

Gérer le couple plaisir/insatisfaction chez les élèves en EPS pour dynamiser l'apprentissage¹

*Philippe GAGNAIRE, Professeur EPS, Collège ORADOU, Clermont-Ferrand,
Membre du groupe « plaisir » de l'AEEPS.*

- **Le plaisir est un préalable à l'action et à l'apprentissage...**

Si un des privilèges de l'EPS est d'avoir recours à des activités physiques, sources inépuisables d'émotions, c'est aux professeurs d'EPS qu'il incombe de les prendre en compte dans son enseignement pour aider leurs élèves à s'inscrire dans une dynamique de progrès. Autrement dit, un enseignement de l'EPS qui ne respecte pas les sensibilités au plaisir des élèves peut-il être efficace ? Peut-on faire créer une dynamique de progrès sans s'intéresser aux mobiles des élèves ?

Nous pensons qu'il faut s'appuyer au départ sur leurs émotions qui sont source de plaisir immédiat. Celles-ci pourront alors évoluer vers la construction d'un sentiment de façon à faire naître un plaisir différé.

Aussi notre approche consiste paradoxalement à surseoir à la mise en place de situations d'apprentissage pour faire progresser les élèves. Enseigner des contenus moteurs à des élèves qui n'en perçoivent ni l'intérêt, ni la nécessité est une démarche pédagogique qui fonctionne à « contre sens ». Si trop souvent les élèves ne progressent pas en EPS n'est-ce pas surtout parce que les enseignants veulent d'abord et trop rapidement **en faire des apprenants** avant de leur avoir donné la possibilité et le temps **d'être** tout simplement **des pratiquants** ?

Le plaisir de pratiquer est en fait un préalable à l'action et à l'apprentissage, cette dernière ne se justifiant que par la perspective d'un plaisir futur plus enviable.

Comme le souligne J. DEWEY, « *toute leçon doit être une réponse à une question* ».

Le problème en EPS, est que les élèves n'ont en général pas de question.

Nous rechercherons donc en 1er à éveiller ou réveiller le plaisir d'agir des élèves en leur proposant des formes scolaires de pratique adaptées et pertinentes.

- **... et l'insatisfaction dynamise le désir de progresser.**

Le plaisir présente toutefois des limites à la dynamique d'apprentissage s'il n'apporte qu'une satisfaction immédiate : l'élève s'amuse mais ne cherche pas à progresser. Son « capital plaisir » s'érode et conduit à la lassitude, voire à l'ennui.

Il faut donc introduire progressivement, par une dose homéopathique

¹ Cette communication précède et s'articule à celle de F. LAVIE : Mieux prendre en compte le plaisir des élèves en EPS.

d'insatisfaction, les germes d'un plaisir différé afin de susciter un nouveau désir. Cette émotion en apparence négative, l'insatisfaction, peut à certaines conditions déclencher un processus d'apprentissage et faire émerger une nouvelle conduite adaptative. Mais, pour cela, l'insatisfaction éprouvée ne doit pas être ressentie comme une frustration et le plaisir attendu en retour doit lui être supérieur.

L'insatisfaction peut donc, dans certaines conditions, être considérée comme une émotion positive dans la mesure où le plaisir attendu en retour, le plaisir différé, est supérieur à la frustration ressentie. Cette insatisfaction mobilise pour apprendre.

C'est d'abord la confrontation à la réalité d'une forme de pratique acceptée et crédible qui permet de ressentir progressivement des insatisfactions « bénéfiques » ; à condition toutefois qu'elle intègre un dispositif d'évaluation qui renseigne les élèves sur leurs façons de faire. À cette occasion, ils repèrent ce qu'ils font habituellement, mais aussi ce qu'ils réussissent de façon occasionnelle ou ce qu'ils sont proches de réussir. Il faut, bien évidemment, que ce protocole soit en phase avec leur niveau d'adaptation car il serait illusoire de penser que l'on peut changer radicalement et rapidement leurs tendances². Ce sont ces indices de changement de conduite que l'enseignant va utiliser pour en faire des sources d'insatisfaction. Il s'agit donc de les repérer, puis d'amplifier leur nécessité en « déplaçant » progressivement les intentions de l'élève afin qu'il accède à un nouveau palier adaptatif. Ainsi conçue, la forme scolaire de pratique apparaît comme une situation de « révélation/amplification ».

Pour accentuer ces insatisfactions naissantes, on propose ensuite aux élèves une « épreuve/preuve », c'est-à-dire une situation susceptible de provoquer chez eux un besoin de connaissances et donc créer (ou de relancer) leur projet d'apprentissage. Elle doit être construite de façon à ce que la victoire semble facile *a priori* mais difficile à « prouver » dans le jeu. Elle a le statut de situation-problème³, au sens où l'entend P. Meirieu, c'est-à-dire qu'elle engage les élèves dans un processus de résolution qui consiste à « *mettre en œuvre des compétences et des capacités qu'ils possèdent déjà pour en acquérir de nouvelles* ». Sur le plan émotionnel, ces « épreuves » apparaissent comme des situations d'amplification/dramatisation du fait de la déconvenue momentanée.

