Cultiver le plaisir des élèves en EPS

Quelle didactique pour l'apprentissage ?

Philippe Gagnaire – François Lavie

AEEPS Rouen – 19 Janvier 2007

Pourquoi ?

- Le plaisir oublié (didactisme)
- Le plaisir ignoré (vs effort)
- La relation plaisir/APSA ne va pas de soi
- Le plaisir : condition du progrès !
- Le plaisir : condition de la santé !

Et c’est quoi le plaisir ?

- C’est plus qu’une émotion !
- C’est une rencontre intime !
- C’est un cheminement personnel !
- C’est une éthique !

Plaisir des élèves en EPS

Dans la pratique des APSA, c'est un cheminement émotionnel intime et intense résultant d'une rencontre entre les mobiles d'action de l'individu et l'affordance [1] émanant du milieu créé par l'enseignant.

[1] L' affordance est le néologisme choisi par Gibson pour exprimer ce que l'objet sollicite ou suggère comme actions.

Qu’est-ce qui mobilise les élèves en EPS ?

- Des sensibilités différentes
- Leurs perceptions des APSA
- Leurs attentes en EPS
- Des cheminements singuliers de plaisir

Des sensibilités différentes

5 dominantes :

- Une sensibilité à la pratique compétitive
- Une sensibilité aux formes ludiques
- Une sensibilité à une approche conviviale
- Une sensibilité à une maîtrise technique
- Une sensibilité à des sensations corporelles

La perception des APSA en EPS

- Les APSA sont en fait perçues différemment selon le sexe et l'âge des élèves.
- Les élèves de 6ème sont plutôt sensibles à la dimension ludique des activités, les filles de 3ème à l'aspect convivial et les garçons de 3ème aux aspects convivial et compétitif.
- Les APSA sont plutôt perçues dans une dimension bipolaire. L'aspect ludo-convivial présente la plus grande occurrence.

Les attentes des élèves en EPS

- La compétition joue les seconds rôles aussi bien dans les perceptions que dans les attentes !
- La convivialité est plébiscitée par tous les élèves quels que soient leur âge et leur sexe !

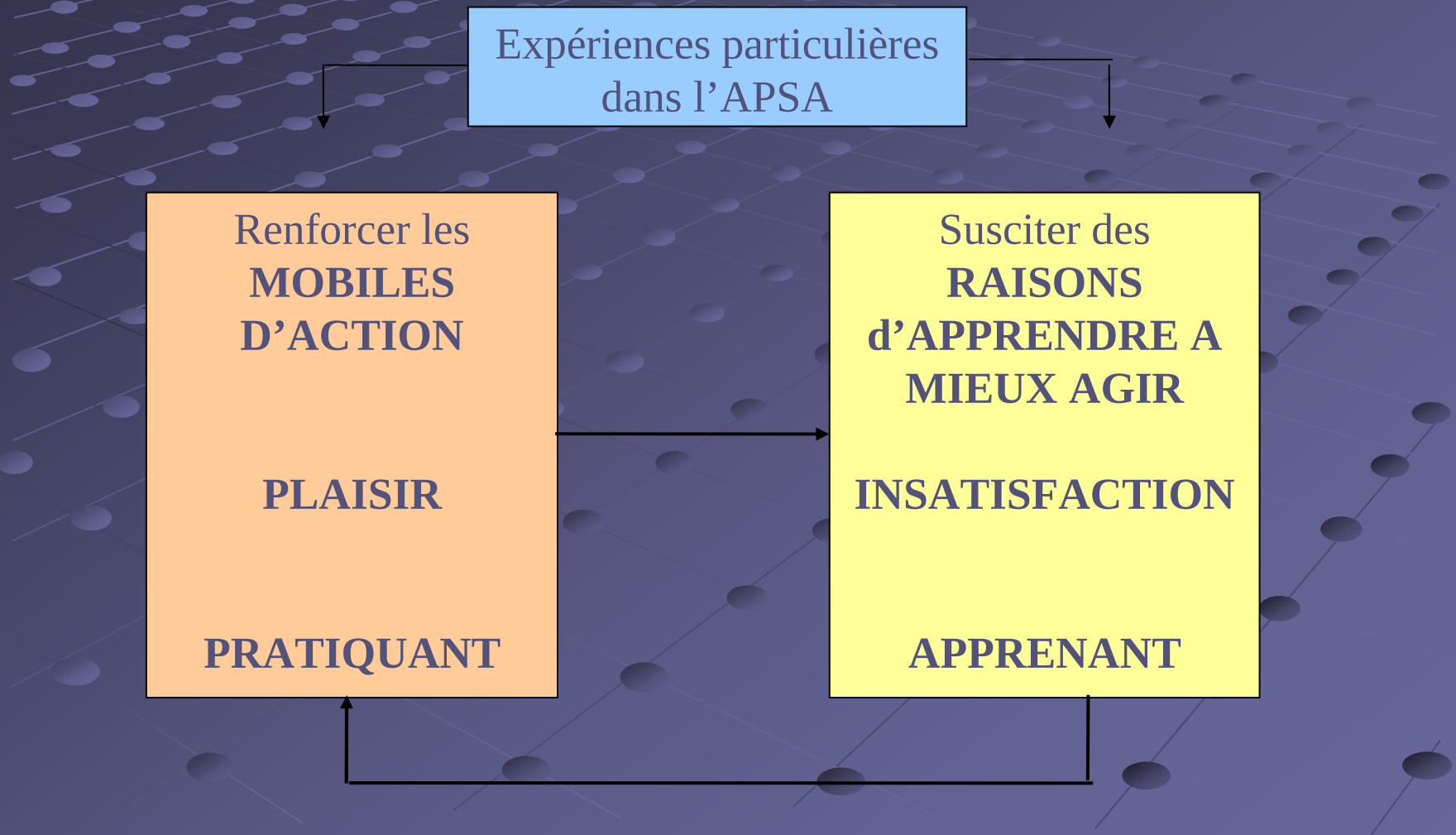
➔ Ce qui est recherché c'est la reliance, la quête du lien social, le partage d'émotions dans et autour de l'action mais en rapport avec elle.

