

En éducation physique ce n'est pas le plaisir qui pose problème mais son absence



François LAVIE
Philippe GAGNAIRE

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

Louvain-la-neuve
Mercredi 27/02/2013

Réflexions du groupe PLAISIR de l'AE-EPS

***Une pédagogie centrée
sur le plaisir***

2 enjeux

3 perspectives théoriques

8 pistes pédagogiques

A quoi et à qui sert le plaisir ?

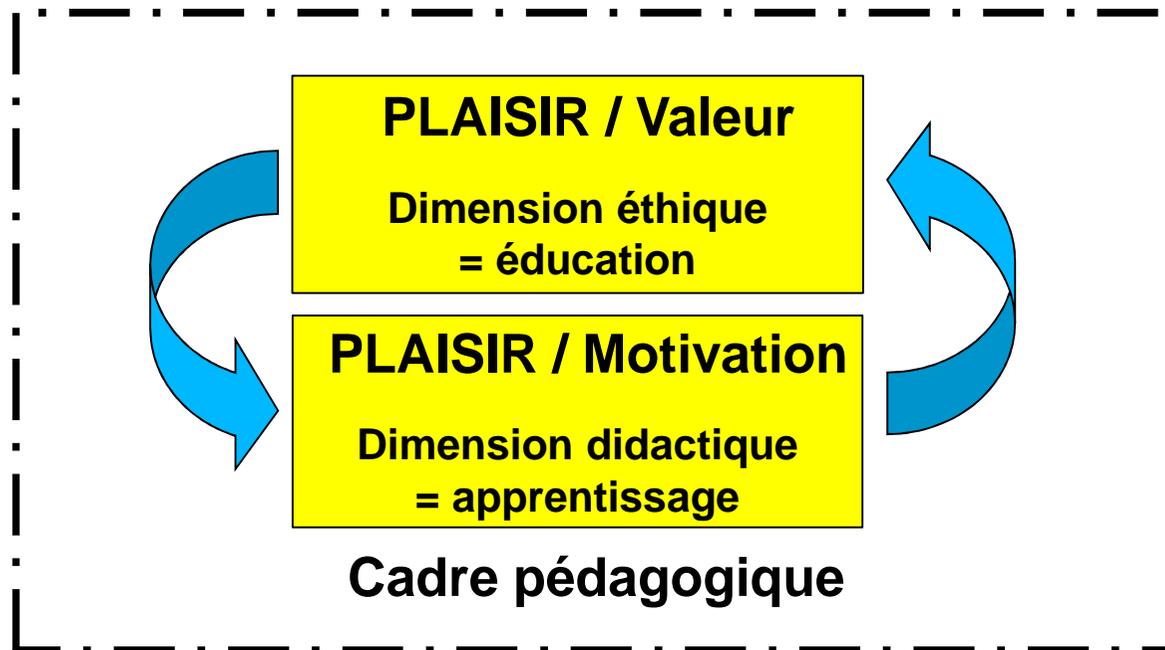
Nombreux sont les élèves et les enseignants qui vivent l'ennui, le mal-être ou même la souffrance, source d'une dégradation de confiance et d'estime de soi.

Pour ne pas faire subir aux élèves et aux enseignants des affects négatifs conduisant à l'impuissance apprise et/ou à l'inaction, nous prôtons une pédagogie concrète et réaliste qui envisage le plaisir comme un droit.

Dans la pratique d'une activité ludomotrice, le plaisir, issu d'un processus biologique, est un indicateur d'une adaptation momentanée

