

Réflexions du groupe PLAISIR de l'AE-EPS

Académie de Nice

Samedi 18 janvier 2014

Une pédagogie de la mobilisation = une pédagogie centrée sur le plaisir

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

2 enjeux

3 perspectives théoriques

8 pistes pédagogiques

A quoi et à qui sert le plaisir ?

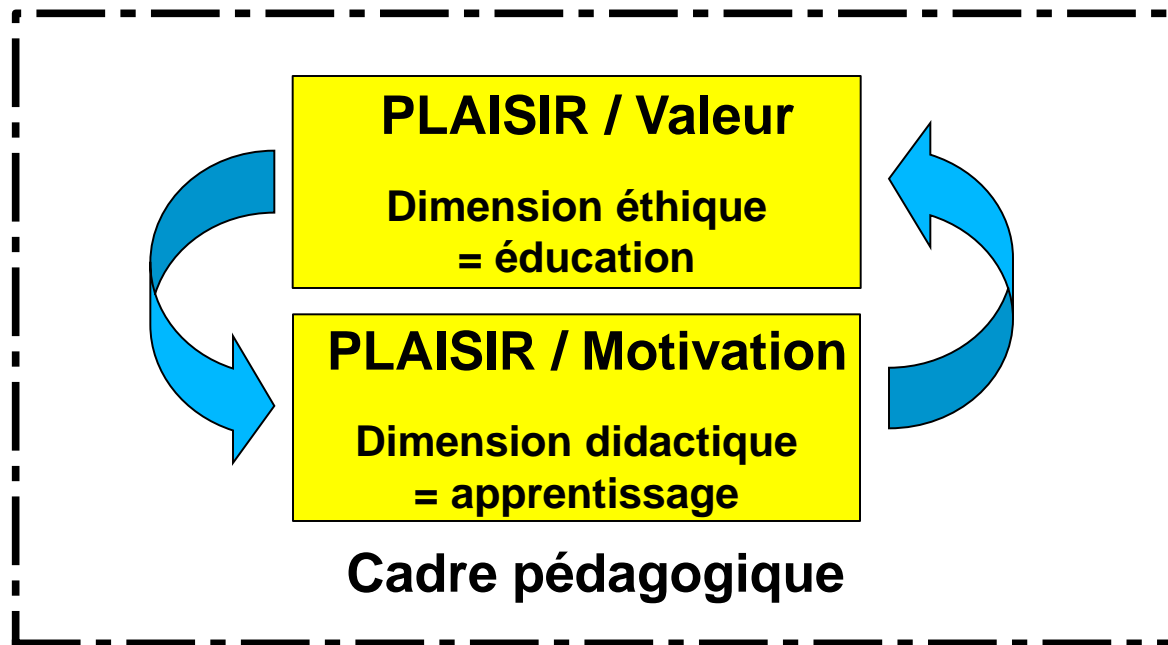
Nombreux sont les élèves et les enseignants qui vivent l'ennui, le mal-être ou même la souffrance, source d'une dégradation de confiance et d'estime de soi.

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 et réussie

Enjeu n°1

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

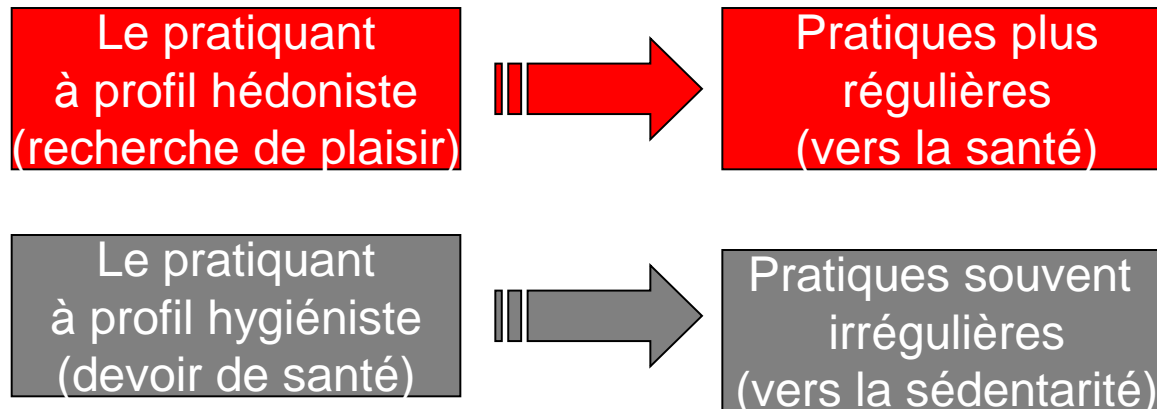


Enjeu n°2

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°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 :

