Plaisir et processus éducatif en EPS : une pédagogie de la mobilisation

Réflexions du groupe ressource « PLAISIR & EPS »

Philippe Gagnaire & François Lavie

Cournon d'Auvergne – AG de l'AE-EPS 2014

Membres du groupe en mai 2014

BARBIER Denis
BELHOUCHAT Mehdi
BOURDIER Pascale
BUI-XUAN Gilles
CARLIER Ghislain
CLERX Marie
CROIZIER Karen
DESLAURIER Sophie
DUGAS Eric
GAGNAIRE Philippe
GARSAULT Christine
HAYE Guy
LACINCE Nelly
LAVIE François
MANDIN Maurice
MEAR Bruno
MOUGENOT Lucie
MORIZUR Yvon
PERSYN Hélène
PETIT Françoise
PIAU Amandine
PIGNOL Hélène
SETRUK David

Quel enjeu pour le groupe ?

↳Installer le plaisir au cœur du processus éducatif en EPS afin d'améliorer la réalité scolaire...

« ...Il n'est pas possible de réussir à l'école sans sérénité, sans plaisir, sans confiance et sans motivation. Alors arrêtons d'opposer plaisir et effort. On peut être plus exigeant lorsque les élèves prennent du plaisir à apprendre que lorsqu'ils souffrent. »

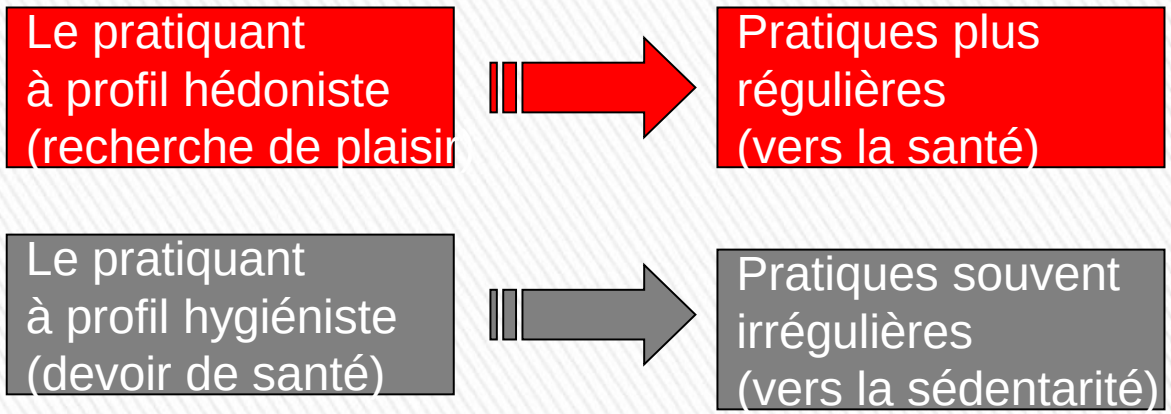
(Peillon, Le monde 08/02/2014)

