

Experiences culturelles

Serge Testevuide

AE-EPS - CEDREPS

1. Essai de caractérisation des notions
2. De quelles cultures parle t'on à l'école ?
3. Le cas de « APPN »
4. Les contours d'une culture scolaire en EPS
5. Les conditions nécessaires à une authentique expérience culturelle selon les options du CEDREPS

Essai de caractérisation

Expérience

- ◉ *Expérience* : externe / interne
- ◉ *Expérience* : singulière / sociale
- ◉ *Aujourd'hui dans notre domaine* : passe par la mise en jeu du corps

Notion courante d'expérience : 3 pistes

- ◉ *Vivre une Expérience* = s'éprouver. émotion, subjectivité personnelle.
- ◉ *Avoir de l'Expérience* = se souvenir de. Empirique.
- ◉ *Apprendre par l'expérience* = expérimenter. Pragmatisme.

Les risques :

- ⦿ Expérience = la réduire uniquement à sa dimension intime
- ⦿ Expérience = vivre des expériences multiples et motivantes mais sans apprendre

Perspective en EPS

- ⦿ Partir de l'expérience singulière
- ⦿ Donner une place importante à la « sensibilité »
- ⦿ pour amener l'élève vers une expérience émotionnelle partagée propre à l'AP, « sociabilité »
- ⦿ Et construire des savoirs, « motricité » à partir de ses expériences être acteur et auteur de ses conduites motrices, « intelligibilité »

Expérience sociale Dubet 94

- Expérience sociale : “désigne les conduites individuelles et collectives dominées par *l'hétérogénéité de leurs principes constitutifs* et par l'activité des individus qui doivent *construire le sens* de leurs pratiques au sein même de cette hétérogénéité”.
- Expérience = combinaison de plusieurs logiques d'action
- Approche de Dubet : entre le psychologique de l'individu et le social des groupes.

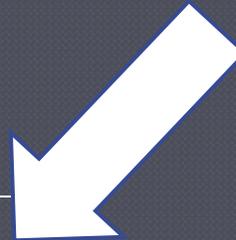
3 traits caractéristiques de l'expérience sociale

1. *Hétérogénéité des principes culturels et sociaux* qui organisent les conduites : les acteurs combinent des logiques.
2. *La distance subjective* que les individus entretiennent avec les systèmes : chacun est auteur de son expérience
3. La construction de l'expérience collective replace la notion *d'aliénation* au cœur de l'analyse sociologique : à vivre dans plusieurs « mondes » on risque la dislocation de la personnalité

INTEGRATION
DE VALEURS
APPARTENANCES



EXPERIENCE SOCIALE



SUBJECTIVATION
IDENTITE
ENGAGEMENT



STRATEGIE
UTILITE
INTERETS

Penser l'expérience sociale de la diversité des élèves pendant d'un cycle, d'une année d'EPS, un établissement, les mondes et les diverses affiliations.

Culture

« La culture constitue le monde auquel nous devons nous adapter et en même temps, elle est la **boîte à outils** dont nous avons besoin pour y parvenir ». Bruner (91)

La culture enferme (aliénation) et elle libère (émancipation)

La culture à 3 niveaux :

