

LE PLAISIR AU CŒUR DU PROCESSUS ÉDUCATIF

Agrégation interne d'EPS
Hyères – 17 janvier 2014

François Lavie
Philippe Gagnaire

PLAN DE L'INTERVENTION

- I. Approche théorique du plaisir
- II. Plaisir et éducation
- III. Une pédagogie de la mobilisation
- IV. Thème du plaisir et écrit 2

I. APPROCHE THÉORIQUE DU PLAISIR

- ▣ Affects, émotions, sentiments
- ▣ 3 types d'émotions
- ▣ Émotion et plaisir
- ▣ Sentiment et plaisir
- ▣ Le processus émotion / sentiment
- ▣ Vers une définition du plaisir
- ▣ Plaisir et satisfaction, bien-être, joie, jouissance
- ▣ Les types de plaisirs ressentis
- ▣ La dynamique plaisir-déplaisir
- ▣ Modélisation
- ▣ Plaisir et théories de l'apprentissage
- ▣ Plaisir et sens

Affects, émotions, sentiments

- ▣ Les affects recouvrent indistinctement les émotions, les sentiments, voire les passions
- ▣ Les émotions sont des ensembles compliqués de **réponses chimiques et neuronales**, qui forment une configuration. Les émotions **se manifestent sur le théâtre du corps** (milieu interne, système viscéral, vestibulaire et musculo-squelettique), elles sont des actions ou mouvements **publiquement observables** sur le visage, dans la voix et à travers des comportements spécifiques. (Damasio, 1999, p.103)
- ▣ Les sentiments (= ressentis d'émotion) correspondent à l'expérience mentale et privée d'une émotion. Le ressenti d'émotion est la perception d'un certain état de corps réel ou simulé.

3 types d'émotions

- ▣ Les émotions d'arrière-plan telles que le bien-être ou le malaise, le calme ou la tension, l'enthousiasme ou le découragement ...
⇒ la source de l'inducteur est intérieure et le centre de réponse privilégie le milieu interne
- ▣ Les émotions primaires telles que : joie, tristesse, peur, colère, surprise, dégoût
- ▣ Les émotions sociales telles que l'embarras, la jalousie, la culpabilité ou l'orgueil ...
 - ▣ Pour ces 2 derniers types => la source de l'inducteur est extérieure et le centre de réponse privilégie le système musculo-squelettique et viscéral

Émotion et plaisir

- ▣ Les émotions sont des ensembles compliqués de **réponses chimiques et neuronales**, qui forment une configuration. Les émotions **se manifestent sur le théâtre du corps** (milieu interne, système viscéral, vestibulaire et musculo-squelettique), elles sont des actions ou mouvements **publiquement observables** sur le visage, dans la voix et à travers des comportements spécifiques. (Damasio, 1999, p.103)

- ▣ Le plaisir est-il une émotion ?

« Une fois encore je préférerais dire que non, même si tout comme la douleur, le plaisir est en relation étroite avec l'émotion. Comme la douleur, le plaisir est une qualité constitutive de certaines émotions ainsi qu'un déclencheur de certaines d'entre-elles. ... le plaisir est associé à de multiples nuances de bonheur, d'orgueil et d'émotions d'arrière-plan positives » (Damasio, 2003, p.92)

Sentiments et plaisir

- ▣ Les sentiments (= ressentis d'émotion) correspondent à l'expérience mentale et privée d'une émotion. Le ressenti d'émotion est la perception d'un certain état de corps réel ou simulé.
- ▣ **Le plaisir est-il un sentiment ?**

« Vivre un certain sentiment, de plaisir par exemple, c'est percevoir que le corps est d'une certaine manière et percevoir le corps de la manière qui exige des cartes sensorielles dans lesquelles des structures neurales sont en jeu et dont les images mentales peuvent dériver ». « Cf. Damasio

Le processus émotion – sentiment

Damasio distingue, sur une ligne continue, deux étapes du processus :

- un **état d'émotion** qui peut être déclenché et exécuté de façon non consciente ;
 - un **état de « ressenti d'émotion »** qui, dans l'esprit conscient, forge le soi autobiographique.
-
- ➔ 1. Le plaisir émerge nécessairement mais pas systématiquement de ce processus
 - ➔ 2. Le processus de plaisir nécessite la conjonction d'un déclencheur émotionnel, d'une combinaison d'émotions et de son ressenti positif immédiat

Vers une définition du plaisir (Groupe PLAISIR)

- Le plaisir c'est ce qu'ont ressenti ceux qui disent en avoir éprouvé. Seul le plaisir dans le respect d'autrui est légitime.
- C'est un **ressenti positif** qui résulte d'une combinaison complexe d'affects mise 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. (Vincent J.D., le cœur des autres, p.102-207, 2003)
- C'est donc la perception « en direct » de cet état de corps que l'on peut appeler « plaisir ».

Plaisir et/ou satisfaction ?

- Une **pensée** peut venir à la suite d'un ressenti d'émotion ou de la re-mémorisation d'un état ou encore d'une analyse introspective.
- La satisfaction serait une **pensée positive** suite à l'appréciation de son état et/ou de son projet.
- La satisfaction renvoie plutôt à **un plaisir passé** dont les traces biologiques peuvent ne plus être perceptibles. Elle peut exister ou non après un plaisir.

Plaisir et/ou bien-être ?

- Ce sont 2 ressentis agréables mais **d'intensité différente**. « Je ressens toute une gamme de modifications physiologiques qui se traduisent par un agréable état de bien-être » (Damasio, 2010, L'autre moi-même, p.308)
- L'un peut s'éprouver sans l'autre.

Plaisir et/ou joie ?

- Ce sont 2 ressentis agréables mais **d'intensité différente et de durée différente.**
- La joie est un ressenti d'émotion de moindre intensité que le plaisir mais de durée plus importante
- L'expérience de plaisir incite à la répétition ce qui n'est pas forcément vrai pour la joie.
- Les expériences de plaisir peuvent conduire à la joie mais la joie ne conduit pas nécessairement au plaisir.

Plaisir et/ou jouissance ?