Enjeu n°1 : la santé

Les pratiques physiques à visée hédoniste seraient plus propices à la santé

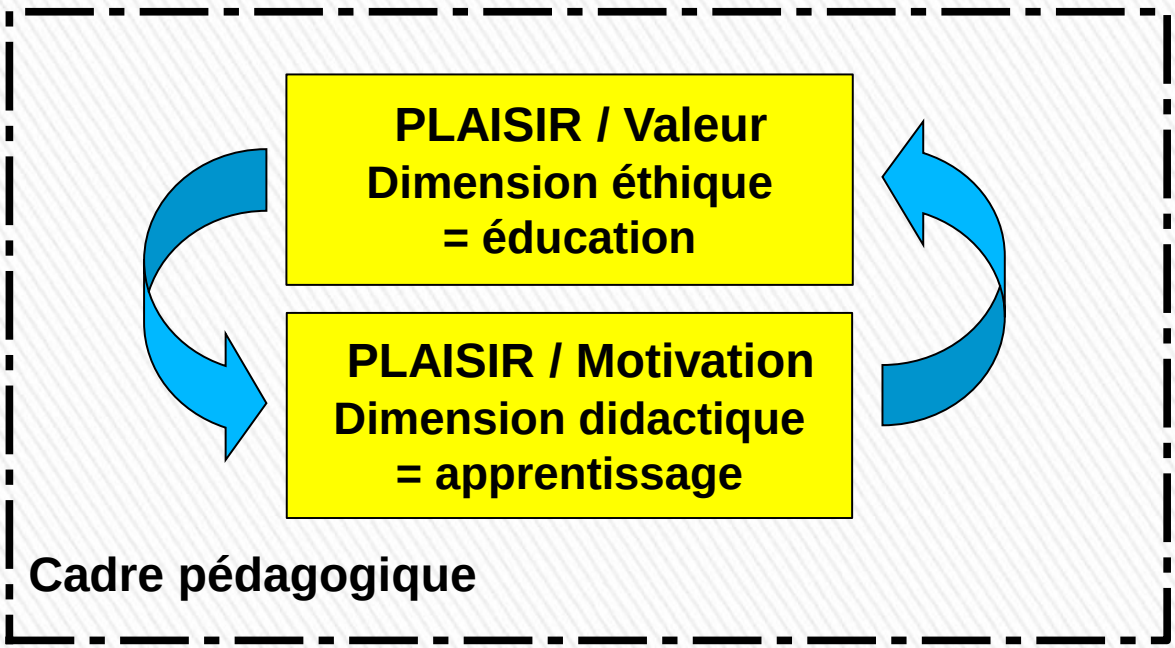
que des pratiques à visée hygiéniste

Cf. Claire Perrin



Enjeu n°2 : plaisir et processus éducatif

Le plaisir est à la fois une finalité éducative (épanouissement et puissance de la personne) **et un moyen pédagogique** (dynamique mobilisatrice)



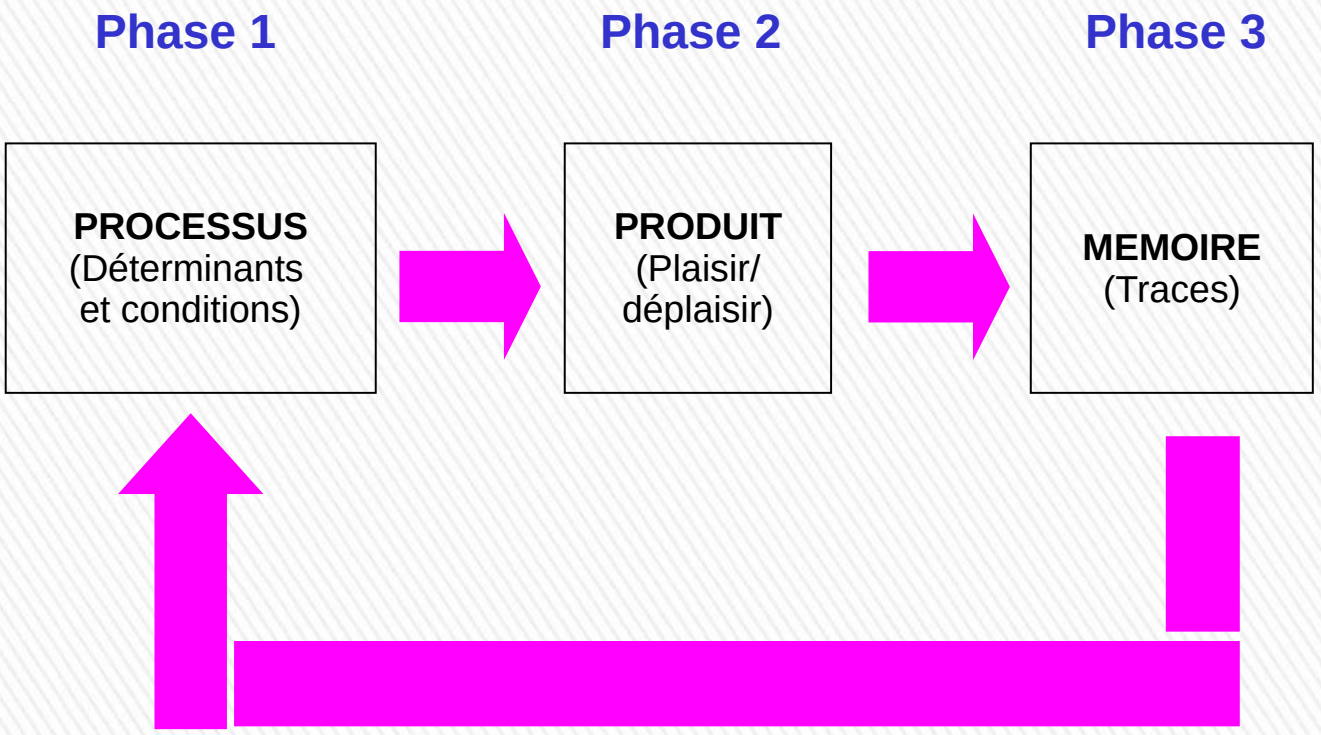
Définition du plaisir

Le plaisir, c’est ce qu’ont ressenti ceux qui disent en avoir éprouvé.