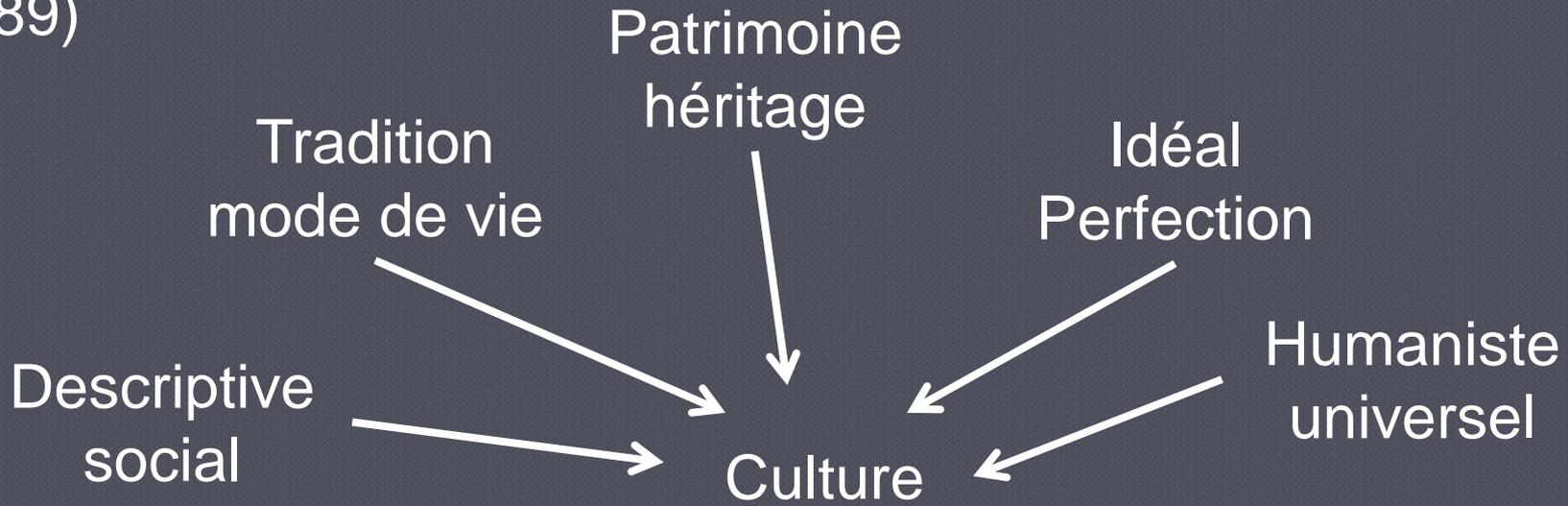
Macro : dans la société

Méso : dans l'école

Micro : dans la classe

« L'aculturation de l'individu est le résultat d'une activité sociale » Léontiev in « l'homme et la culture » 65.

Forquin : 5 acceptions possibles de la culture (Ecole et culture, 89)



Savoirs – Symboles – Outillages - Oeuvres

La culture scolaire = image idéalisée qui fait l'objet d'une approbation

Didactisation Valeur intrinsèque / sociale Rationalité

Quelles cultures des APPN ?

Un constat : la notion de nature ne peut constituer un point d'appui.

2 pistes « compatibles » avec l'école pour tenter d'en trouver

1. La référence à l'éducation populaire
2. Un certain type de motricité.

I. Maîtriser un rapport individu / milieu hostile et inconnu

Les 5 finalités du déplacement en APPN
au XX siècle

- **Aventure**
- **Education**
- **Loisirs**
- **Sportive**
- **Esthétique**

A Retenir

- ◉ Toutes ces finalités du déplacement ou ces rapports à la nature co-existent dans les pratiques actuelles
- L'intention de l'acteur : maîtriser l'énergie « naturelle » pour conduire un déplacement sur un itinéraire.
- Conduire signifie avoir la possibilité de réguler, corriger pendant le déplacement . La chute (l'arrêt) est le signe d'une rupture de la continuité de la conduite du déplacement et révélatrice d'une inadéquation entre ressources du pratiquant et difficulté de l'itinéraire et du contexte

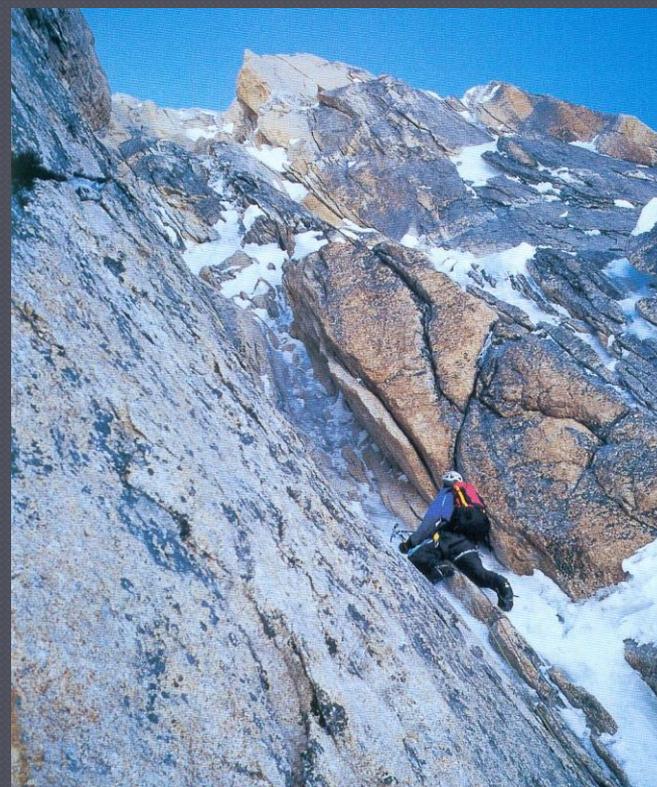
II. Quelle Incertitude et/ou variabilité du milieu ?