Des cheminements singuliers de plaisir

5 orientations possibles qui peuvent se combiner :

- Une sensibilité à la pratique compétitive
  - Vers le plaisir et le désir de gagner
- Une sensibilité aux formes ludiques
  - Vers le plaisir et le désir de jouer
- Une sensibilité à l'approche conviviale
  - Vers le plaisir et le désir de partager sa pratique
- Une sensibilité à la maîtrise technique
  - Vers le plaisir et le désir de réussir
- Une sensibilité à des sensations corporelles
  - Vers le plaisir et le désir de ressentir

Le couple plaisir/insatisfaction : une dynamique de progrès



Cultiver le plaisir des élèves en EPS c'est donc :

- S'appuyer sur le plaisir immédiat des élèves par des formes scolaires de pratique adaptées.

- Faire naître un plaisir différé (désir) à partir d'insatisfactions pratiques vécues et ressenties par l'élève.

Pour favoriser cette dynamique enseignement/apprentissage

- Utiliser des formes scolaires de pratique adaptées et dynamisantes pour (r)éveiller le plaisir et le désir d'agir.

- Inventer des épreuves-preuve visant à amplifier les sentiments d'insatisfaction.

Exemple en athlétisme

- **Forme scolaire de pratique : le 2 X 20 m sans témoin**

  Transmission par touché de la main, chaque coureur court dans un couloir différent, côte à côte.
  Transmission possible à partir de15m du départ Comparaison du 40m individuel (T1) et du 2x20m (T2)
  But : battre d'autres équipes en rapprochant T2 de T1.

- **Epreuve/preuve : le 2 contre 1**

  Se mesurer en relais 2 x 20 m à un élève de niveau comparable qui court dans un 3ème couloir seul avec 3m de plus à parcourir.
  Lors des premiers passages le coureur seul gagne très facilement, alors qu'il parcourt une distance supérieure

Exemple en danse

- **Forme scolaire de pratique : le scénario narratif**

  Dans un espace scénique délimité, en groupe de 5 ou 6, réaliser un « scénario » chorégraphique collectif, sur l'un des 2 thèmes inducteurs suivants : le monde du futur ou le monde de l'horreur.

- **Epreuve/preuve : le clonage**

  Reproduire à l'identique une séquence de sa chorégraphie deux fois de suite devant la classe à l'issue d'un temps de préparation réduit (2 à 3 min).
  Cette situation apparaît relativement facile aux élèves.

Caractéristiques de ces 2 outils

- Une forme scolaire de pratique est une forme simplifiée de la pratique sociale de référence.
  - Elle doit être crédible sur la durée aux yeux des élèves, elle sert de fil rouge tout au long du cycle.
- Une épreuve/preuve peut s'éloigner des aspects les plus visibles de la forme sociale de référence.
  - Elle a un degré moindre de crédibilité aux yeux des élèves. Elle ne peut pas être proposée fréquemment.

Caractéristiques de ces 2 outils

- La forme de pratique a pour fonction principale de s'appuyer sur les mobiles d'action.
  - Elle renforce donc le plaisir, la satisfaction immédiate en respectant au mieux les différentes sensibilités.
  - Elle sollicite principalement l'activité adaptative de l'élève c'est à dire qu'elle permet d'apprendre en pratiquant.
- L'épreuve-preuve a pour fonction principale de susciter surtout des raisons d'apprendre pour mieux agir.
  - Elle vise à créer un besoin, une insatisfaction.
  - Elle suscite l'apparition de mobiles internes pour rendre l'élève plus disponible aux apprentissages.