- Si le plaisir est un ressenti, la jouissance est **une pulsion** selon le modèle psychanalytique (Freud, Lacan)
- La jouissance est « au-delà du principe de plaisir ». *«L'homme serait parfois prisonnier de cette spirale dans laquelle les actes supposés amener du plaisir amènent en fait du déplaisir»*. (Ansermet et Magistretti p.112)
- La jouissance est une pulsion jamais satisfaite qui devient une compulsion et **conduit au déplaisir**. Elle est parfois appelé « plaisir illégitime », « plaisir malsain » ou encore « mauvais plaisir » (Montagne, labridy)

Les types de plaisirs ressentis

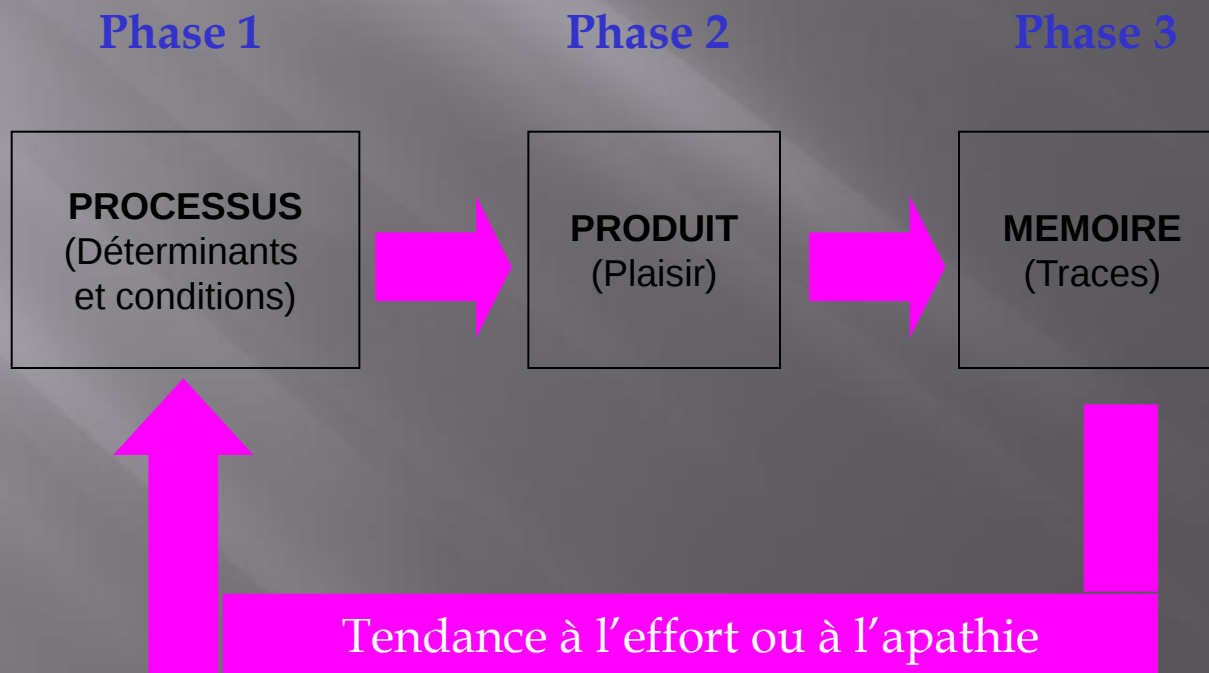
Si le processus de plaisir est singulier, les plaisirs ressentis sont pluriels.

L. Tiger en propose une classification facile à utiliser :

- ▣ Les physio-plaisirs
- ▣ Les psycho-plaisirs
- ▣ Les socio-plaisirs
- ▣ Les idéo-plaisirs