Incertitude

- ◉ P Parlebas (81) :
« propriété d'imprévisibilité attachée à certains éléments d'une situation »
- ◉ Incertitude réductible ou non
- ◉ Incertitude sur le où ? et sur le comment ?
- ◉ Caractéristiques des APPN :
Variabilité dans le temps et/ou dans l'espace

III. L'émotion liée aux risques délibérément affrontés

- APPN et les pratiques extrêmes
- L'épreuve : « la descente aux enfers, l'engloutissement et le retour au monde des vivants » B Jeu 79.
- Epreuve section A : les sports où l'on affronte directement les éléments de la nature.



Logique interne des APPN

Traits pertinents des APPN	Conséquences sur l'activité
Un déplacement avec ou sans engin sur un itinéraire	Agir : créer un appui et utiliser une énergie Pour Conduire son déplacement
Variabilité des éléments, des formes et des énergies du milieu	Lire le milieu Et Décider d'un projet d'actions de déplacement
Risques délibérément affrontés	S'engager dans le milieu (oser entrer) Et Être autonome (en sortir indemne)

Logiques externes actuelles

- ◉ Jusqu'aux années 70, les activités de plein-air, se positionnent en opposition aux valeurs développées par la société industrielles.
- A partir des années 70, les APPN deviennent une sorte de jeu avec la nature (« s'éclater » en groupe). Le jeu s'organise autour du déplacement et non plus les valeurs.
- Diversité des motivations : ludisme, extrême, découverte, bien-être, convivialité...

- Les années 90/00, l'environnement est seulement considéré comme un cadre de pratique ; il n'y a pas de véritable intégration ou intérêt pour le milieu naturel.
- Au tournant des années 2000, 1 français sur 3 les pratique. Progressivement les espaces de pratique deviennent des enjeux de développement économiques, sociaux , politiques
- Tout cela dans le cadre de l'émergence du concept de « développement durable »(articuler l'économique, le social et l'environnemental).



Selon P Bourdieu, on considère que les univers sportifs sont des espaces traversés par des enjeux et des intérêts spécifiques à un moment donné de l'histoire de la société

1° opposition dans le système de valeurs en escalade

Sauvage



Urbain

Risque
mortel



Pas de
risque

Epreuve



Compétition

Dicontinuité



Urbain

2° opposition dans le système de valeurs

Temps
mesuré



Temps
vécu

Masculin



Féminin

Affronte
ment



Harmonie

Occident



Orient

Culture scolaire

Meirieu : “un objet d’enseignement ne s’impose jamais en fonction de ce qui serait ses qualités intrinsèques”

3 questions :

1. Qu’est ce qui vaut la peine d’être enseigné ?
2. Qu’est ce qui est enseignable dans ce qui vaut la peine ?
3. Quelles sont les conditions pour que l’enseignable soit enseigné ?

Les conditions scolaires surplombent les qualités intrinsèques

La question des valeurs transmises traverse celle des choix de contenus à enseigner

Chervel (98) dans culture scolaire nous alerte sur plusieurs points :

- « la culture scolaire n'est pas l'importation et la mise en forme pédagogique, au sein de l'école d'une culture scientifique ou sociale qui lui serait d'abord extérieure » « dans l'exercice de sa tâche éducative, l'école fonctionne comme un système autorégulé et largement autonome »

L'illusion d'une transposition didactique rigoureuse

Quelle(s) culture(s) de l'escalade(s) faire vivre aux élèves à l'école ? CP2 ou CP1 ?

