant miroiter un plaisir futur comme conséquence des apprentissages ?

Tout serait plus simple si l'on pouvait transformer le plaisir de pratiquer ou d'agir en plaisir d'apprendre !

L'envie d'apprendre à mieux agir ne peut émerger que du plaisir à pratiquer

- Il faut donc non seulement un milieu mobilisateur mais un milieu affordant
 - ✓ c'est-à-dire qui « offre » des possibilités pour mieux agir et non pas des contraintes à respecter

Ex : le temps limite (plutôt que le meilleur chrono possible) n'impose pas la course mais peut la rendre nécessaire
- Et sur cette base, faire émerger l'envie d'apprendre grâce à divers outils

Faire émerger l'envie d'apprendre

- Cultiver les relations humaines dans un climat social et affectif sécurisant
 - ✓ L'enseignant n'impose pas aux élèves de courir
 - ✓ Il les « chambre » sur le fait de ne pas pouvoir réussir en marchant
- Valoriser l'implication active des élèves
 - ✓ Libre choix de l'ordre de relevé des postes
 - ✓ Un chrono par groupe pour la gestion du temps
 - ✓ Intéresser l'élève au temps perdu à la lire la carte
- L'utilisation d'artifices amplificateurs
 - ✓ Le temps limite calculé à la vitesse « marche balade » (4 ou 5 km/h)
 - ✓ Possibilité de placer des fausses balises pour centrer les élèves sur une lecture plus fine de la carte
- Confrontation à un défi (épreuve-preuve) : « les suiveurs »
 - ✓ Arriver avant une équipe qui part pourtant 3 minutes après mais qui dispose du chemin à emprunter surligné sur la carte mais qui n'a pas le droit de courir (vérification par une 3^e équipe) ?

Conclusion

Le plaisir doit être le fil rouge d'une pédagogie attractive pour les élèves :

- Ne pas différer le plaisir d'agir
- Valoriser les ressentis positifs
- Susciter l'envie d'apprendre

et gratifiante pour l'enseignant :

- Les élèves se mobilisent ...
- ... éprouvent du plaisir à agir
- ... et progressent !

Toutefois le vécu intime des expériences comporte une part d'imprévisibilité et de subjectivité...



*« Le baromètre de tout
pédagogue n'est-il pas le rire
et le plaisir de l'élève ? »*

L. D'Hainault