

Comment susciter et enrichir les relations de plaisir à la pratique des APSA dans les différents apprentissages en EPS?

Thème:

des propositions didactiques et
pédagogiques concrètes

- programmation
- objets d'enseignements
- processus d'acquisitions
- formes de groupements

POUR prendre du plaisir en apprenant en
EPS (dans le second degré)

Il ne s'agit pas d'un devoir

- sur le plaisir de pratiquer
- sur les apprentissages

MAIS des relations unissant des contenus à apprendre pour pratiquer et des sentiments positifs liés à cette pratique.

Définitions-Contextualisations

- *« relations de plaisir aux APSA »: un état psychologique de bien être, un ensemble d'émotions positives déclenché par une pratique, individuelle ou collective des APSA, matière de l'EPS. Par essence subjectif.*
- *différents motifs de satisfaction personnelles possibles en EPS. (autodétermination, estime de soi, sentiment de compétence, sentiment d'appartenance à un groupe...). Voir cours Y Dufour.*

Définitions-Contextualisations

- *« **susciter et enrichir** »: au regard des ces différents motifs, le sujet nous amène à réfléchir aux vecteurs à utiliser pour débiter (susciter) puis (dans le temps) renforcer et compléter (enrichir) une pratique sportive et artistique plaisante.*
- *La piste à explorer renvoie **aux apprentissages** de différentes natures (informationnels, technico tactiques, sociaux, méthodologiques) et de différents niveaux (spécifiques-culturels ET générales- méthodologiques)*

Définitions-Contextualisations

- *« **comment** » implique des propositions concrètes à des niveaux macroscopiques (programmation, long terme) et microscopiques (situation d'apprentissage).*
- *Implique aussi une interprétation des motifs de satisfaction des élèves. Le lien entre ces motifs et les contenus devra être au centre de la réflexion.*

Mise en tension des termes clefs

- Le Plaisir pour mieux apprendre / apprendre génère du plaisir (sentiment de compétence, White.)
- Mais limitation des effets immédiats (susciter) d'une activité plaisante, (lassitude, facilité, limites de la variété des pratiques). (Berlyne)

Mise en tension des termes clefs

- Apprendre sous entend échouer temporairement (surtout niveau motricité). Comment compenser **la sensation désagréable** d'échouer? Du plaisir immédiat suscité au plaisir différé et enrichi (dans le cycle)
- Quels contenus pour une pratique plaisante au-delà de l'école? Pour espérer un plaisir de l'effort, du dépassement de soi.

Prise de distance par rapport au sujet

- Les motifs de satisfaction diffèrent selon les attentes, l'âge et le public.
- Le plaisir apparaît comme un apprentissage sur le long terme. Savoir prendre du plaisir à pratiquer le sport et ou les activités corporelles artistiques est une compétence à construire.

Problématique

- «....l'enseignant doit sans cesse mettre en relation les motifs de satisfaction à pratiquer une APSA et l'ensemble des contenus à apprendre pour atteindre cette émotion positive . Il s'agira d'envisager le passage d'un élève dépendant des interventions de l'enseignant pour prendre du plaisir en apprenant , à un jeune adulte capable de s'engager volontairement dans une ou plusieurs APSA afin d'y (re)trouver un plaisir identifié.

PLAN

- 1/Susciter une forme de plaisir pour aider l'élève à se transformer sur différents plans.
- 2/Créer un climat d'apprentissage limitant les sentiments d'échec grâce à la richesse des contenus en EPS.
- 3/Des émotions positives pour tous et donner les moyens à l'élève d'enrichir lui même ces expériences de plaisir hors de l'école.

Partie 1

- « Notre premier temps de réflexion traitera de l'utilité de **susciter** rapidement des émotions de bien être pour faciliter l'accès des élèves à des savoirs nouveaux. Autrement dit, il s'agirait d'une relation dynamique entre **plaisir** et **apprentissage**. Les conditions de réussite permettraient aux élèves d'apprendre rapidement, et leurs nouvelles compétences **enrichiraient** et perdurerait le plaisir de pratiquer une **APSA**. Nous illustrerons nos propos en natation avec une classe de 6ème non nageurs et une classe de CAP mécanique.

Argumentation de l'idée annoncée en 1

- ***La Grande Evasion:*** besoin ludique (6ème), mobiliser leur attention par le jeu et inhiber les craintes, motifs de déplaisir. Situations de nouveauté sensorielle: LA GLISSE.(vidéos, tâche brancardier)

Le sauvetage: sortir d'un cadre compétitif pour une activité à sens utilitaire sauver quelqu'un. Enchaînement parcours, puis recherche d'un mannequin placé de manière aléatoire pendant le déplacement.

Argumentation de l'idée annoncée en 1

- Besoin pratique hédonique basée sur l'imaginaire.(ref)
« *Jouer à se faire peur pour ne plus avoir peur* » →
inhibition craintes pour atteinte CE plaisants (glisse,
abandon ..)
- Besoin sentiment utilité, agir efficacement sur
environnement. Dépassement aspect compétitif
(Gagnaire-Lavie, revue HYPER 2006)
- → plaisir lié aux besoins pour un engagement dans des
apprentissages plus difficiles.