CO : Les élèves connaissent les squares, les bois...quid de la carte

Ils se déplacent dans des espaces ouvertsquid des lignes

Escalade : Les élèves connaissent voies, les travaillent...quid de l'adaptation et de l'incertitude

LES POSTES
Les voies ne bougent pas car les enseignants ne peuvent pas....quid de la lecture

LES PRISES DE COULEUR

La CP2 : se déplacer en s'adaptant à des environnements variés et incertains.

Faire vivre la forme, c'est à coup sûr perdre le fonds!

Parti pris 1 : vivre la culture, ce n'est pas vivre les

Culture et EPS : Travert Mascret

Culture et EPS : Travert et Mascret

En EPS, 3 manières de penser l'accès à une culture

1. La pratique d'APSA qui fait culture
2. Expérience vécue dans une APSA qui fait culture
3. Construction de schèmes qui donne accès à la culture

Trois dimensions de la culture scolaire

- Dimension « instrumentale », générative (→ culture création)
- Dimension « sociale » (→ culture affiliation-participation)
- Dimension « héritage historique » (→ culture appropriation)

2 écueils majeurs dans la réflexion sur la culture scolaire

- Hypothèse d'une forme de « Continuité » entre les communautés de pratiques scolaires et « sportives »
- Sous-estimation d'une « culture de l'apprentissage scolaire » (en relation avec l'évaluation...)

Tentative de récapitulatif

Une culture
des pratiques
des APSA

Une culture de
schèmes
psycho sociaux
moteurs

l'expérience en
EPS comme
point de départ
pour
s'approprier

Une culture
d'affiliation
participation

Une culture
d'activités
adaptatives
construites
socialement

La culture des TO : expérience + règlement + attitudes

Testevuide Serge CEDREPS AEEPS

La culture scolaire : CEDREPS

1° étape : le pratiquant cultivé

- Culture scolaire est ancrée dans la conduite adaptative de l'élève pratiquant
- Pratiquant cultivé = Efficacité, intelligibilité, socialisation spécifique, gestion autonomie.
- Fondements culturels (Goirand 97) : motricité, communication, intelligence, sensibilité, imaginaire (monde fantasmé)

Il existe une culture scolaire des APSAD qui se construit par recours et aux dépens des cultures de référence

Modélisation 2004 N°4

MOTRICITE

Une manière de se mouvoir qui confirme une adaptation singulière de ses ressources à un environnement physique culturellement ordonné

SENSIBILITE

Une manière de percevoir, de ressentir, qui confirme une intuition sensible de l'environnement symboliquement structuré

1° étape : Le pratiquant cultivé

SOCIABILITE

Une manière d'avoir des relations avec les autres, de communiquer dans un environnement humain codifié

INTELLIGIBILITE

Une manière de penser, d'anticiper des modes d'agir dans un environnement cristallisant des significations

2 transformations majeures

1. Passer des PSR au FPS, ou conserver le fond en changeant la forme pour s'adapter au contexte scolaire : la naissance d'une culture scolaire organisée autour **d'objet d'enseignement**
2. La culture en EPS s'ancre dans le « **se faire advenir** », se transformer, s'entraîner ; s'accomplir ou se dépasser.

Une constante : La culture est ancrée dans **l'activité adaptative significative du pratiquant** (rupture avec ordinaire, laquelle ? Quel ciblage ?)

Formes de pratique scolaires

Révérance ou référence ?