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

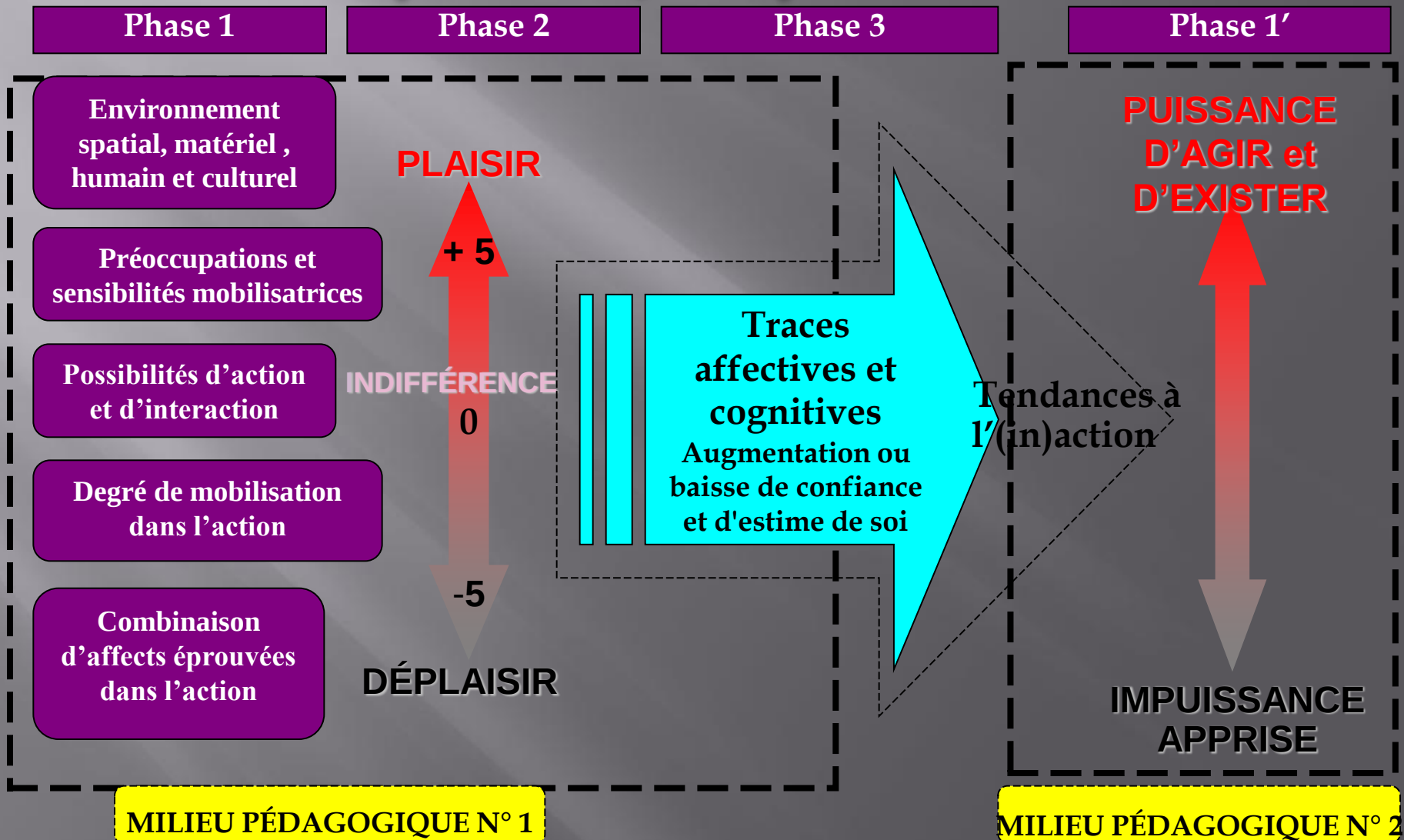


- ▣ « Plaisiromètre »
- ▣ En haut de l'échelle (+5) : un ressenti positif et intense, du plaisir proprement dit « Le plaisir est le couronnement d'une action accomplie, non son but, mais ce qui lui advient de surcroît »
- ▣ (+3) : un ressenti agréable
- ▣ (+1) : un ressenti favorable
- ▣ Au milieu de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

Phase 3
Traces affectives et cognitives

PUISSANCE D'AGIR ET
D'EXISTER

PLAISIR

**Augmentation de
confiance et d'estime de soi**

+ 5
INDIFFÉRENCE
0
-5

Flow	Joie	Sentiment de compétence
Fierté	Bonheur	Satisfaction
Bien-être	Motivation	...
Ennui	...	Lassitude
Mal-être	Déception	Insatisfaction
Tristesse	Honte	Démotivation
Peur	Anxiété	Abattements
Angoisse	souffrance	Désespoir
		Sentiment de nullité
		...

**Baisse de confiance et
d'estime de soi**

DÉPLAISIR

DESIR D'AGIR
D'APPRENDRE
MOBILISATION

ATTENTE
PASSIVITÉ

DEMOBILISATION
INHIBITION DE
L'ACTION

IMPUISSANCE APPRISE

Milieu pédagogique n° 1

Milieu pédagogique n° 2

Plaisir et théories de l'apprentissage

▣ Les théories cognitivistes



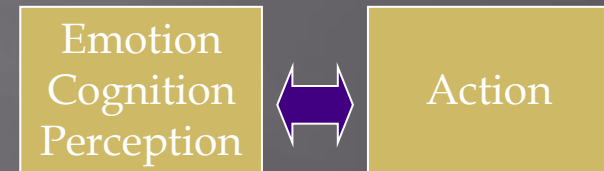
Individu et environnement existent indépendamment l'un de l'autre

Persistance d'une forme de dualité corps-esprit

La conduite émerge d'un meilleur décodage de l'environnement

Le plaisir est, relégué à un second plan, toujours différé ou promis

▣ Les théories « écologiques »



Indissociabilité et co-détermination individu et environnement

Indissociabilité corps-esprit

La conduite (apprentissage) émerge d'un ensemble de relations entre l'individu et environnement

Le plaisir est un indicateur et un régulateur du processus

Plaisir et sens

- ▣ Plaisir et sens (mobile) sont intimement liés
- ▣ S'interroger sur le sens suppose de s'intéresser aux processus de plaisir et pas seulement au résultat
- ▣ Le plaisir est à la fois un indicateur et un régulateur du processus qui renvoie au sens de l'activité (métaphore chauffage - thermomètre/thermostat)
- ▣ Le sens émerge de l'action et en retour celui-ci structure l'action de l'acteur à travers l'évolution de la perception qu'il a de la situation
- ▣ Ainsi le plaisir évolue-t-il en fonction de l'évolution du « sens en action ». On passe alors d'un plaisir ordinaire à un plaisir plus construit, plus élaboré.

II. PLAISIR ET EPS

- ▣ Une relation ambiguë
- ▣ Le plaisir comme moyen pédagogique
- ▣ Le plaisir comme finalité éducative
- ▣ Le plaisir un moyen et une finalité
- ▣ Le plaisir clé de voûte du processus éducatif en EPS
- ▣ En EPS tous les plaisirs ne se valent pas !
- ▣ Rôle du plaisir en EPS
- ▣ Pour conclure

Une relation ambiguë

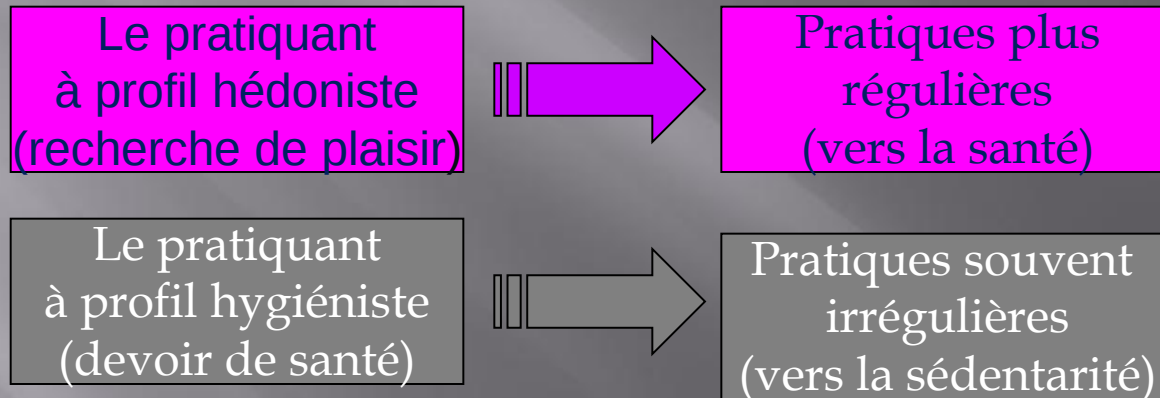
- ▣ Le plaisir rejeté par l'orthodoxie scolaire
- ▣ Le plaisir ignoré puis oublié !
- ▣ Le plaisir toujours différé : en EPS on est pas là pour s'amuser !
- ▣ Au final, le plaisir est devenue une notion tabou en EPS

Le plaisir comme moyen pédagogique

- ▣ « Plaisir » et « Apprentissage » entretiennent des liens étroits. Les diverses formes de plaisir (Bio-plaisirs, psycho-plaisirs, socio-plaisirs) alimentent et entretiennent la motivation des individus dans leurs apprentissages.
- ▣ Le plaisir est un puissant levier d'apprentissage (Lobrot) :
 - Le plaisir => conduites attractives favorables aux apprentissages
 - Le déplaisir => conduites répulsives => échec, impuissance apprise
- ▣ Un élève apprend d'autant mieux qu'il est intéressé par un sujet et qu'il en retire du plaisir.