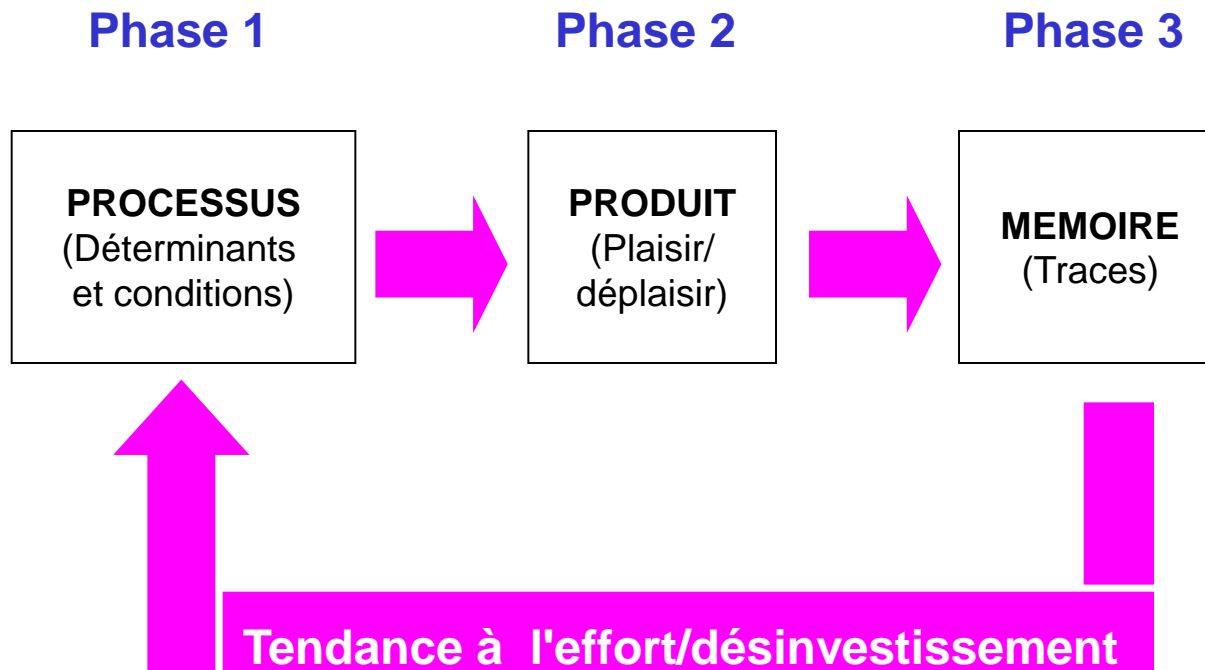
- **Les plaisirs liés aux pratiques ludomotrices**
- **L'amusement « hors pratiques »**
- **Les comportements « hors tâches »**
- **Le « trop plaisir »**

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

Perspective théorique n°3

La dynamique plaisir – déplaisir dans les pratiques ludomotrices

On repère 3 phases en boucle :



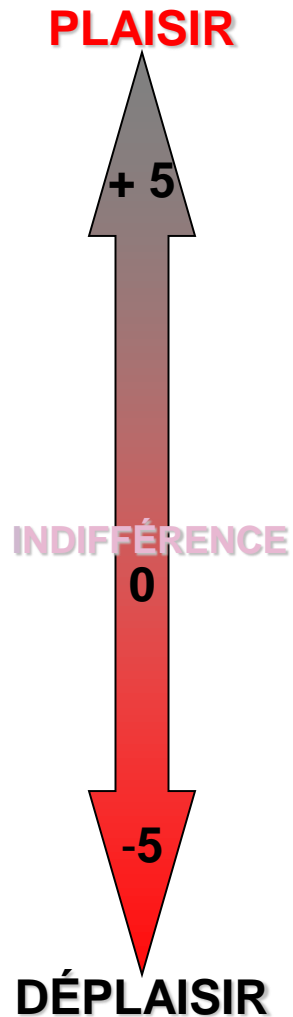
Phase 1

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 »