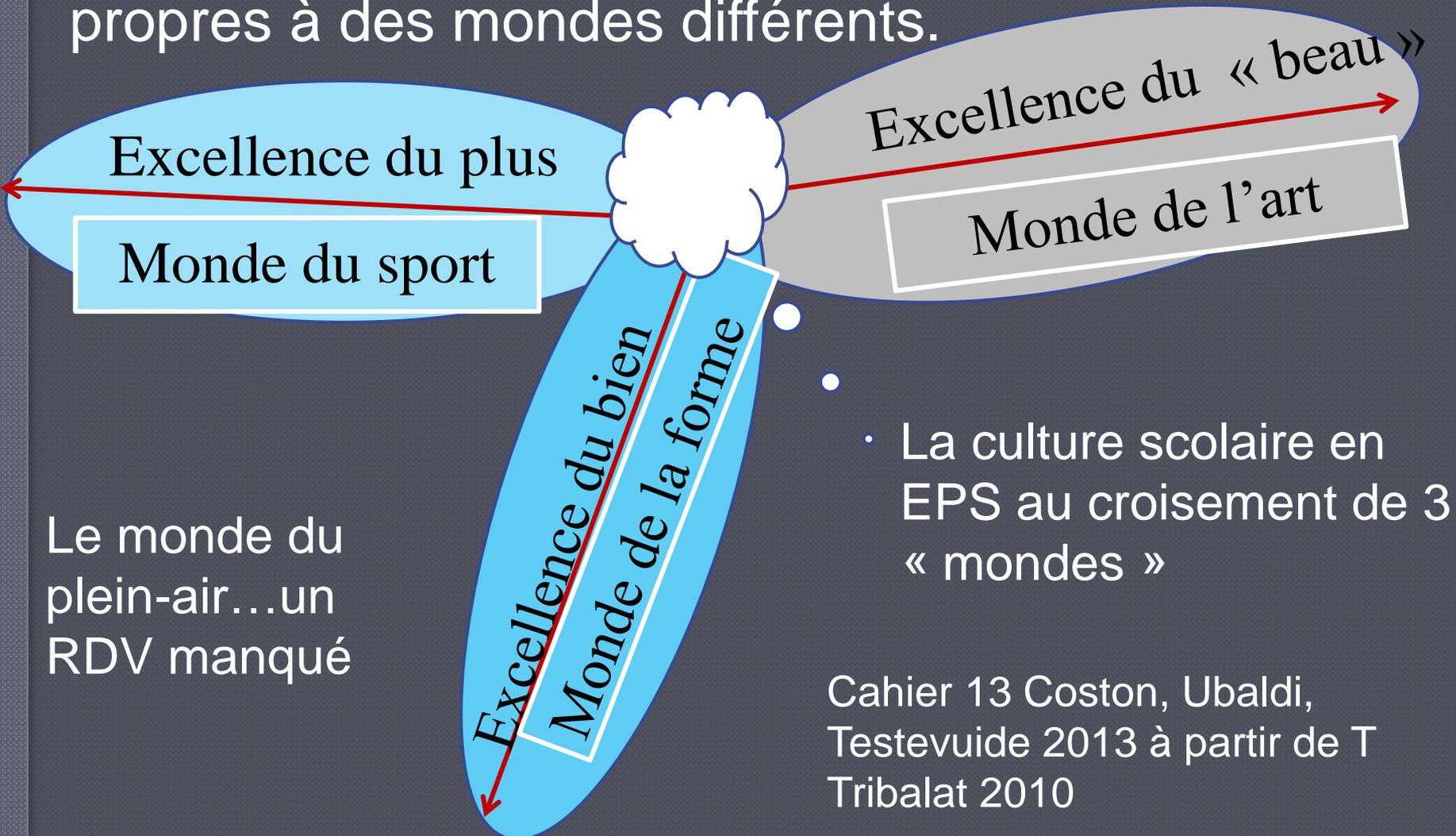
Transformer l'APS de référence pour la faire évoluer vers une forme de pratique scolaire de...

Passer de la SR à la FPS c'est reconnaître la contingence scolaire (Faisabilité, valeurs, le possible)

Que peut-on modifier dans une forme de pratique sans « perdre le fond(s) culturel »?

Définir la culture scolaire à transmettre, c'est passer de la prise en compte de la diversité des pratiques sociales à l'identification d'un fonds culturel...qui donne sens, qui fédère la pluralité des formes de pratiques de l'APSA