Enjeu n°1

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

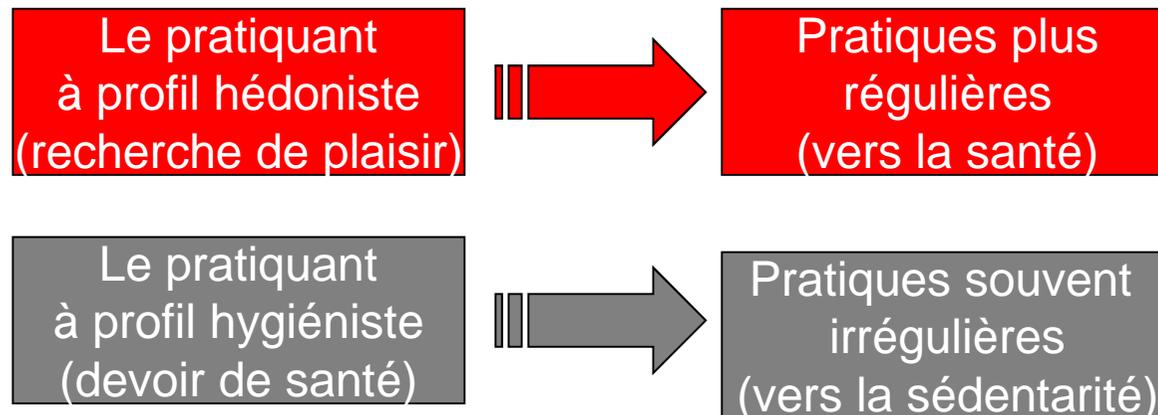


Enjeu n°2

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

que des pratiques à visée hygiéniste

Cf. Claire Perrin



Perspective théorique n°1

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.

Perspective théorique n°2

En EPS tous les plaisirs ne se valent pas

De multiples plaisirs sont éprouvés en EPS :

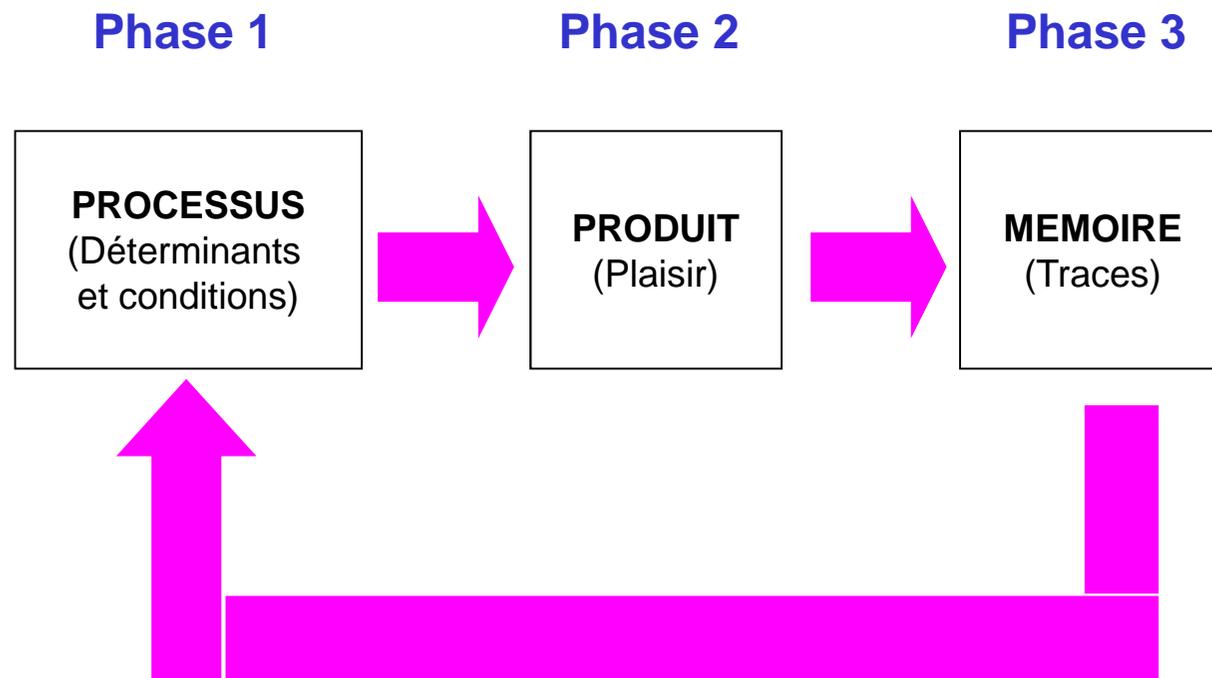
- **Les plaisirs liés aux pratiques ludomotrices**
- **L'amusement**
- **Les comportements hors-tâches**
- **Le « trop plaisir »**

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

Perspective théorique n°3

La dynamique plaisir – déplaisir dans les pratiques ludomotrices

On repère 3 phases en boucle :