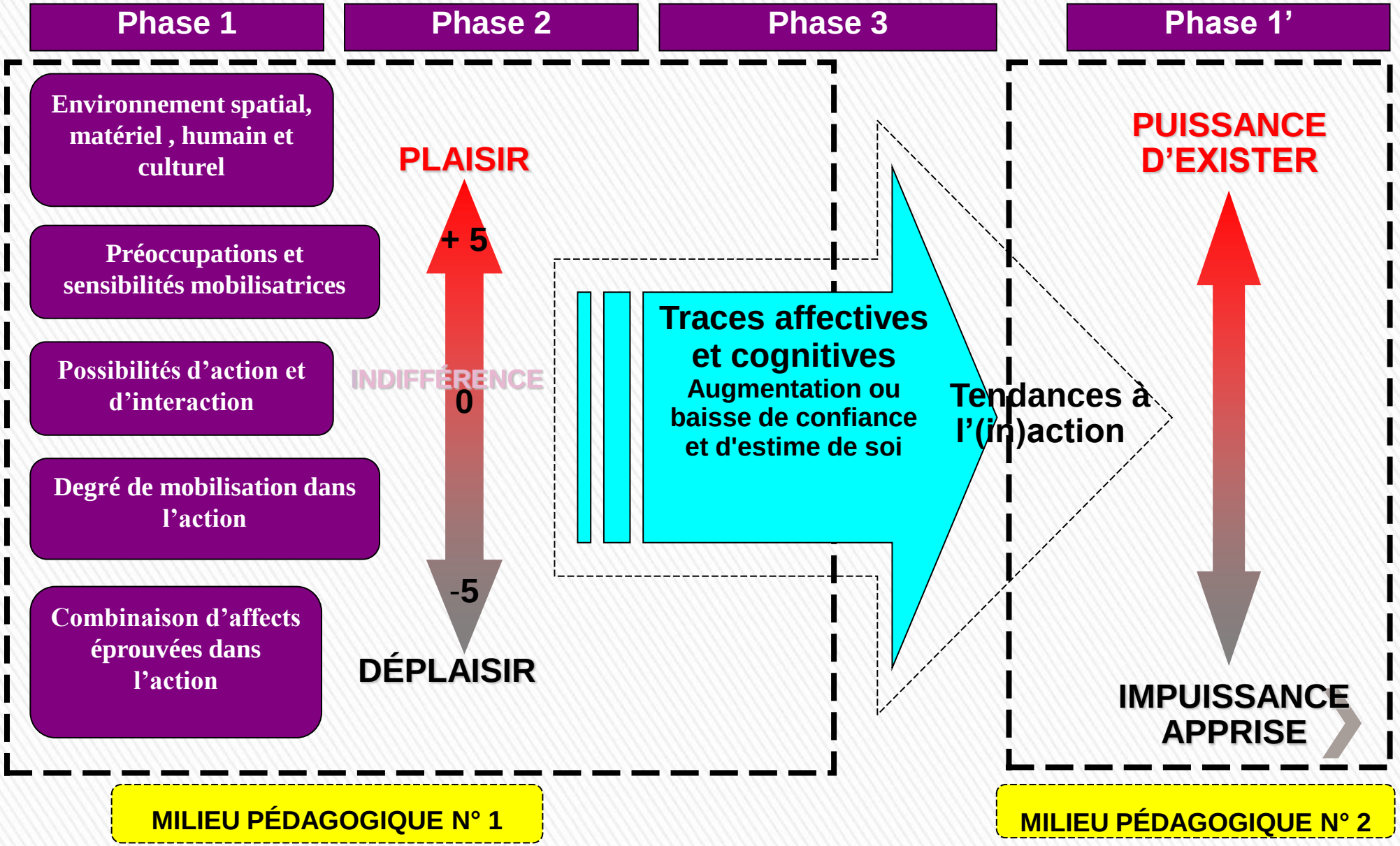
C'est un **ressenti positif,** pendant ou juste à la fin d'une action**,** qui résulte **d’une combinaison complexe d’affects** (humeur, émotions, sentiments) mis en relation avec l’expérience antérieure et l'histoire du sujet.