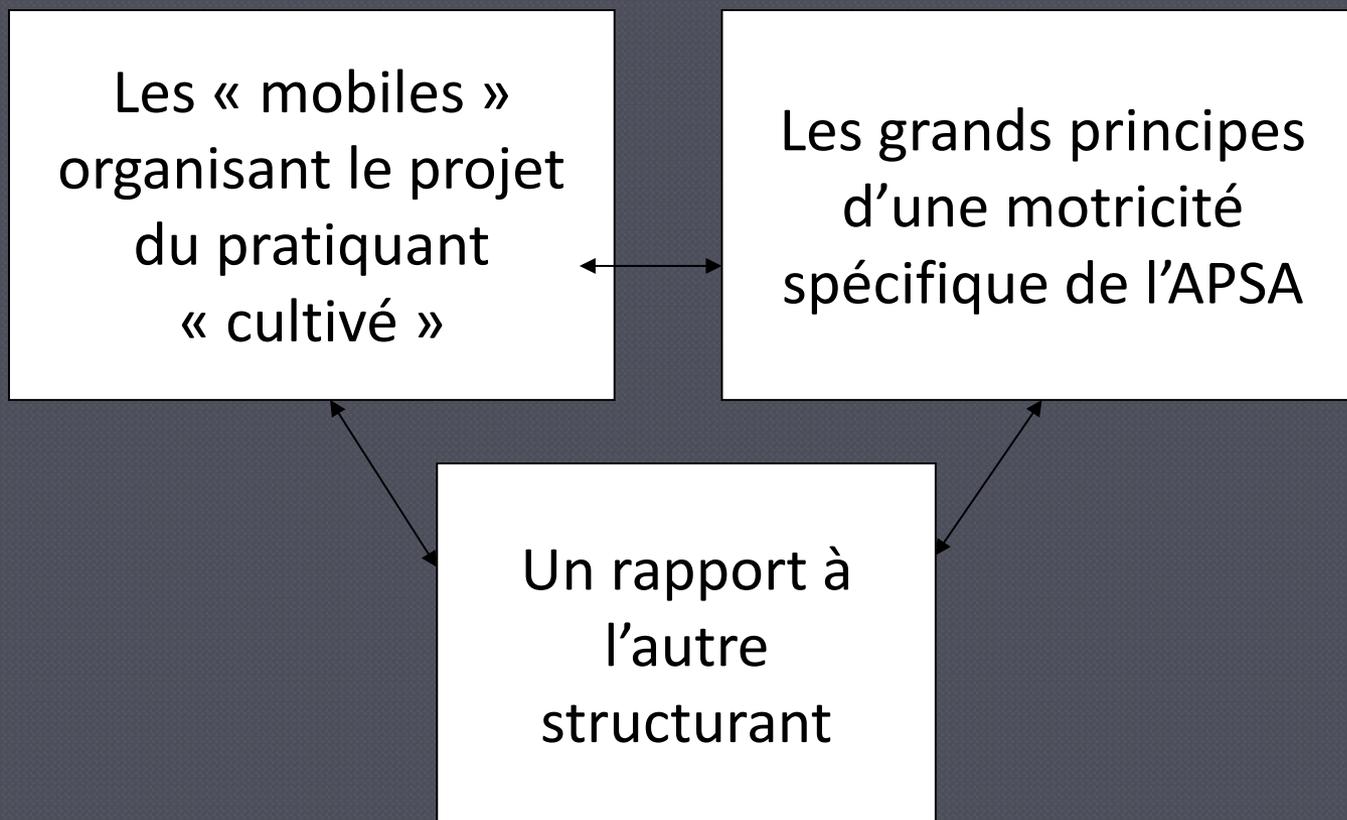
Accéder à une culture à l'école en EPS, c'est emprunter des lignes de "perfectibilité" différentes, propres à des mondes différents.