Caractéristiques de ces 2 outils

- La forme de pratique est un compromis entre la logique de l'APSA et la sensibilité actuelle de l'élève
  - Elle ne présente pas ainsi une dénaturation ou une « déculturation » de l'activité à leurs yeux.
- La forme de pratique est un compromis entre les ressources motrices initiales des élèves et leurs possibilités de progrès
  - ils peuvent en partie réussir avec leur motricité initiale …
  - mais elle incite à une remise en cause de ses façons de faire.
- L'épreuve-preuve est une situation problème particulière qui dramatise un niveau de compétence.
  - Elle est souvent asymétrique afin que la réussite semble facile, mais nécessite pourtant d'avoir franchi une étape.
- L'épreuve-preuve est en décalage optimal avec le palier adaptatif de l'élève …
  - Les élèves croient pouvoir réussir avec leur niveau de conduite initial.

Caractéristiques de ces 2 outils

- La forme scolaire de pratique met en évidence un nombre minimal de connaissances requises pour prendre du plaisir et progresser.
  - Les élèves vivent plusieurs types de réussite relative.
- La forme scolaire de pratique intègre un protocole social d'évaluation formative qui renseigne les élèves sur l'évolution de leurs progrès.
- L'épreuve-preuve met en évidence le problème à résoudre qui n'en était pas un *a priori*.
  - Les élèves ne la réussissent pas s'ils ne possèdent pas les compétences requises
- L'épreuve-preuve intègre un protocole social d'évaluation binaire : réussir/échouer.

Caractéristiques de ces 2 outils

- La forme scolaire de pratique est une situation de révélation/amplification
  - Critères de réussite et critères de performance engendrent :
    - des insatisfactions relatives : « je ne réussis pas tout à fait le projet mais je gagne ! »
    - des réussites relatives : « je réussis le projet mais je perds ! »
- L'épreuve-preuve est une situation d'amplification / dramatisation
  - Échec = épreuve
    - Insatisfaction
  - Réussite = preuve
    - Satisfaction, plaisir

Une succession d’états émotionnels (plaisir ?)

- Pratiquant (plaisir de découverte)
- Pratiquant – satisfait (plaisir d'avoir réussi)
- Pratiquant – questionneur (plaisir de curiosité)
- Pratiquant – insatisfait (désir d’apprendre)
- Apprenant (plaisir d’apprendre à mieux agir)
- Pratiquant (nouveaux désirs, nouveaux plaisirs ...)

Vers une spirale de progrès...

- Exemple de paliers adaptatifs en tennis de table
  - ***Le résistant :*** il ne cherche qu'à renvoyer la balle chez l'adversaire dont il attend la faute pour marquer le point.
  - ***L'opportuniste :*** il sait repérer et exploiter des balles favorables données par l'adversaire pour gagner l'échange.
  - ***Le perturbateur :*** il joue sur l'espace pour déplacer, gêner son adversaire et lui faire commettre des erreurs.
  - ***L'attaquant :*** il se crée des situations favorables pour smasher.
  - ***Le virtuose :*** il joue en donnant des effets à la balle pour contrecarrer le jeu de son adversaire ou pour imposer le sien.
  - ***Le pongiste :*** ***c'est un joueur qui s'entraîne, il*** connaît ses points forts et ses points faibles, sait repérer ceux de son adversaire pour s'adapter tactiquement au cours du duel.

Comment créer des formes scolaires de pratique ?

- En jouant simultanément sur 2 dimensions :
  - La forme et la signification émotionnelle de l'activité : épreuve, défi, rencontre
  - Les modalités de victoire ou de réussite : mesure, score, conformité (G. Bui-Xuan)

L’épreuve

- Définition

  Activité sollicitant fortement l’imaginaire (univers féerique ou infernal) d’un ou plusieurs individus et induisant une forme de dépassement de soi.
  Dans l’épreuve, c’est l’exploit par rapport à soi ou aux yeux des autres ou qui prime.

- Exemples

  Principalement les APPN mais aussi certaines activités artistiques comme le plongeon, l’acrosport ou la natation synchronisée …

- Emotions générées / plaisir éprouvé

  La peur, l’angoisse, mais aussi l’euphorie, la fierté, etc.
  Le plaisir est lié à la sensation d’un surpassement de soi, mais également à un sentiment de maîtrise de son corps.

Le défi

- Définition

  Activité mettant en concurrence, de manière directe ou indirecte, immédiate ou différée, des individus ou des groupes aux intérêts antagonistes
  Dans le défi, c'est la victoire qui prime.