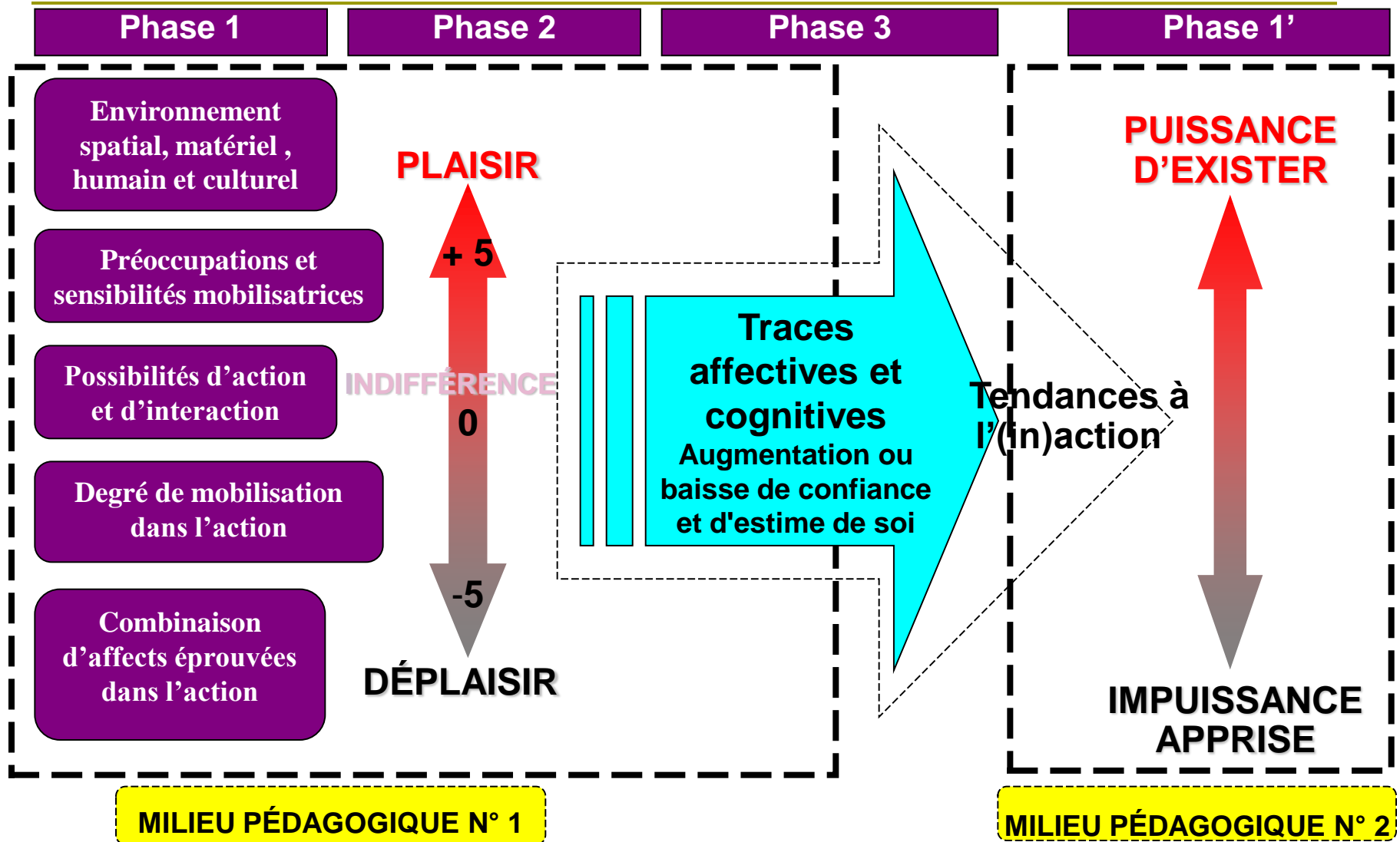
- En haut de l'échelle (+5) : un ressenti positif et intense, **du plaisir proprement dit** « *Le plaisir est le couronnement d'une action accomplie, non son but, mais ce qui lui advient de surcroît* »
- (+3) : un ressenti agréable
- (+1) : un ressenti favorable
- Au milieu de l'échelle (0) : aucun ressenti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