Le monde du plein-air...un RDV manqué

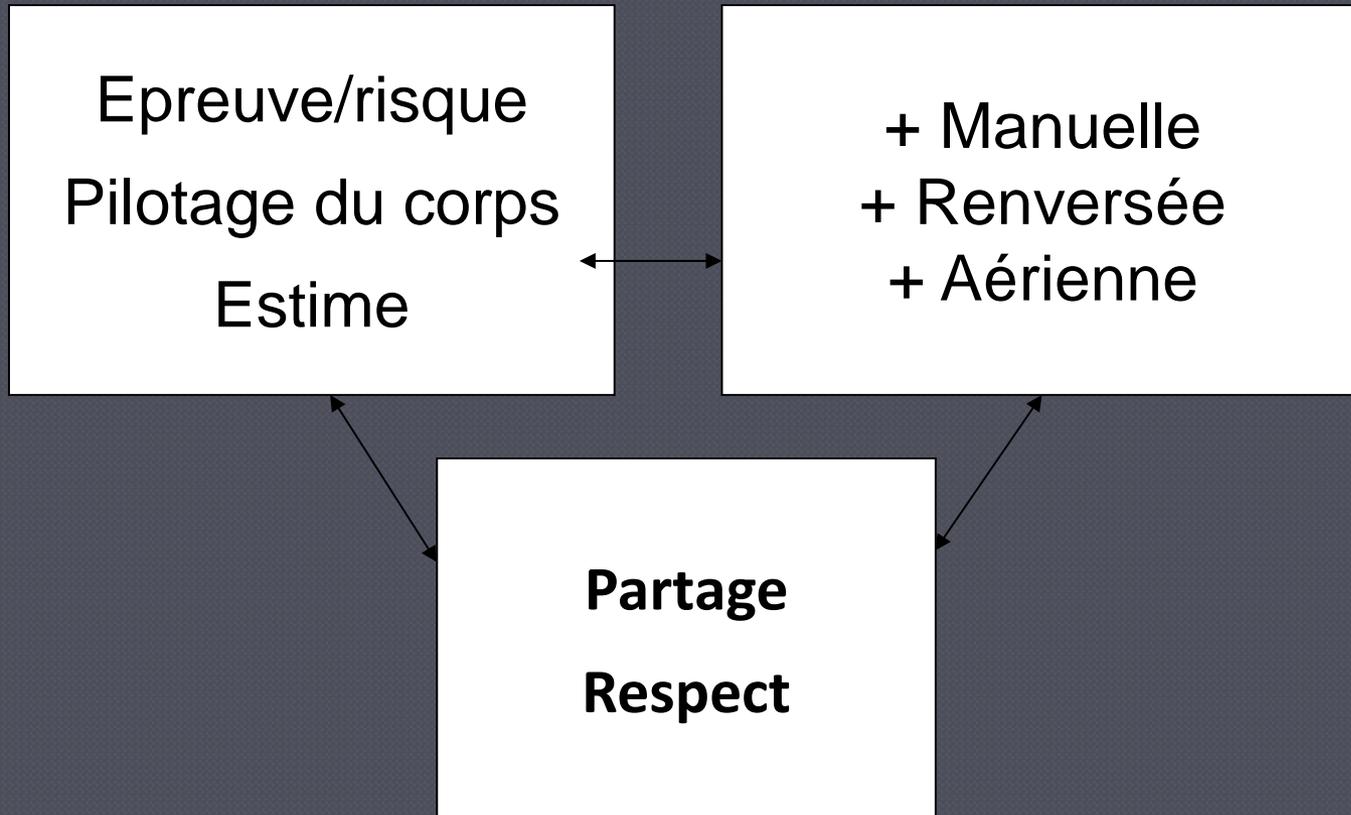
Cahier 13 Coston, Ubaldi, Testevuide 2013 à partir de Tribalat 2010

Schématisation du fonds culturel selon Ubaldi-Coston (C 7 , 2007)