Phase 1

Le processus conduisant au plaisir/déplaisir

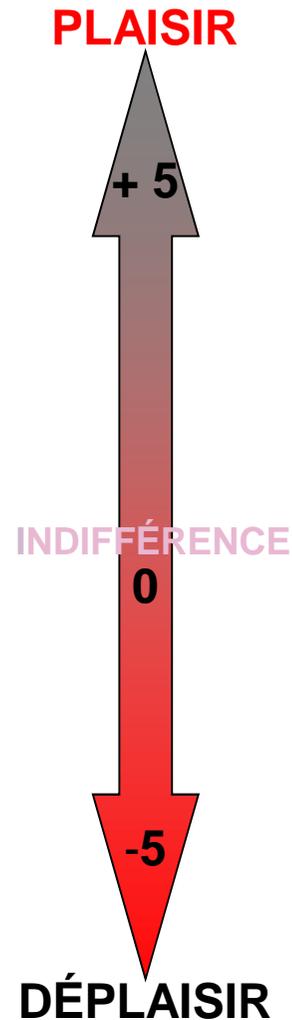
- **Les déterminants intimes et imprévisibles...**

- **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 »

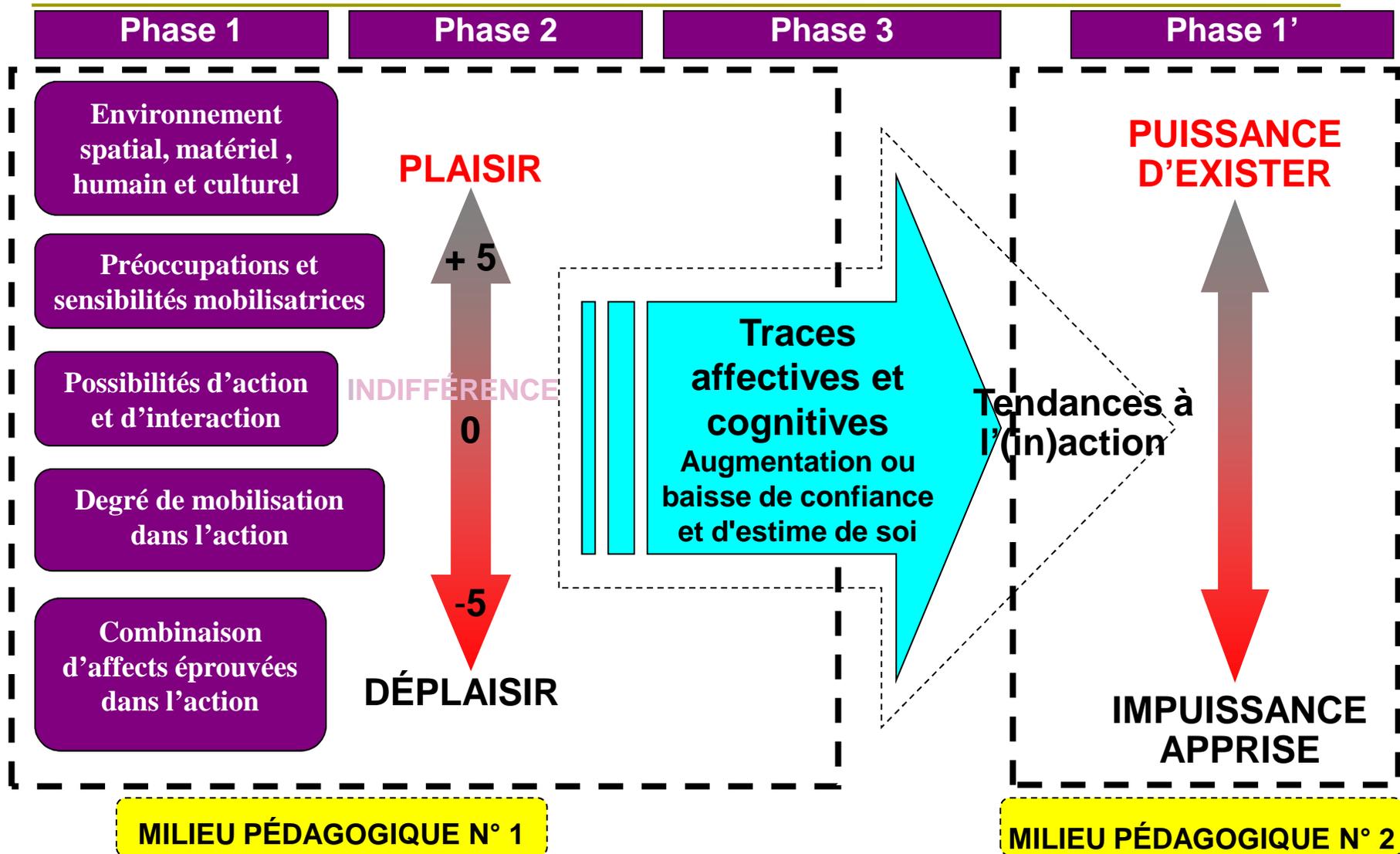
- En haut de l'échelle (+5) : un ressenti positif et intense, **du plaisir proprement dit** « *Le plaisir est le couronnement d'une action accomplie, non son but, mais ce qui lui advient de surcroît* »
- (+3) : un ressenti agréable
- (+1) : un ressenti favorable
- Au milieu de l'échelle (0) : aucun ressenti 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')