• D'où la dialogique plaisir/insatisfaction comme moteur d'évolution des conduites.

Dans notre idée, la notion de plaisir est indissociable de celle d'insatisfaction. Ces deux termes en apparence antagonistes deviennent complémentaires ; ils

2 BUI-XUAN (G.), RÉCOPÉ (M.), « Tendances, conations... plaisir », Entretien réalisé par Ph. Gagnaire et F. Lavie, *Hyper*, n° 225, AEEPS, 2004, p. 27-32.

3 MEIRIEU (Ph.), « Guide méthodologique pour l'élaboration d'une situation-problème », *Cahiers pédagogiques*, n° 262, 1988, p. 9-16.

constituent ainsi une dialogique⁴ au sens d'E. MORIN.



C'est en permettant aux élèves de vivre concrètement cette dialogique qu'ils s'engageront davantage dans une spirale de progrès.

La dynamique enseignement/apprentissage est ainsi favorisée par deux types d'outil qui se complètent : la forme scolaire de pratique et l'épreuve - preuve.

• Exemples concrets en tennis de table.

Comment, à chaque étape adaptative en tennis de table, (r)éveiller le plaisir d'agir et amplifier des sentiments d'insatisfaction grâce à l'élaboration d'outils spécifiques complémentaires : des formes scolaires de pratique et des épreuves - preuves.

Six logiques (ou étapes) adaptatives pour les pratiquants: Elles correspondent aux différentes « façons de faire » des joueurs confrontés au tennis de table.

RENOYER : Pour assurer la continuité de l'échange. *Le point est visé directement ;*

1. Le résistant : Il ne cherche qu'à renvoyer la balle chez l'adversaire.

2. L'opportuniste : Il sait repérer et exploiter des balles favorables pour gagner l'échange.

RENOYER + GÊNER : En variant son jeu (placement, force, trajectoire de balle). *Le point est marqué en différé ;*

3. Le perturbateur : Il joue sur l'espace pour déplacer, gêner son adversaire et lui faire faire des fautes.

4. L'attaquant : Il se crée des situations favorables pour smasher.

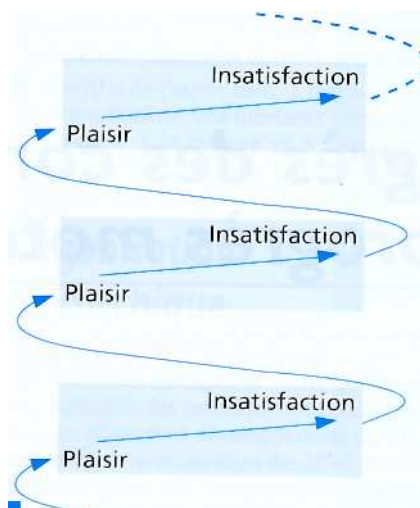
RENOYER + GÊNER + CONSTRUIRE : C'est-à-dire imposer son jeu. *Le point est construit ;*

5. Le virtuose : Il joue en donnant des effets à la balle pour contrecarrer le jeu de son adversaire ou pour imposer le sien.

6. Le pongiste: C'est un joueur qui s'entraîne pour se créer un système de jeu et pour s'adapter tactiquement au cours du duel/débat.

4 MORIN (E.), *La méthode, Tome 3*, Ed Seuil, 1986, p.98-99 : « Le principe dialogique peut être défini comme l'association complexe (complémentaire/concurrente/antagoniste) d'instances, nécessaires ensemble à l'existence, au fonctionnement et au développement d'un phénomène organisé. »

Ces logiques s'inscrivent dans une spirale émotionnelle de progrès :



Chaque rectangle bleu correspond à une étape adaptative. Chacune d'elles boucle un élément de cette spirale en conduisant un pratiquant à devenir un meilleur pratiquant selon les émotions suivantes :

- **Pratiquant** (plaisir de découvrir)
- Pratiquant - satisfait (plaisir de réussir, de ressentir, de jouer, de gagner, de coopérer)
- Pratiquant - questionneur (plaisir de curiosité)
- Pratiquant - insatisfait (désir d'apprendre)
- Apprenant (plaisir d'apprendre à mieux agir)
- **Pratiquant** (nouveaux désirs, nouveaux plaisirs...)

Étape adaptative	Forme scolaire de pratique	Épreuve -preuve
Le résistant	L'échangeur	Le coopérant marqueur
L'opportuniste	Le renvoyeur - placeur Le renvoyeur - frappeur	Le statique
Le perturbateur	Le déplaceur	Le limité
L'attaquant	Le déplaceur/smasheur	L'attaquant
Le virtuose	Le piègeur	Le défavorisé

Matériel : 4 transparents

- Comment faire progresser le maximum d'élèves
- Dialogique et spirale
- Étapes adaptatives en TT
- Tableau : étape + FSP + E/P