Le plaisir comme finalité éducative

- ▣ Les pratiques physiques à visée hédoniste seraient plus propices à la santé que des pratiques à visée hygiéniste



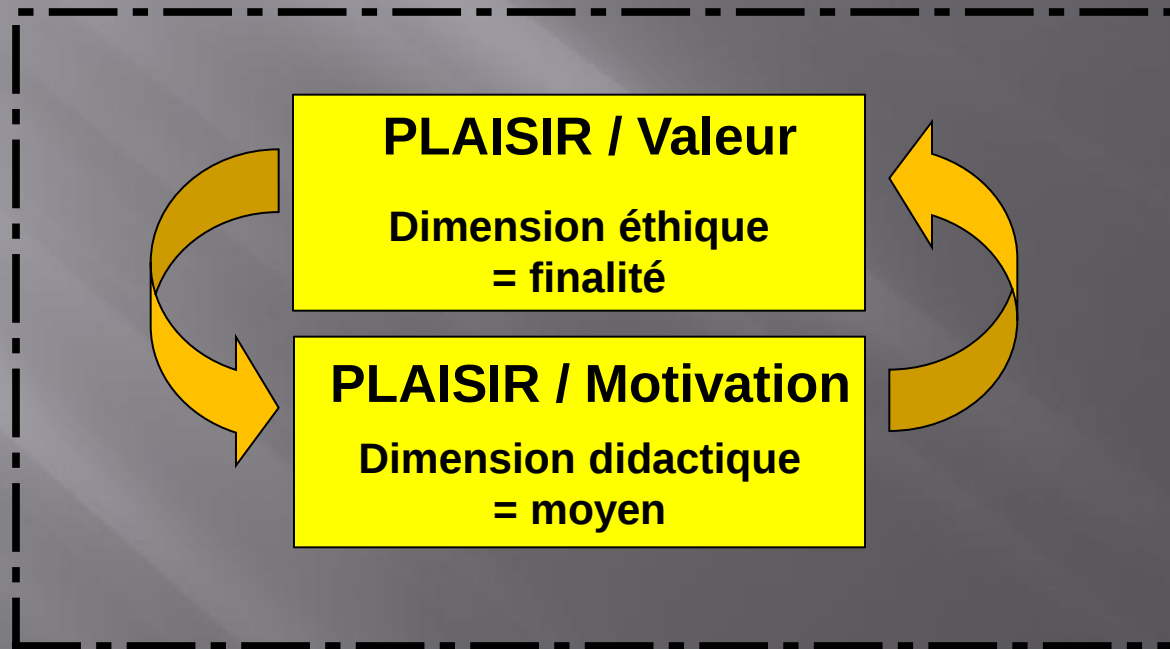
- ▣ Le plaisir favorise « l'épanouissement durable de l'Homme, son bonheur d'être » (De La garanderie), sa puissance d'exister (Spinoza).

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

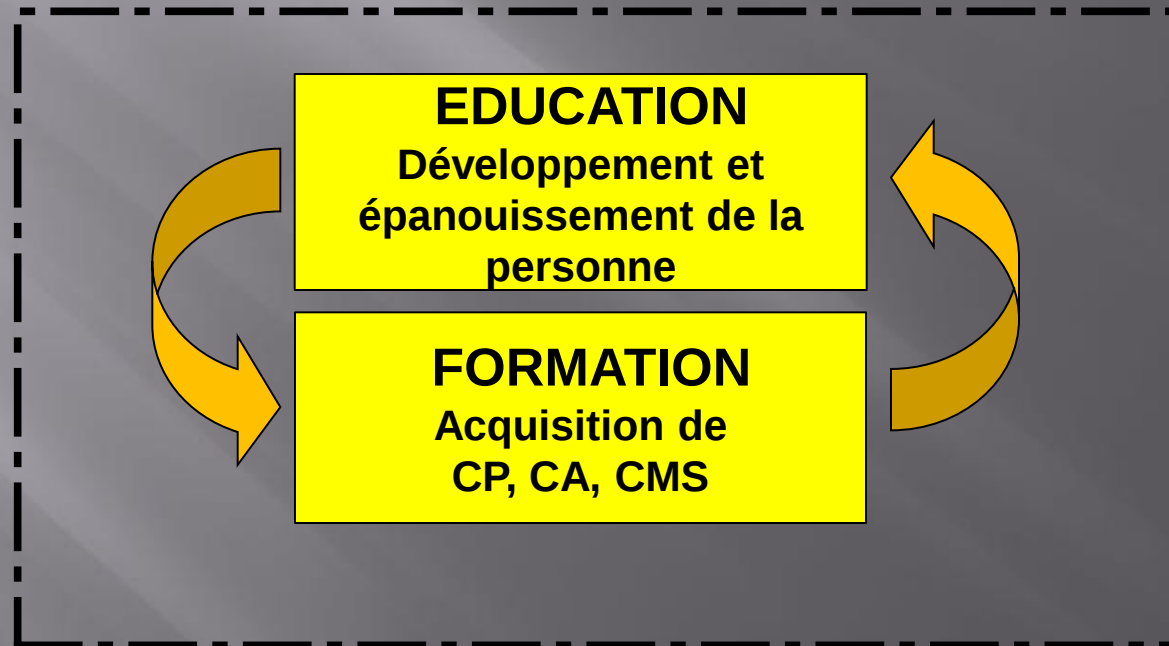
Le plaisir en EPS : un moyen et une finalité !

- ▣ L'un ne peut fonctionner sans l'autre.