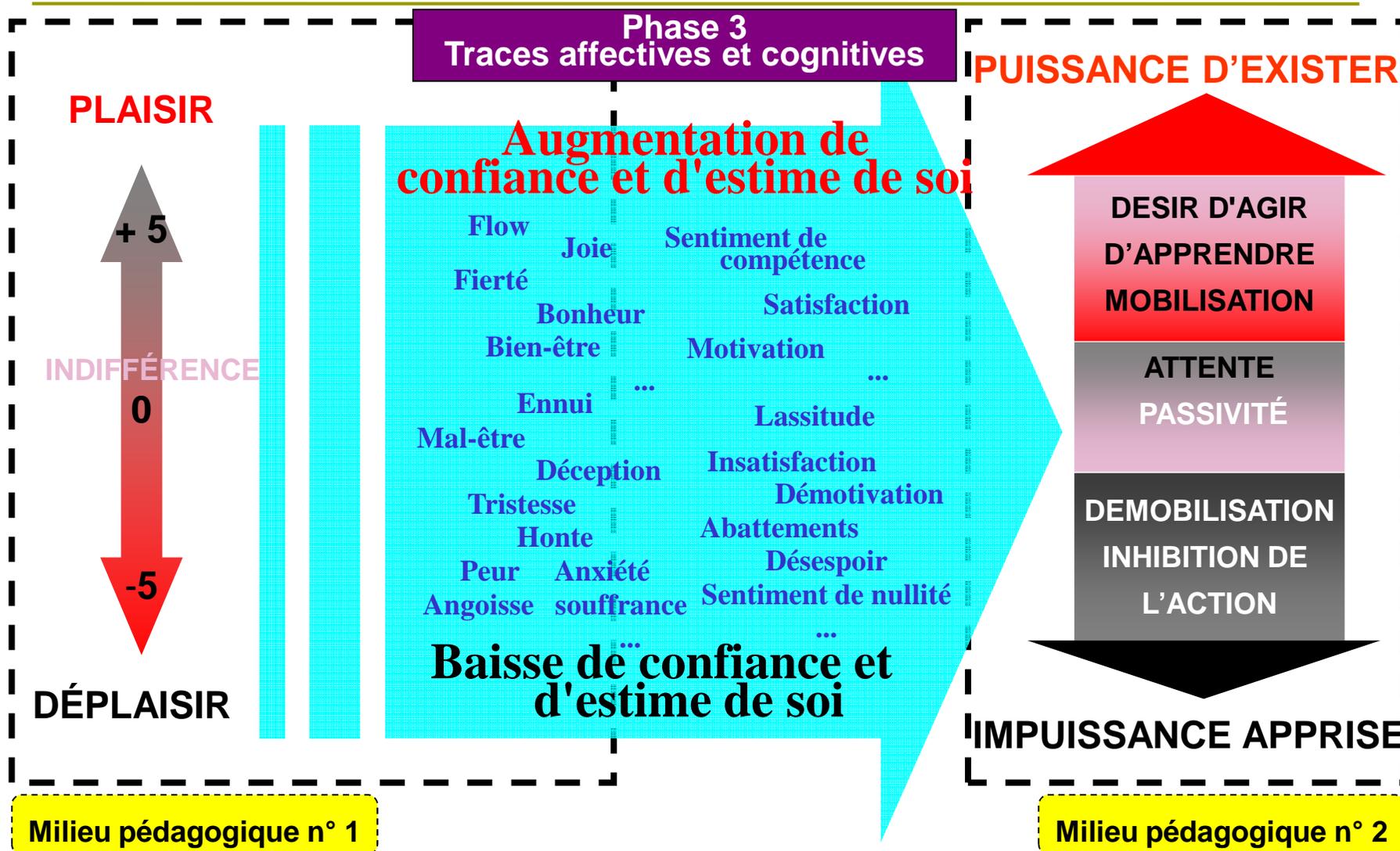
- Des traces de plaisir donnent l'envie de renouveler ce plaisir (Plaisir anticipé ou recherché). Il peut se transformer en conduites attractives et mobilisatrices.
- S'il n'y a aucun ressenti significatif, l'individu peut naviguer entre attente ou lassitude... Réessayer ou passer à autre chose ?!
- 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')