- Exemples

  Sports de raquette, sports de combats, sports collectifs …
  Sprint, course de fond, courses cyclistes …
  Les concours de golf, d'athlétisme, hippiques, les courses contre la montre …

- Emotions générées / plaisir éprouvé

  La déception, la consternation, l'exultation ou la jubilation sont des émotions couramment associées à la défaite et la victoire.
  Le plaisir est attaché à un sentiment de puissance, de domination.

La rencontre

- Définition

  Activité favorisant l'association d'individus autour d'un projet commun qui n'est pas en priorité la victoire ou l'exploit.
  Dans la rencontre, c'est la convivialité et le jeu qui priment.

- Exemples

  Cyclotourisme, tennis-loisir, aérobic, …

- Emotions générées / plaisir éprouvé

  Cette modalité de pratique favorise la générosité, la compassion, l'amitié ou le respect.
  Le plaisir ressenti est alors celui de la communication, du don de soi et de l'empathie. C'est le plaisir d'être et d'agir ensemble.

Activités de mesure

- Définition

  Dans ces activités, ce sont le chronomètre, le décamètre ou la balance qui règlent la victoire (ou témoigne d'une réussite relative). Ce sont donc les capacités physiques et physiologiques individuelles qui priment.

- Exemples

  L'athlétisme, l'haltérophilie, mais aussi l'alpinisme (lorsqu'il s'agit d'enchaîner plusieurs sommets dans la même journée), …

- Emotions générées / plaisir éprouvé

  Elles sont plutôt dans le ressenti corporel et le plaisir éprouvé est lié à la libération énergétique, à l'optimisation de ses propres ressources.

Activités de score

- Définition

  Dans ces activités, c'est l'aboutissement d'une comptabilité progressive qui détermine la victoire ou le succès. La stratégie et la tactique sont alors prépondérantes.

- Exemples

  Les sports de combat, les sports collectifs ou encore le golf, …

- Emotions générées / plaisir éprouvé

  Une pluralité d'émotions positives (jubilation, euphorie) ou négatives (déception, humiliation) selon l'évolution du score. C'est la victoire et la manière de l'obtenir qui procure du plaisir.

Activités de conformité

- Définition

  Dans ces activités destinées à être vues et/ou appréciées c'est la conformité à un modèle représenté, à un code préétabli ou implicite qui discrimine les concurrents

- Exemples

  La gymnastique, le snow-board ou le hip-hop, …

- Emotions générées / plaisir éprouvé

  Donner à voir, communiquer, partager engendrent un flot d'émotions et induisent plutôt un plaisir esthétique, un plaisir de maîtrise du geste et de contrôle de soi.

Exemples : course de durée

	L'épreuve	Le défi	La rencontre
Activités de mesure	**Battre le record de France du 3000m à plusieurs**	**- Le traditionnel 20 min en scolaire** **- Courses de demi-fond et de fond**	**Course en peloton à une vitesse de course choisie à l'avance**
Activités de score		**Course aux points durée pendant 18 minutes**	
Activités de conformité		**Course de régularité**	

Exemples : gymnastique

	L’épreuve	Le défi	La rencontre
Activités de mesure			
Activités de score		**Réaliser un élément gymnique en capitalisant des points difficulté et des points qualités**	
Activités de conformité	**Réaliser un exploit acrobatique**	**Enchaînement à 1 agrès**	**Réaliser à 2 un enchaînement au sol à visée esthétique**

Exemples : volley ball

	L'épreuve	Le défi	La rencontre
Activités de mesure		**- 2 équipes en duo équipes sur une performance ?**	**Le meilleur « échangeur » ?**
Activités de score	**- Matches asymétriques**	**- Matches tradtionnels**	**La mintonette**
Activités de conformité		**2 équipes en duo contre 2 autres équipes sur une routine**	**Le meilleur « technicien » ?**

Comment créer des épreuves-preuve ?

- Repérer les compétences requises d'un palier adaptatif dans l'APSA
- Amplifier ces compétences, par exemple par un avantage, un handicap, une exigence …
- Respecter la forme binaire de victoire ou de réussite de la pratique sociale
- Présenter cette situation avec une mise en scène qui joue sur les émotions des élèves (pari, mise au défi, provocation, …)

Vers une didactique des expériences émotionnelles …

- Prendre en compte la dimension émotionnelle
  - des APSA (classification)
  - des élèves (les sensibilités)
- Favoriser la dialogique plaisir-insatisfaction
  - Jouer avec les émotions des élèves
- « Ludiser » ou « reludiser » les APSA
  - Cf. P. Parlebas, A. Loret et B. Lefèvre