Le processus éducatif en EPS

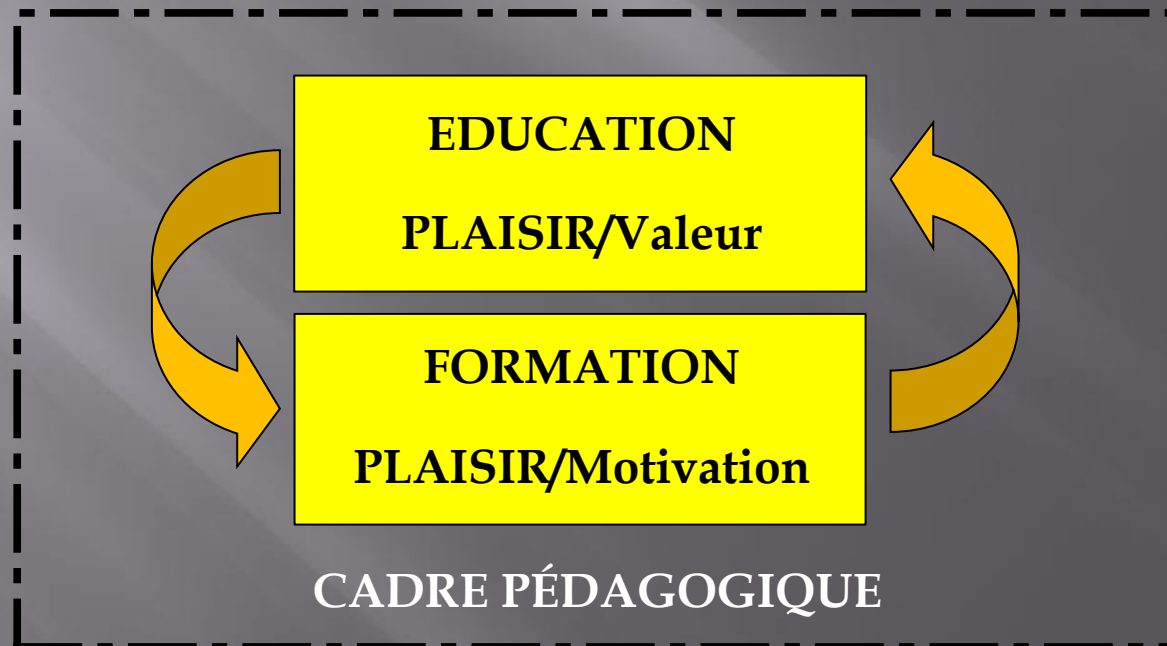
- ▣ Il concerne deux dimensions ...



...qui s'alimentent mutuellement.

Le plaisir, clé de voûte du processus éducatif en EPS

- ▣ On peut donc lier aisément les deux dimensions du processus éducatif avec les deux dimensions du plaisir



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.

Rôle du plaisir en EPS

- ▣ La recherche de plaisir immédiat ou différé est le véritable mobile de l'action
- ▣ Les enseignants d'EPS ne sont pas insensibles au plaisir de leurs élèves
- ▣ L'absence de plaisir est un indicateur pertinent de la nécessité d'intervenir
- ▣ L'intervention consiste à préserver ou rétablir une relation de plaisir de l'individu à son environnement ludomoteur et social

Pour conclure

- ▣ Parce qu'il augmente la puissance d'agir et d'exister de l'élève, le plaisir est au cœur du processus éducatif en EPS
- ▣ Mais il ne suffit pas de dire l'importance du plaisir pour en imposer la nécessité et encore moins son obtention dans les cours d'EPS !
- ▣ Encore faut-il se doter d'une attitude et d'une méthode pédagogique susceptible de créer les conditions du plaisir !

III. UNE PÉDAGOGIE DE LA MOBILISATION

- ▣ Qu'est-ce qu'une pédagogie de la mobilisation
- ▣ Deux préceptes
 - Susciter du plaisir d'agir, de pratiquer
 - ▣ Un cadre proscriptif source de plaisir
 - ▣ Exemple en lutte niveau 1
 - ▣ 4 pistes pédagogiques
 - Faire entrevoir un espoir de plaisir plus élaboré
 - ▣ 4 pistes pédagogiques
- ▣ Conclusion : vers une éducation au plaisir de pratiquer

Qu'est-ce qu'une pédagogie de la mobilisation

- ▣ « *Se mobiliser, c'est s'engager dans une activité parce qu'on est porté par des mobiles, parce qu'on a « de bonnes raisons » de le faire* ». B. Charlot, 1997
- ▣ Une pédagogie de la mobilisation c'est arrêter de penser que l'intérêt, la motivation ou le désir d'apprendre est un préalable et considérer plutôt que mobiliser un sujet est un état à gagner
- ▣ 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 l'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 »
- ▣ où les apprentissages quantitatifs ne sont pas sous-estimés

Deux préceptes

1. Susciter assez rapidement du plaisir d'agir, de pratiquer dans une APSA
2. Faire entrevoir un espoir de plaisir plus élaboré (pas nécessairement + intense)

1. Susciter du plaisir d'agir, de pratiquer

Un cadre et 4 pistes pédagogiques

- ▣ Utiliser un cadre proscriptif de lecture des compétences
- ▣ Mise en œuvre de 4 pistes pédagogiques :
 - Tisser des relations humaines bienveillantes et émancipatrices
 - Favoriser une réussite quasi immédiate pour entretenir en permanence un espoir de réussite
 - Ajuster l'enjeu du jeu au niveau des élèves
 - Aborder l'activité en prenant en compte les préoccupations des élèves

Un cadre proscriptif, source de plaisir

- ▣ Comment susciter du plaisir d'agir en respectant les exigences des programmes qui fixent les compétences attendues ?
- ▣ Nous proposons de :
 - passer d'une lecture prescriptive (On pense qu'il faut ...) potentiellement génératrice de déplaisir (contraintes)
 - à une lecture proscriptive (rien n'interdit de...) qui offrent un champ de possibles plus adapté à la diversité des élèves
- ▣ Cette position est d'ailleurs offerte par les programmes eux-mêmes !

Exemple de lecture prescriptive

CA lutte niveau 1

- ▣ Libellé de la compétence
 - S'engager loyalement et en toute sécurité dans un combat, en rechercher le gain par l'utilisation de contrôles et formes de corps sur un adversaire gardant ses appuis au sol.
 - Assurer le comptage des points et le respect des règles de sécurité.

- ▣ Lecture prescriptive : ...On pense qu'il faut ou faudrait...
 - - utiliser un règlement « lutte » simplifié (mise en danger, tombé, passage arrière)
 - - Interdire certains comportements dangereux émergents de cette forme d'affrontement

Déplaisirs potentiels

- ▣ Déplaisirs potentiels
 - - de nombreux élèves en échec ou en difficulté pour devenir « combattant »
 - de nombreux petits incidents corporels (sensation d'étouffement, gestes non intentionnels de brutalité, etc.)