La dynamique plaisir – déplaisir dans les pratiques ludomotrices

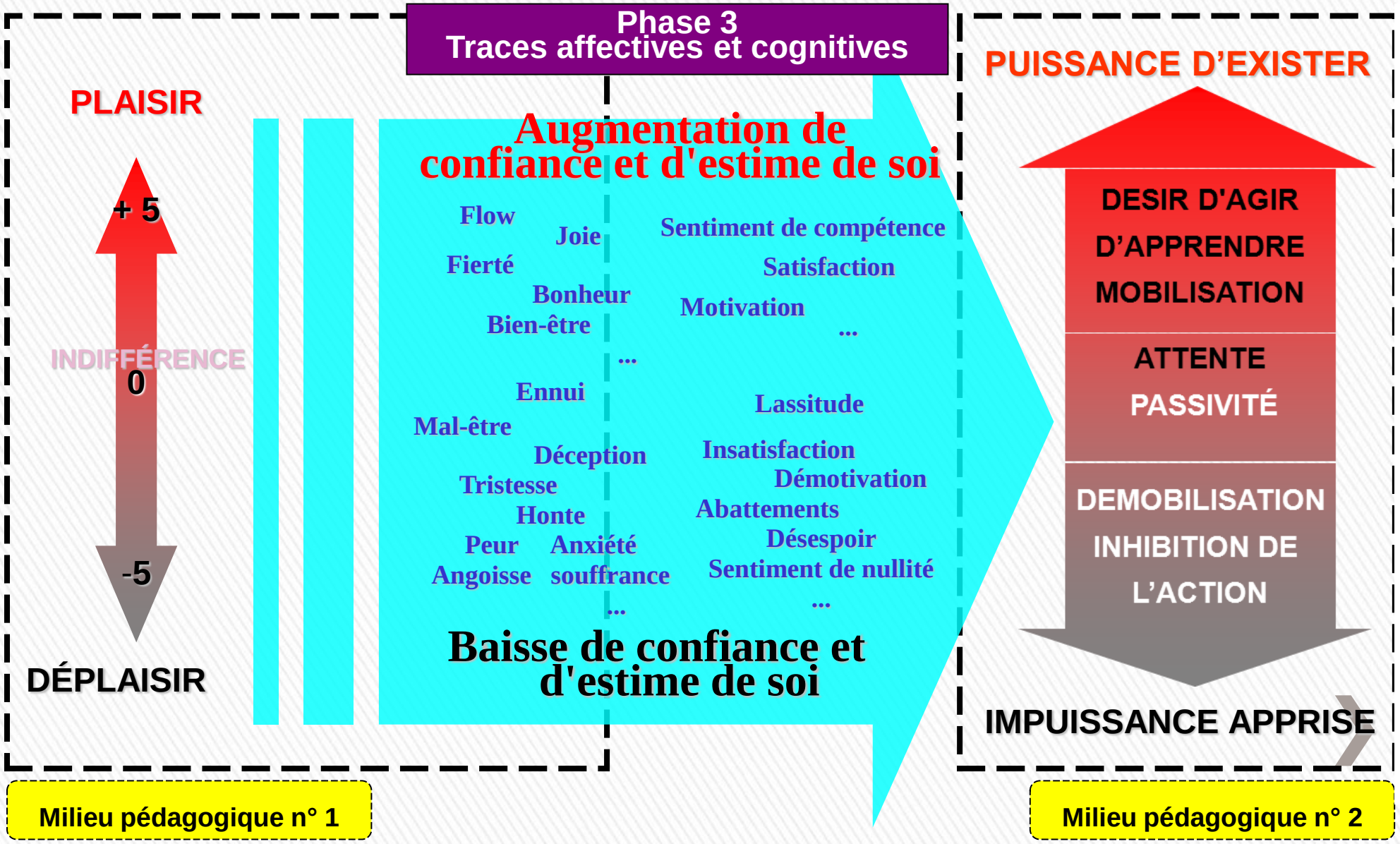
On repère 3 phases en boucle :



Modélisation de la dynamique plaisir/déplaisir



Modélisation de la dynamique plaisir/déplaisir



Conséquences

1. La compréhension du processus plaisir-déplaisir peut expliquer les tendances à l'action (effort) ou à l'inaction (apathie) d'une personne.