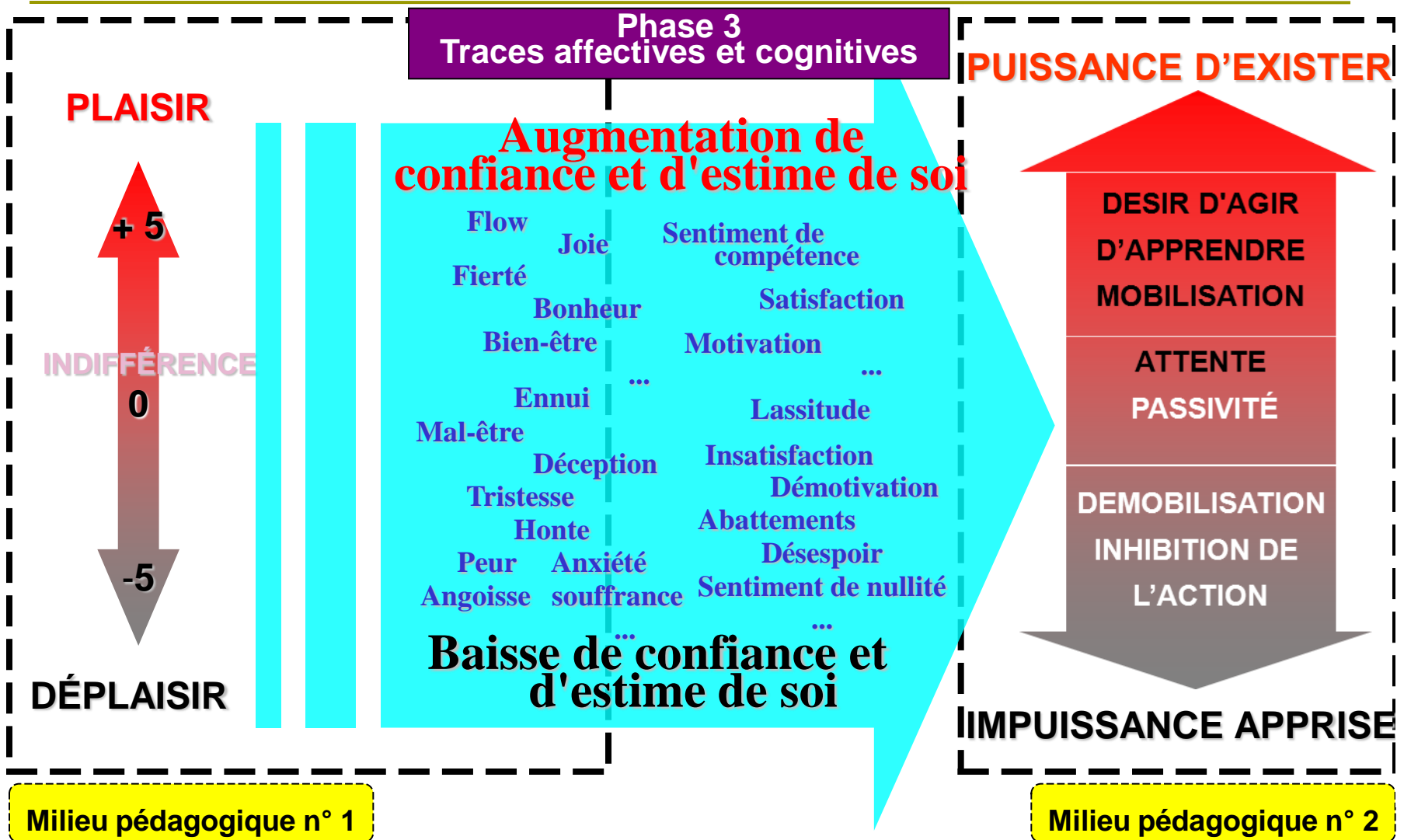
- Des traces de plaisir donnent l'envie de renouveler ce plaisir (Plaisir anticipé ou recherché). Il peut se transformer en conduites attractives et mobilisatrices.
- S'il n'y a aucun ressenti significatif, l'individu peut naviguer entre attente ou lassitude... Réessayer ou passer à autre chose ?!
-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