Modélisation de la dynamique plaisir/déplaisir



Modélisation de la dynamique plaisir/déplaisir



Une conviction pédagogique

**Si le plaisir ne s'enseigne pas, une
éducation au plaisir est
envisageable !**

Qu'entend-on par une éducation au plaisir ?
Une éducation au plaisir est-elle souhaitable ?

Notre pédagogie

Articuler

Apprentissages en EPS

(pour augmenter la puissance d'agir)

et

Éducation au plaisir dans les pratiques ludomotrices

(pour développer la puissance d'exister)

Nos pistes pédagogiques (et non nos principes)

Le plaisir ne se décrète pas !

**Pas de prescription possible ni souhaitable,
ni didactique ni dictature du plaisir...**

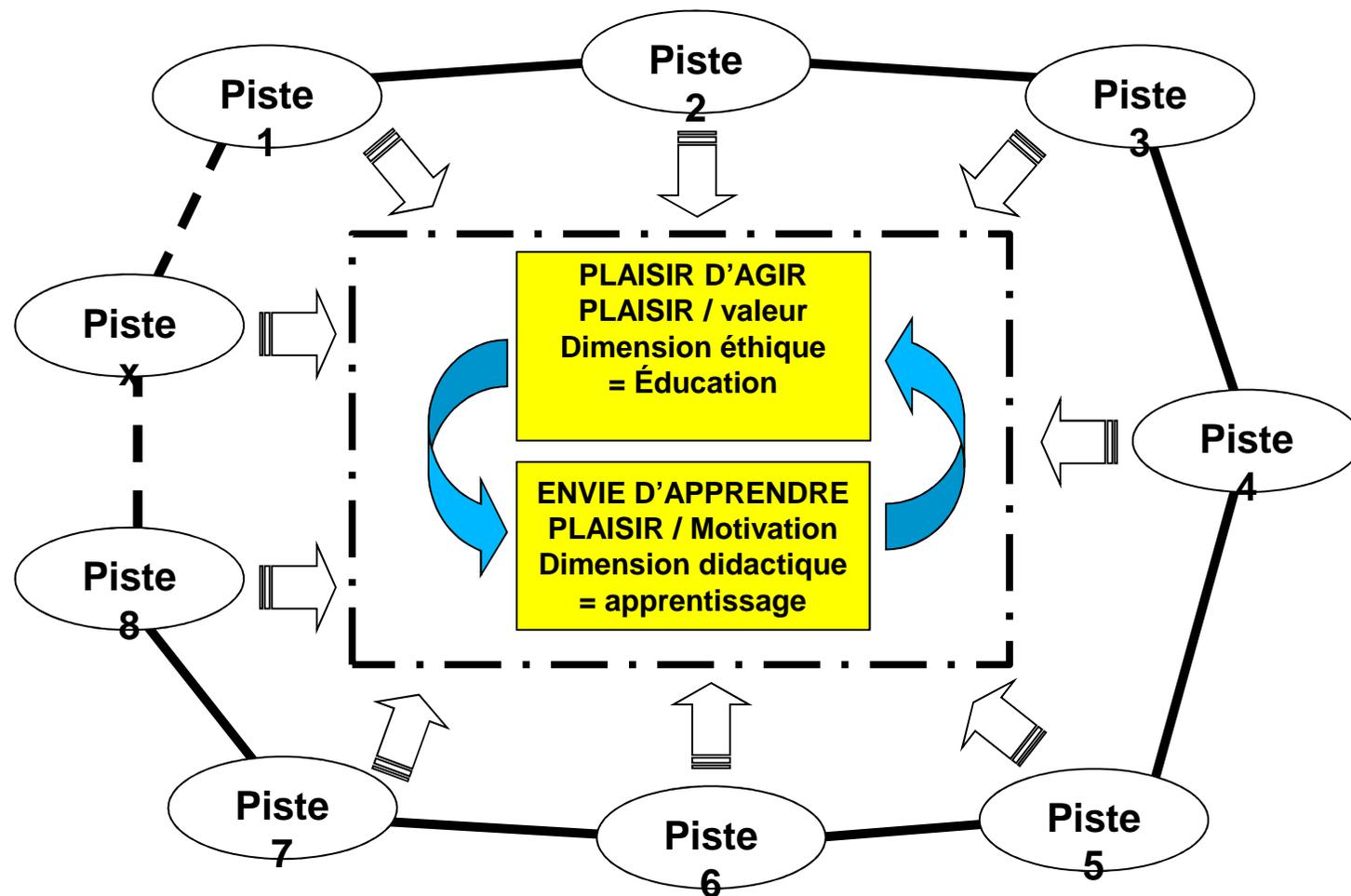
Notre pédagogie de l'éducation physique s'inscrit dans la réalité de la classe. Elle est centrée sur le plaisir sans jamais perdre de vue la dimension singulière de l'élève et de l'enseignant.