- ▣ pouvant générer des conduites répulsives...
 - lutte type « pousse-pousse » ou « tourne-autour »
 - lutte « combat de coq » ou « foire d'empoigne »
 - peur ou refus de combattre
 - Engagement excessif non contrôlé

Exemple de lecture proscriptive

CA lutte niveau 1

- ▣ Lecture proscriptive : ...rien n'interdit de...
 - Construire un règlement hybride à partir de diverses luttes : - gain d'objet (pinces à linge) et/ou de territoire (cercle sumo),
 - mise en danger sans tombé, ou mise en danger maintenue 5 sec, etc.
 - ne pas se séparer (rupture de contact) sinon arrêt
 - imposer une garde facilitante, valorisant la mobilité
- Ces formes de pratique alternatives favorisent l'engagement corporel de tous et instaurant un risque objectif quasi nul

Bref !

- ▣ Quel règlement de lutte ?
 - ▣ Le règlement fédéral ?
 - ▣ Celui des séniors ? Des poussins ?
 - ▣ Le règlement lutte-collège ?
 - ▣ Un mélange aléatoire de tout ça ?
-
- ▣ Et si l'on imaginait une lutte scolaire où tout le monde prend du plaisir et progresse ?
Faudrait-il la proscrire ?

Piste 1 : Tisser des relations humaines bienveillantes et émancipatrices

Créer des conditions matérielles (confort et dispositifs) et humaines garantissant un certain bien-être

L'enseignant est-il sensible au plaisir/déplaisir de ses élèves ?

L'élève se sent-il exister aux yeux du prof et des autres ?

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 1 : 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 visibilité*
- *...*

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

Inscrire des réussites dans l'expérience vécue des élèves

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 ?

Y a-t-il des réussites plus difficiles envisageables et réalisables par l'élève ?

Piste 2 : exemples de règles de mise en œuvre

- *Diminuer les contraintes qui pèsent sur la mobilisation des élèves*
- *Proposer plusieurs formes de pratique emboîtées pour voir le sens du progrès*
- *Construire très progressivement la forme de pratique*
- *Concrétiser les réussites par des scores ou des points « parlant »*
- *...*

Piste 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

Le plaisir de jouer est-il réel ? Conservé ? Réhabilité ?

Des évolutions ou des pratiques alternatives sont-elles envisagées ?

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

Comment adapter cet enjeu à chaque étape pour mieux les mobiliser ?

Piste 3 : exemples de règles de mise en œuvre

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

Piste 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

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

Piste 4 : exemples de règles de mise en œuvre

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

2. Faire entrevoir un espoir de plaisir plus élaboré

4 autres pistes pédagogiques :

- Valoriser aussi bien l'autodétermination que l'interdépendance
- Proposer des contenus en phase avec le niveau d'adaptation de l'élève
- Faire vivre des expériences marquantes
- Permettre à l'élève de repérer et capitaliser ses progrès

Piste 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

Les élèves subissent-ils l'enseignement ou ont-ils une marge de manœuvre ?

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

Piste 5 : exemples de règles de mise en œuvre

- *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 6 : Faire vivre des expériences marquantes

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

*Les émotions et les sensations sont-elles recherchées et valorisées ?
Comment toucher émotionnellement mes élèves pour les rendre plus disponibles aux apprentissages visés ?*

Piste 6 : exemples de règles de mise en œuvre

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

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

Stabiliser et optimiser les réussites en cours

Comment faire progresser les élèves sans « brûler » les étapes pour ne pas « casser » leur mobilisation ?

Comment optimiser ce que savent déjà faire les élèves pour faciliter leur changement de niveau ?

Comment préparer des contenus attractifs teinté d'affectivité ?

Piste 7 : exemples de règles de mise en œuvre

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

Jalonner la pratique d'indicateurs qui renseignent l'élève en direct sur son degré de mobilisation

Comment faire prendre conscience à l'élève de ses ressentis, de ses résultats, de ses performances et de ses progrès ?

Comment lui permettre et l'aider à en garder la trace ?

Piste 8 : exemples de règles de mise en œuvre

- *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*
- *Mesurer en permanence l'état des progrès*
- *...*

Conclusion : vers une éducation au plaisir de pratiquer

- ▣ La didactique ne peut pas tout, le cognitivisme non plus : l'individu n'est pas un ordinateur neuronal réagissant aux injonctions externes.
- ▣ Un préalable : être sensible au plaisir de ses élèves pour réguler l'action éducative
- ▣ La prise en compte du plaisir passe par une pédagogie de la mobilisation qui permet de concilier « acquisition des compétences attendues » et « éducation au plaisir de pratiquer »
- ▣ Ainsi, l'éducation au plaisir de pratiquer est l'ensemble des processus et des procédés qui permettent à tout individu d'augmenter sa puissance d'agir et d'exister. En EPS, elle permet d'accéder progressivement à une culture corporelle.