Argumentation de l'idée annoncée en 1

- Mais comme souligné en introduction, plaisir par définition subjectif. Motifs différents selon la réalité hétérogène de la classe.
- Intérêt de penser programmation APSA non pas en terme de groupement culturel, mais aussi fonction des émotions qu'elles peuvent générer.

EX: Gagnaire-Lavie (D'une classification émotionnelle des sports à une programmation des APSA, collect J debeyre 2006)→ Epreuve , Défi, rencontre méiée par forme d'obtention résultats (mesure, score, conformité).

Vivre différentes émotions liées à la pratique au collège pour que l'élève enrichissent ses relations de plaisir à la pratuqe des APSA.

Bilan partie I

Susciter un plaisir immédiat pour faciliter l'accès à d'autres apprentissages apparaît comme une stratégie pertinente pour construire de réelles compétences spécifiques pour pratiquer les APSA. La mise en relation entre les motifs de satisfaction ou d'insatisfaction et les contenus à apprendre nous semble une voie de réflexion à engager pour viser le développement du plaisir à pratiquer en apprenant.

Toutefois, si l'acquisition de compétence est un facteur de plaisir, celle-ci sous entend que la compétence à apprendre soit difficile et reconnue par tous. L'immédiateté de la réussite a alors des limites (lassitude de la réussite, ref). Comment amener l'élève à se transformer, donc à vivre temporairement l'échec? Ce point sera l'objet de notre deuxième partie.

Partie II

- Notre second temps de réflexion se focalisera sur le passage d'un plaisir spontané à un plaisir différé à moyen terme (le cycle). Nous défendrons l'idée que c'est par la richesse des contenus présents en EPS que l'enseignant pourra espérer un accord de l'élève à échouer temporairement pour mieux réussir par la suite (pour son plus grand plaisir).

Argumentation de l'idée annoncée en 2

- Ensemble des théoriciens (Delignières, Temprado, Schmidt, Famose, Newell): importance d'un grand nombre de répétitions.
« un enfant qui apprend se trompe, si aucune erreur n'est commise on peut légitimement penser qu'il savait déjà »(Fiard, dossier EPS 29, 1995).

Apprendre consiste à abandonner une conduite rassurante, passe souvent par des phases chaotiques d'erreurs et de performance avant de stabiliser une efficacité plus grande.

Argumentation de l'idée annoncée en 2

Se déplacer sur boule en cirque

→CS difficile (se déséquilibrer pour s'équilibrer afin de placer sur la m[^]me verticale son G avec celui de la boule)

→Long, nombreux échecs

Acceptables si:

-CE de chute pour inhiber

-CE liée construction spectacle, entraide, ...

→COMPENSATION par d'autres apprentissages.

→Au final, VERITABLE sentiment de compétence



Bilan partie II

- «... une relation de plaisir à la pratique renforcée, enrichie par des efforts sur des périodes d'apprentissage longues. Intérêt de l'enseignant de compenser ces instants d'échec en limitant les émotions négatives (peur de la chute) mais aussi en permettant à l'élève d'accéder parallèlement à d'autres types de savoirs que moteurs.
- Néanmoins, le plaisir ressenti par l'élève dépend jusque ici des interventions pédagogiques et didactiques de l'enseignant. Pourtant, l'un des enjeux du plaisir à pratiquer soulevé en introduction est de rendre l'élève acteur de son plaisir. Notre troisième partie traitera de ce thème.

Partie III

- « ... nous illustrerons la manière dont l'enseignement de l'EPS peut permettre à l'élève de devenir autonome dans la gestion de son plaisir de pratique. Cette thématique affective étant très large, nous limiterons notre réflexion au plaisir d'agir sur soi en vue d'entretenir ou de développer sa santé.

Argumentation de l'idée annoncée en 3

- Etude de Perrin (ref): si devoir de santé , seuls ceux qui éprouvent du plaisir sont ceux qui pratiquent dans la vie d'adulte.
 - Ref: Hallal et al . (2006): influence de la pratique pendant adolescence sur la poursuite de l'activité physique
- ➔ Enjeux important se joue à l'école, à la condition que les élèves apprennent (cas du savoir nager).

Argumentation de l'idée annoncée en 3

- Le cas du savoir s'entraîner // concept sentiment d'autodétermination
 - Savoir s'éprouver méthodiquement pour atteindre un état de fatigue déterminé.
 - CE méthodologique pour construire une séance (Pelayo et al., 2005: le défi du km)
 - Effort devenant l'objet de la pratique, objet d'enseignement manipulé par l'élève. Une piste pour atteindre le paradoxe du goût, du plaisir de l'effort?

CONCLUSION

- Rappel des 3 parties
- Ouverture (optimisme), défi de l'école du XXI combiner des enseignements efficaces pour société et élèves prennent plaisir à apprendre.