Pédagogie du groupe

Articuler

Enseignement/apprentissages en EPS

(pour augmenter la puissance d'agir)

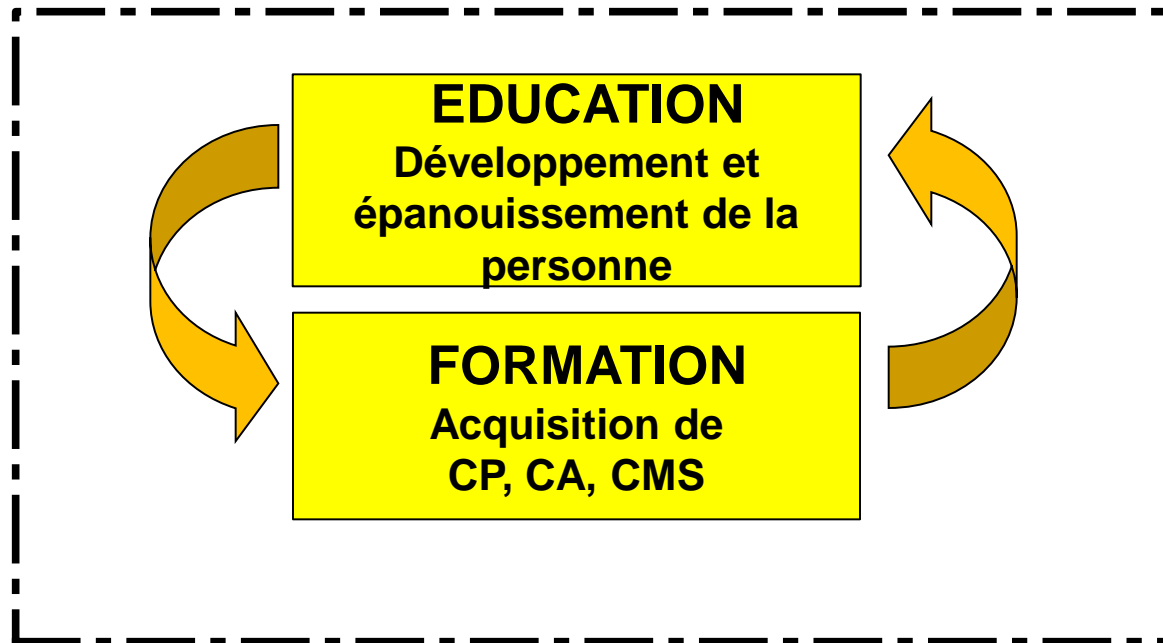
et

Éducation au plaisir de pratiquer

(pour développer la puissance d'exister)

Notre processus éducatif en EPS

Concerne donc deux dimensions ...



...qui s'alimentent mutuellement.

Pistes pédagogiques (et non principes !)

Le plaisir ne se décrète pas !