IV. THEMATIQUE DU PLAISIR ET ÉCRIT 2

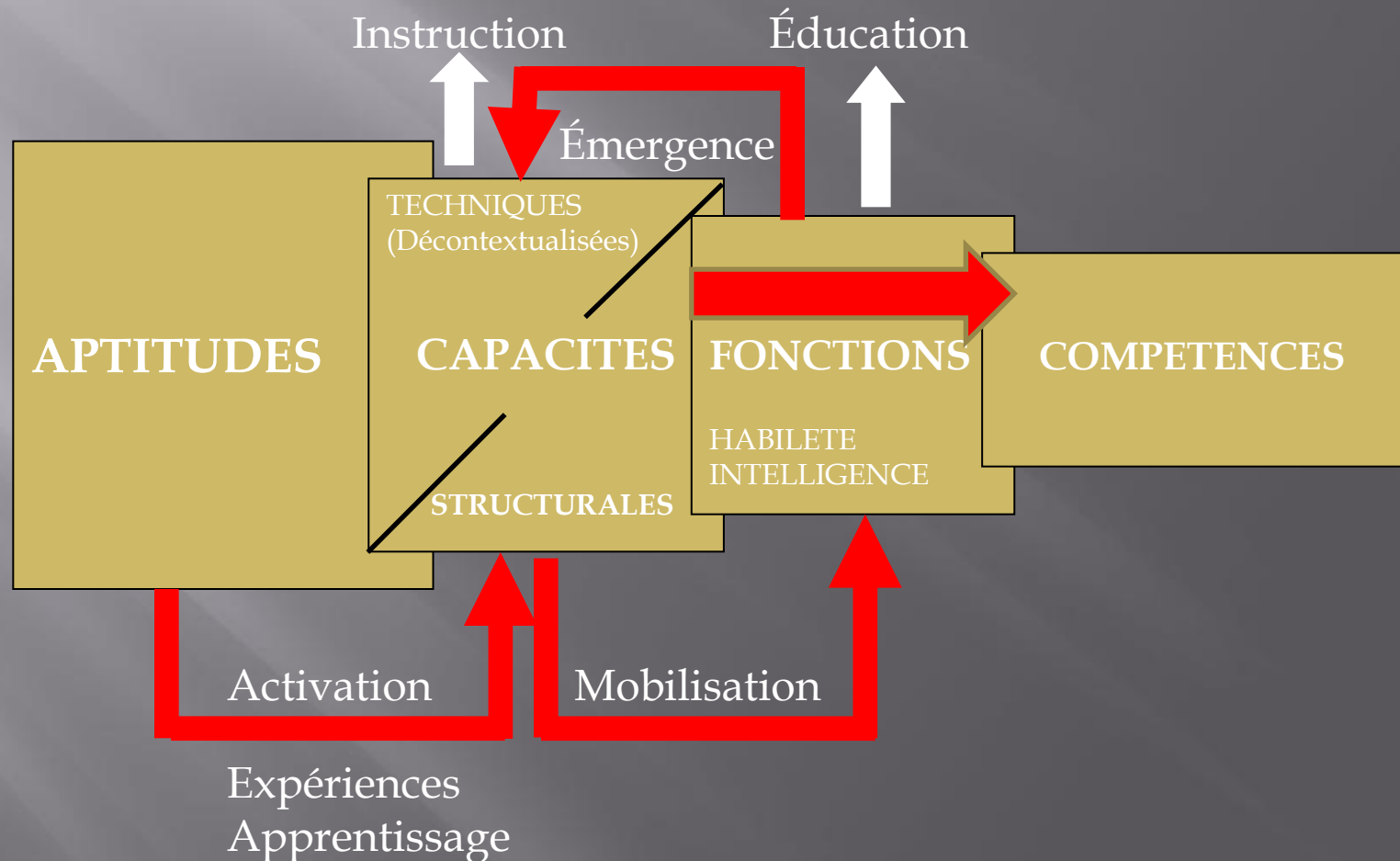
- ▣ Plaisir et construction des compétences
 - Quelle définition ?
 - Un cadre de compréhension
 - Une définition
 - 2 impasses
 - Rôle du plaisir
 - Intervention de l'enseignant
- ▣ Plaisir et réussite
 - Une relation spiralaire
 - Attribution causale
 - Intervention de l'enseignant
- ▣ Exemple en badminton
- ▣ Pistes pédagogiques et principes organisateurs de l'enseignement

Les compétences

- ▣ Définition des programmes : *« compétence... représente un ensemble structuré d'éléments : des connaissances, des capacités et des attitudes permettant à l'élève de se montrer efficace dans un champ d'activité donné et de faire face de façon adaptée aux problèmes qu'il rencontre ».*
- ▣ *« Le terme de compétence est ambivalent, il peut signifier un pouvoir d'action efficace et spécifique à un contexte donné ou une capacité transversale » (Ubaldi, les compétences en question, Ed. EP.S page 34)*

Un cadre de compréhension

d'après Bui-Xuan (Dossier EPS n°7, 1987)



Une définition

La compétence peut se définir comme :

« le produit de la mobilisation fonctionnelle des capacités techniques et structurales requises pour la réalisation d'une tâche ou d'un registre de tâches » (Bui-Xuân, 2007, p. 214)

Construction des compétences : 2 impasses (selon nous)

- ▣ La prescription de sens (Donner du sens, pédagogie de projet) où il s'agit :
 - d'expliquer, de convaincre sur le pourquoi en postulant « qu'une fois le sens saisi, l'élève serait alors plus à même de s'engager » (Bordes, 2006)
 - de proposer des situations de résolution de problème. Or pour Varela la cognition ne repose pas sur des résolutions de problèmes s'appuyant sur des représentations mais consiste plutôt en un « faire émerger un monde »
- ▣ La décontextualisation (même optimale !)
 - Déterminer un objectif de transformation et une tâche correspondante ; décomposer la tâche complexe en sous-tâches élémentaires ; organiser hiérarchiquement la présentation des sous-tâches pour faciliter le transfert intra-tâches ; augmenter ou diminuer de façon pertinente la complexité des tâches (Famose)

Plaisir et construction des compétences

- ▣ Le plaisir d'agir est un préalable à l'envie d'apprendre donc aux progrès
- ▣ Le plaisir d'agir naît de la mobilisation optimale de l'élève
- ▣ L'élève ne peut se mobiliser qu'à partir de ce qu'il sait déjà faire et à partir du mobile qui le pousse à agir comme il le fait (sens en action)
- ▣ L'élève peut changer « de motif » (sens « donné ») mais cela ne garantit en rien son changement de mobile (sens en action)
- ▣ La construction d'un niveau de compétence n'est ni linéaire, ni cumulative, ni algorithmique

Intervention de l'enseignant

- ▣ Faire une lecture proscriptive des compétences
 - qui redonne de l'importance au contexte d'expression ou de production de la compétence attendue
 - qui tient compte du sens en action de l'élève
 - facilite la différenciation et donc la réussite de chacun
- ▣ Ce n'est pas parce qu'on repère un élève à un niveau que se justifie le fait de le faire passer au niveau supérieur
- ▣ Créer un milieu mobilisateur
 - Par des jeux didactiques alternatifs qui permettent de jouer et d'apprendre en même temps :
 - ▣ des formes scolaires de pratique
 - ▣ des tâches de mobilisation optimale
 - Par des défis signifiants
 - ▣ défi avec handicap ou avantage
 - ▣ épreuve-preuve

Plaisir et réussite : une relation spiralaire

- ▣ La réussite génère du plaisir...
- ▣ ...qui renforce le sentiment de compétence, l'estime de soi ...
- ▣ ...et entretient l'espoir de réussite
 - « Un projet réussi peut engager lui-même un nouveau projet » (P. Meirieu)
- ▣ ...mais à certaines conditions :
 - que le domaine ciblé ait une certaine valeur pour celui qui agit (histoire du sujet / expérience antérieure)
 - que la réussite soit attribuée à des causes internes (habileté / effort) plutôt que des causes externes (difficulté de la tâche / chance)
 - que la réussite représente un niveau significatif pour l'élève.

Plaisir, réussite et attribution causale

- ▣ Attribution causale (Durand, Famose, etc.)