2. La question du processus éducatif n'appelle pas seulement une réponse didactique mais pédagogique !

3. Seule, une **pédagogie de la mobilisation** permet de concilier de manière équilibrée « apprentissage » et « éducation »
   - L'apprentissage vise à développer la puissance d'agir de l'élève
   - L'éducation vise à augmenter sa puissance d'exister

Vers une pédagogie de la mobilisation

Mobilisation = Plaisir

Parce que… la mobilisation du sujet dans le sens qu'il attribue à son action est plaisir

Mobilisation = Effort consenti

Parce que… l'entretien et le renforcement de cette mobilisation conduit nécessairement à des progrès.

Mobilisation = Émergence

Parce que… c'est dans l'expérience corporelle d'une mobilisation optimale que peut émerger un nouveau sens.

Pistes pédagogiques (et non principes !)

Elles sont conçues pour lutter contre le déplaisir et la démobilisation de certains élèves en EPS

Pas de prescription possible ni souhaitable,

ni didactique ni dictature du plaisir…

… le plaisir ne se décrète pas !

Piste n°1 : Tisser des relations humaines bienveillantes et émancipatrices

↳ Créer des conditions matérielles et humaines garantissant un certain bien-être

Exemples de règles de mise en œuvre

- *Adopter une attitude empathique*
- *Établir une relation de confiance*
- *Donner des feedbacks positifs et non jugeants*
- *Eviter de mettre les élèves en visibilité*
- *Ne pas stigmatiser, ni discriminer certains élèves*
- *…*

Piste n°2 : Favoriser une réussite quasi immédiate pour entretenir en permanence un espoir de réussite

↳Inscrire des réussites dans l'expérience vécue des élèves

Exemples de règles de mise en œuvre

- *Diminuer les contraintes qui pèsent sur la mobilisation des élèves*
- *Construire très progressivement la forme de pratique*
- *Proposer plusieurs formes de pratique emboitées pour voir le sens du progrès*
- *Concrétiser les réussites par des scores ou des points « parlant »*
- *Pratiquer et apprendre en même temps*
- *…*

Piste n°3 : Ajuster l'enjeu du jeu au niveau des élèves

↳ Chercher des aménagements de l'activité tout en conservant son sens, sa signification, son fond culturel

<u>Exemples de règles de mise en œuvre :</u>

- *Réhabiliter le sens ludique des APSA*
- *Diminuer la charge émotionnelle et informationnelle*
- *Ajuster les règles pour que chacun puisse « jouer »*
- *Solliciter l'activité adaptative*
- *…*

Piste n°4 : Aborder l'activité en prenant en compte les préoccupations des élèves

↳ Partir de ce que les élèves sont et de ce qu'ils font et non de ce que l'on voudrait qu'ils soient ou qu'ils fassent

Exemples de règles de mise en œuvre

- *Respecter d'abord le sens en action, les intentions mobilisées par les élèves en situation*
- *Tenir compte de différentes sensibilités à la pratique (ludique, compétitive, conviviale, …)*
- *Varier les modes d'entrée dans l'activité*
- *Inverser la logique exercice-match*
- *…*

Piste n°5 : Valoriser aussi bien l'autodétermination que l'interdépendance

↳ Multiplier les possibilités d'interaction avec le milieu et avec les autres dans un cadre laissant de l'autonomie

<u>Exemples de règles de mise en œuvre</u>

- *Offrir des possibilités de choix et d'actions*
- *Favoriser l'interaction en liant les intérêts de chacun (dyades de collaboration, travail collaboratif)*
- *Instaurer et favoriser une autonomie progressive et contrôlée*
- *Favoriser l'interactivité (l'élève fait évoluer lui-même les variables didactiques)*
- *…*

Piste n°6 : Faire vivre des expériences marquantes

↳ Dramatiser le milieu pédagogique pour faire émerger de nouvelles perspectives de réussites

<u>Exemples de règles de mise en œuvre</u>

- *Imaginer des jeux didactiques alternatifs*
- *Proposer des défis signifiants*
- *Utiliser des artifices amplificateurs*
- *…*

Piste n°7 : Proposer des contenus en phase avec le niveau d'adaptation de l'élève

↳ Stabiliser et optimiser les réussites en cours

<u>Exemples de règles de mise en œuvre</u>

- *Cibler un nombre restreint de contenus*
- *Renforcer les points forts de l'élève*
- *Optimiser les ressources de chacun*
- *Valoriser les apprentissages de type quantitatif*
- *Proposer des tâches de mobilisation optimale*
- *…*

Piste n°8 : Permettre à l'élève de repérer et capitaliser ses progrès

↳ Jalonner la pratique d'indicateurs qui renseignent l'élève en direct sur la nature et le degré de sa mobilisation