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

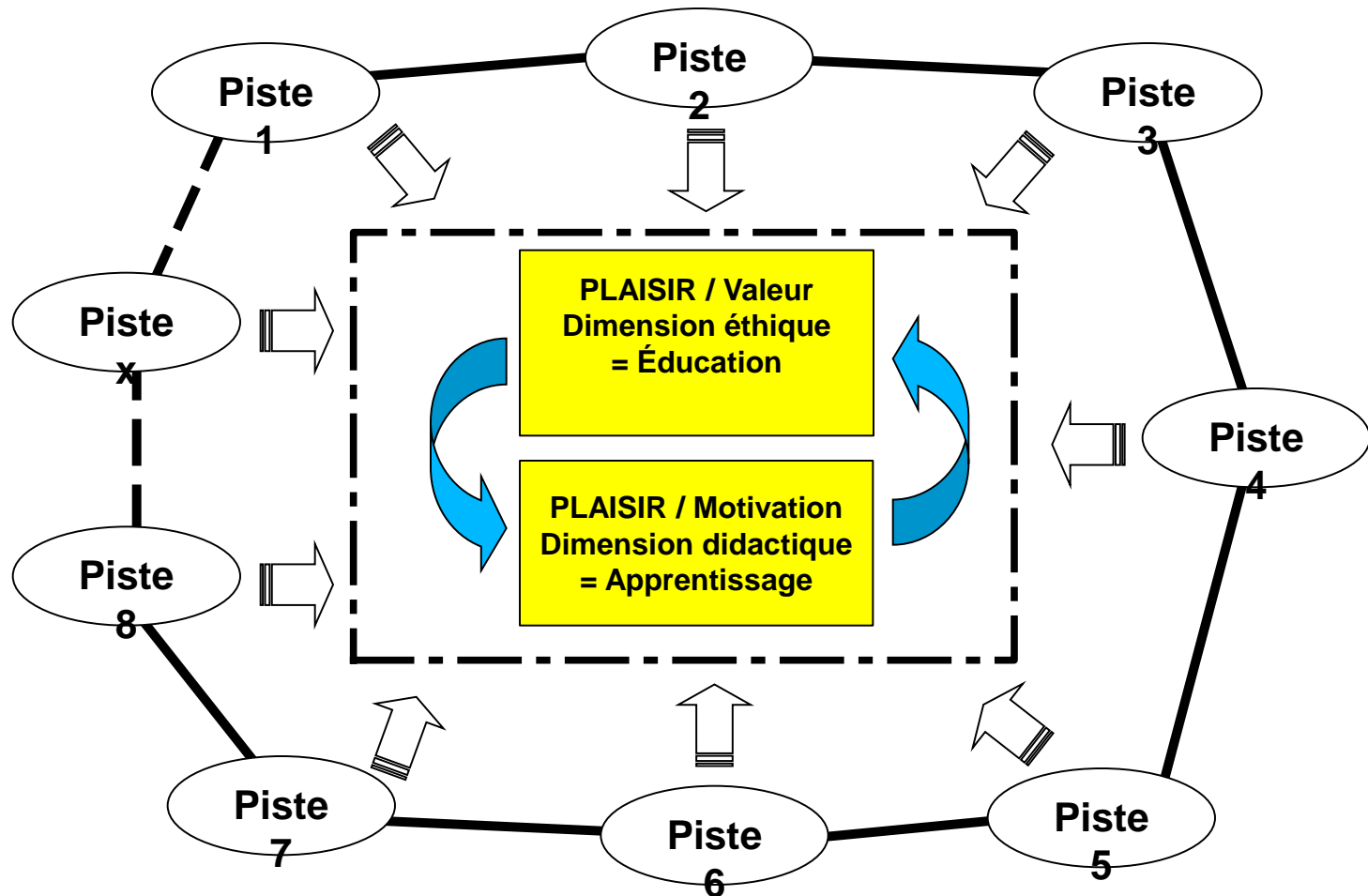
Notre pédagogie de l'éducation physique s'inscrit dans la réalité de la classe. Elle est centrée sur le plaisir sans jamais perdre de vue la dimension singulière de l'élève et de l'enseignant.

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

8 pistes pédagogiques pour enseigner des compétences et éduquer au plaisir en EPS.

Articulation des pistes

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



Piste n°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 ? De quelle manière ? 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 n°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 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

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 ? Et comment adapter cet enjeu à chaque étape pour mieux les mobiliser ?

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

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

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

Multiplier les possibilités d'interactions 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 n°6 : Faire vivre des expériences affectives/émotionnelles/corporelles marquantes

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

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

Les émotions et les sensations sont-elles recherchées et valorisées ?

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

Piste n°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 diminuer leur envie d'apprendre ?

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

Comment préparer des contenus attractifs teinté d'affectivité ?

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 son degré de mobilisation

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

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

Pour conclure : une conviction

L'éducation au plaisir de pratiquer, aussi parce qu'elle donne du «sens à l'effort», devrait être la visée essentielle de l'Éducation Physique et Sportive.