RÉUSSITE



Attribution	STABLES	INSTABLES
INTERNES	Habileté	Effort
EXTERNES	Difficulté de la tâche	Chance



Intervention de l'enseignant

Deux conditions indissociables pour créer de la réussite et du plaisir (donc des progrès) :

- Proposer une tâche qui respecte le sens en action de l'élève (et non pas le sens prescrit ni le sens compris) c'est-à-dire son mobile d'agir (étape conative) et non son motif.

et

- Créer les conditions d'une mobilisation optimale en s'appuyant sur ce que sait déjà faire l'élève au regard de l'exigence précédente afin qu'il puisse réussir mais pas complètement.

Badminton niveau 1

Compétence attendue de niveau 1

En simple, rechercher le gain loyal d'une rencontre (1) en choisissant entre renvoi sécuritaire et recherche de rupture sur des volants favorables (2) par l'utilisation de frappes variées en longueur ou en largeur (3).

Assurer le comptage des points et remplir une feuille d'observation (4).

TD collectif : analyse de la CA de niveau 1

Analyse prescriptive

On pense qu'il faut ou qu'il faudrait :

- (1) que les élèves disputent un match en comptant les points de façon classique, acceptent la défaite et relativisent la victoire
- (2) pour marquer le point, que les élèves fassent un choix entre 2 stratégies : « j'attends la faute » ou « je romps l'échange en jouant placé si le volant est favorable ». Mais qu'est-ce qu'un volant favorable pour des élèves débutants ?
- (3) que les élèves apprennent et utilisent différentes techniques de coups : le dégagé, l'amorti, etc.
- (4) disposer d'arbitres pour compter les points et d'observateurs pour repérer et reporter des critères sur une fiche.

Analyse proscriptive

Mais rien n'interdit de :

- (1) déplacer le curseur de la performance vers la maîtrise en proposant des matches avec scores ou points « parlants » (je perds mais je suis quand même compétent)
- (2) choisir avant le match une « forme de jeu » adapté à mon niveau, à ma préoccupation première :
« j'attends la faute » ou « je romps l'échange en jouant placé si le volant est favorable
- (3) optimiser d'abord les techniques « usuelles » des élèves
- (4) apprendre aux arbitres à utiliser un nouveau système de comptage des points ainsi qu'un règlement aménagé afin de pouvoir identifier la nature des points marqués et le score.

Pourquoi un tel parti pris ?

- ▣ Quel est le « monde » vu par le débutant ?
- ▣ Quel est mobile ou préoccupation première émerge de son activité dans son « monde » ?
- ▣ Peut-on le faire changer de monde par l'explication, la compréhension, la persuasion, la conviction ?
 - Réponse : non ! On peut tout au plus proposer d'essayer un autre « monde » mais sans aucune garantie. Et sans doute que cela freinerait son passage dans ce « monde » !
- ▣ Que faire alors ? Rien ?
 - Réponse : faire de l'éducation physique !

Étapes conatives en badminton

Adaptation d'un tableau de O. Dieu, Revue EP.S n°343, 2010

ETAPE CONATIVE G. Bui-Xuan	PREOCCUPATION	OPTIMISATION
ETAPE 1 Émotionnelle ou structurale	Conation = Renvoyer de l'autre côté du filet	Renvoyer une fois de plus que l'autre
ETAPE 2 Fonctionnelle	Conation = Diriger le volant dans l'espace libre pour mettre en difficulté	Conclure plus souvent dans l'espace libre
ETAPE 3 Technique	Conation = Placer un coup gagnant (smash ou dégagé ou amorti)	Multiplier le nombre et le type de coups gagnants
ETAPE 4 Contextuelle	Conation = préparer un coup gagnant (enchaînement de 2 coups)	Contextualiser la technique dans une perspective d'enchaînement
ETAPE 5 Expertise	Conation = Imposer son style de jeu	Entraînement physique, technique et tactique

Ex. en badminton étape 1

- ▣ Préoccupation : renvoyer de l'autre côté du filet (« renvois sécuritaires »)
- ▣ Une forme scolaire de pratique : « le jeu des 50 points »
 - Match : être le premier à 50
 - Nombre d'échanges = nombre de points
 - Mise en jeu alternée : volant sur la raquette
- ▣ Une tâche de mobilisation optimale : « duo-duel »
 - Sur la base des résultats dans la FSP précédente retenir le nombre moyen d'échanges effectués dans le match
 - Match avec contrainte : idem jeu des 50 points mais « le duel » commence après 6 échanges cadeaux (ou 7, 10, etc.)
- ▣ Niveau visé : renvoyer une fois de plus que l'autre

Ex. en badminton étape 2

- ▣ Préoccupation : renvoyer une fois de plus que l'autre
- ▣ Une forme scolaire de pratique : « le renvoyeur-placeur »
 - Match : être le premier à 15 points sur un terrain avec une zone centrale matérialisée au centre, appuyée sur la ligne de service
 - Décompte = 1 pt sur faute de l'adv. en zone centrale ; 3 pts si faute de l'adv. en dehors de la zone centrale (jeu placé)
 - Mise en jeu alternée : volant sur la raquette ou classique
- ▣ Une tâche de mobilisation optimale : « placeur contre renvoyeur »
 - Sur la base des résultats dans la FSP précédente : au moins 2 points « placés » (=3 pts) par match
 - But : Le placeur doit essayer de gagner le match contre un renvoyeur qui joue par dessus un sur-filet et en zone centrale (délimitée)
- ▣ Niveau visé : diriger le volant dans l'espace libre pour mettre en difficulté

Principes organisateurs de l'enseignement (POE)

- ▣ Un POE est un outil qui oriente l'action de l'enseignant. Il rassemble, en une formulation simple et facilement mémorisable, un certain nombre de connaissances et d'actions didactiques et / ou pédagogiques qui pourront s'opérationnaliser.
- ▣ Sa formulation incite celui qui l'utilise à ne pas en rester là et à fournir progressivement des éléments d'explication, de justification, d'argumentation, de mise en œuvre, d'illustration, etc.

Pistes pédagogiques et POE

- ▣ Chaque piste présentée peut être considérée comme une POE et être utilisée comme problématique d'une partie ou sous-partie d'un devoir.
- ▣ Chaque principe se décline ensuite en une ou plusieurs **règles de mise en œuvre** qui peuvent déboucher sur une illustration de terrain
- ▣ Chaque principe et chaque règle doit pouvoir se justifier au regard des orientations institutionnelles et/ou scientifiques.

Merci de votre attention