Sa finalité reste bien l'enrichissement de la culture corporelle des élèves.

Pour cela nous proposons 8 pistes pédagogiques centrées sur le plaisir dans les pratiques ludomotrices.

Articulation des pistes

Activer plusieurs de ces pistes favorise l'émergence d'affects positifs



Organisation des pistes

1. Intervenir

- Piste n°1 et piste n°2

2. Mobiliser

- Piste n°3 et piste n°4

3. Impliquer

- Piste n°5 et piste n°6

4. Transformer

- Piste n°7 et piste n°8

Piste pédagogique n°1

Comment intervenir ?

Tisser des relations humaines bienveillantes et émancipatrices

*Dans quelle mesure, ai-je réussi à établir
un dialogue avec chacun de mes élèves et
à construire pour la classe un
environnement sécurisant ?*

Piste pédagogique n°2

Comment intervenir ?

Entretenir un espoir de réussite permanent à partir d'une réussite quasi immédiate

Mon intervention permet-elle à chaque élève d'envisager des réussites assez rapides dans sa pratique afin de générer et dynamiser son envie d'agir ?

Piste pédagogique n°3

Comment mobiliser ?

Ajuster l'enjeu du jeu au niveau des élèves

*Comment faire comprendre au plus
tôt aux élèves le sens originel de
l'activité ?*

Piste pédagogique n°4

Comment mobiliser ?

Aborder l'activité en prenant en compte différents profils d'élèves

Est-ce que je tiens compte de différents besoins, sensibilités, préoccupations de mes élèves pour mieux les mobiliser ?

Piste pédagogique n°5

Comment impliquer ?

Valoriser aussi bien l'autodétermination que l'interdépendance

Comment favoriser et valoriser une réelle implication de mes élèves ? Comment solliciter l'adaptation active ? Comment instituer de l'interdépendance facilitant les interactions coopératives ?

Piste pédagogique n°6

Comment impliquer ?

Faire vivre des expériences marquantes

Comment toucher émotionnellement mes élèves pour les rendre plus disponibles aux apprentissages visés ?

Quels outils proposer ?

Imaginer des jeux didactiques référents

Proposer des défis signifiants

Utiliser des artifices amplificateurs

Piste pédagogique n°7

Comment transformer ?

**Proposer des contenus en phase
avec le niveau d'adaptation de
l'élève**

*Comment faire progresser les élèves
sans « brûler » les étapes pour ne pas
diminuer leur envie d'apprendre ?*

Piste pédagogique n°8

Comment transformer ?

**Permettre à l'élève de repérer
et capitaliser ses progrès**

*Pourquoi et comment faire prendre
conscience à l'élève de ses résultats,
ses performances et de ses progrès ?*

Comment en garder la trace ?

Pour conclure

« ...je crains qu'on confonde la satisfaction à courte vue et le plaisir digne de ce nom sans lequel il n'est point d'hédonisme (...) Le plaisir, en effet, est multiple, du plus frustré, simple et sommaire, au plus complexe, au plus élaboré (...) Or l'hédonisme suppose une éducation, une initiation : on ne peut le saisir, l'aborder, le pratiquer, le connaître si l'on se contente d'opposer sa subjectivité frustrée et inculte à une œuvre complexe (...) L'hédonisme subtil produit des plaisirs subtils, mais il suppose une initiation ; l'hédonisme vulgaire est dans l'effet immédiat, il fait l'économie du savoir...»

Michel Onfray