<u>Exemples de règles de mise en œuvre</u>

- *Instaurer un fil rouge permanent*
- *Des repères de progrès facilement identifiables*
- *Orienter les élèves vers des buts de maîtrise*
- *« Saturer » le milieu de repères (extéroceptifs)*
- *Renseigner l'élève sur ce qu'il fait : le double score, triple score, bonus, joker, scores parlant*
- *Mesurer en permanence l'état des progrès*
- *…*

Moments forts du groupe

- Colloque international francophone à Louvain-La-Neuve le 22 mars 2014

- Publication d'un ouvrage professionnel prévu fin septembre 2014

Une pédagogie de la mobilisation en EPS
Plaisir et processus éducatif
Illustrations pédagogiques

›

Bonus

Positionnement n°2
En EPS tous les plaisirs ne se valent pas

De multiples plaisirs sont éprouvés en EPS :

Les plaisirs liés aux pratiques ludomotrices

L'amusement « hors pratiques »

Les comportements « hors tâches »

Le « trop plaisir »

↳ Mais seuls ceux qui se vivent dans le respect de soi-même et d'autrui sont légitimes et acceptables.

Phase 1
Le processus conduisant au plaisir/déplaisir

- **Les déterminants intimes et imprévisibles…**

- **Des conditions sur lesquelles on peut avoir un impact** au niveau du potentiel du milieu pédagogique et du vécu des expériences

  1 – La pertinence et la qualité de l'environnement spatial, matériel, culturel et humain.

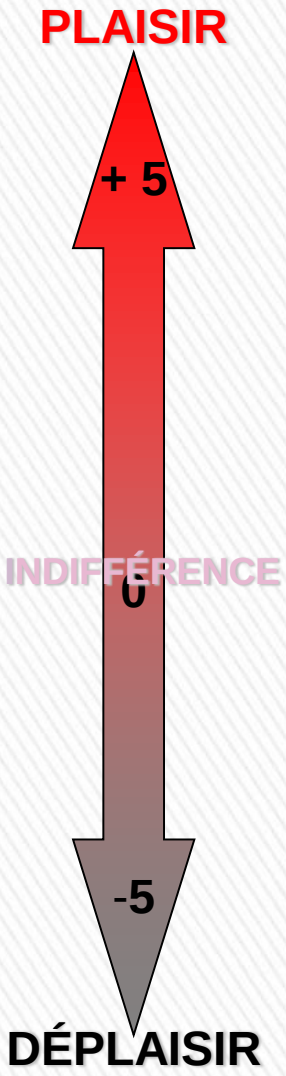
  2 – La prise en considération des sensibilités et des préoccupations des personnes

  3 – La justesse des possibilités d'action et d'interaction offertes

  4 - Un degré de mobilisation dans l'action qui se termine par une réussite, une semi-réussite, des difficultés ou un échec

  5 - Une combinaison d'affects éprouvés 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

Au milieu de l'échelle (0) : aucun ressenti significatif, neutralité affective, indifférence voire ennui...

(-1) : un ressenti défavorable

(-3) : un ressenti désagréable

(-5) : en bas de l'échelle, un ressenti négatif insupportable, **du déplaisir**

Phase 3 : Des traces plus ou moins mémorables de ce ressenti (partie de phase 1')

- Des traces de plaisir donnent l'envie de renouveler ce plaisir (Plaisir anticipé ou recherché). Il peut se transformer 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 le plus souvent des attitudes répulsives qui se traduisent parfois par l'envie de ne pas renouveler cette expérience, par l'abandon, par la fuite.

Ces traces induisent des tendances à l'(in)action (partie de phase 1')

Qu'est-ce que cette pédagogie de la mobilisation ?

Mobiliser, c'est mettre en mouvement. Si la motivation agit de l'extérieur (on est motivé par quelqu'un ou par quelque chose), le terme de mobilisation renvoie à une dynamique interne : on *se* mobilise sur...

C'est une pédagogie ...

- ✓ qui place le plaisir d'agir au centre de l'action éducative
- ✓ qui s'intéresse plus aux mobiles qu'aux motifs de l'action
- ✓ qui ne comble pas un manque mais qui utilise les ressources de l'élève
- ✓ qui n'impose pas des contraintes à respecter mais qui tend vers autodétermination
- ✓ qui ne répond pas à un besoin mais qui suscite du désir
- ✓ qui remplace l'injonction externe par l'aménagement d'un milieu « capacitant »