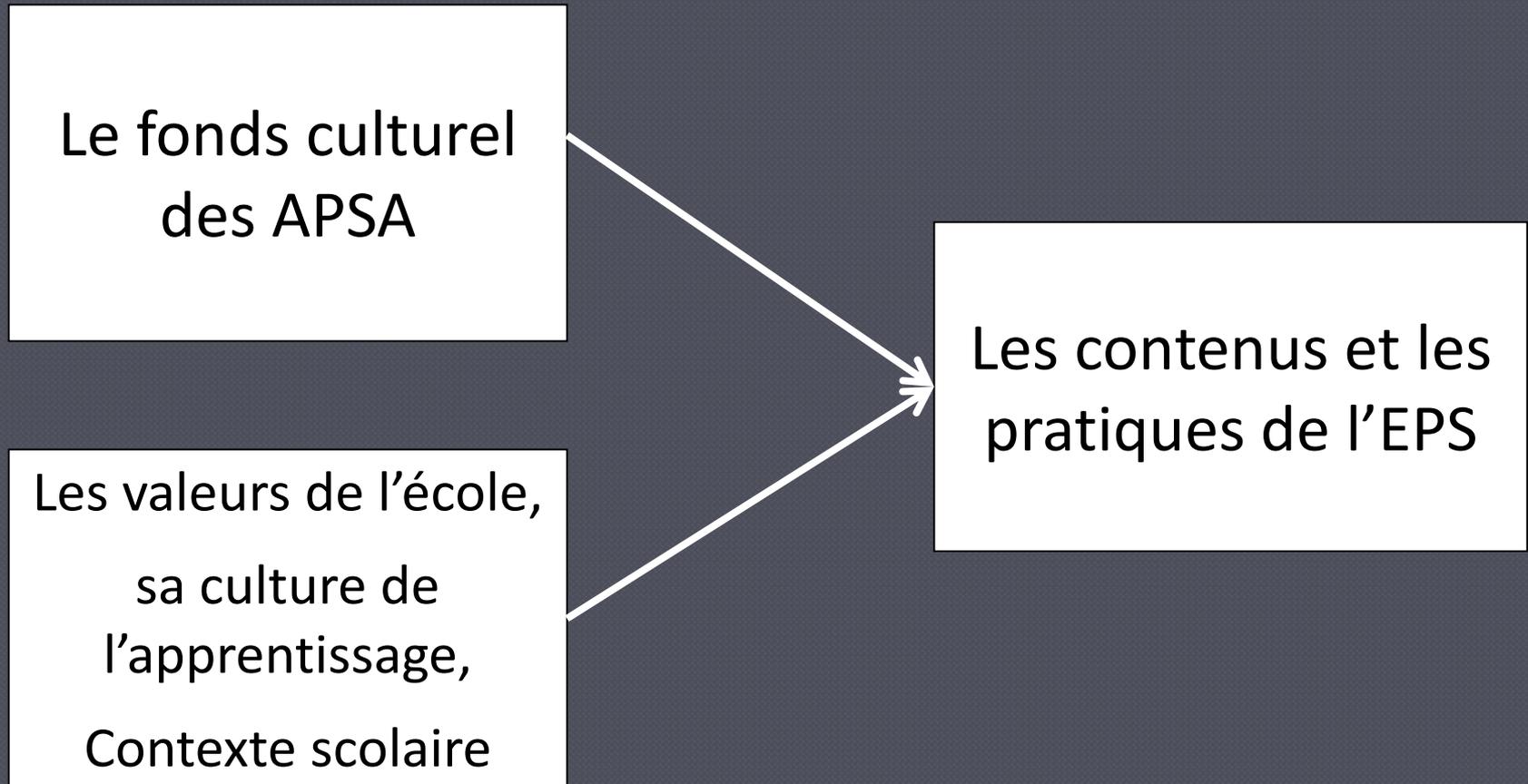


Parti pris N°1 : vivre la culture, ce n'est pas vivre les pratiques sociales

Cas de la gym (Alain Coston)



Mais dans ce fonds culturel il faut choisir des éléments cohérents au regard des valeurs de la république et des conditions de faisabilité



Cibler : faire des choix dans les éléments du fonds culturel. Les OE

Fonds culturel de l'escalade

Trouver une excellence
comme équilibre entre :
Maîtrise gestuelle
Maîtrise de soi

Avoir des Pieds comme des
Mains
construire des alignements
P.B. Verticale
pour adopter des « formes de
corps » couplées à des
configurations de prises sur un
itinéraire

Mobiles
L'Epreuve

Construire
une confiance raisonnée en
l'autre, le matériel
un risque assumé et partagé
une éthique du bien grimper

Principes

Rapport à l'autre(s)

Expériences culturelles

Pour l'élève :

- Transformer son activité adaptative : pas en avant.
- Prendre avec autrui, un chemin tracé par d'autres (la communauté des pratiquants)
- Apprendre par l'expérience

Expériences culturelles

Pour l'enseignant:

- ◉ Etre cultivé des formes de pratiques.
- ◉ Passer de la révérence à la référence
- ◉ Repérer le fonds culturel
- ◉ Elaborer des FPS centrée sur des OE à pertinence culturelle.