



n°
19

Quelle forme de pratique physique ?

Cultiver la curiosité des élèves : Avoir envie, c'est être en vie !

Damien BENETEAU

Professeur d'EPS, Montreuil Juigné, (49)

Et si la réussite scolaire passait par l'éducation à la curiosité ? Cette théorie, développée par Ramzi Harbi, cofondateur de l'association « En piste l'artiste ! » s'organise autour des centres d'intérêts des adolescents. Il est alors plus facile pour eux de se mettre en avant par leurs compétences de compétiteur, de joueur, d'expérimenter de nouvelles choses, d'ingénieur de créateur, et de s'exprimer sur tous les supports possibles d'influenceur, de « youtubeur ». Etre curieux est bel et bien une énergie, un des moteurs essentiels de l'apprentissage et de l'envie d'apprendre : avoir envie, c'est être en vie !

L'enjeu de cet article est de présenter une démarche généralisable à tous les types d'enseignement, ouvrant la perspective de faire des choix de formes de pratique physique qui stimulent et nourrissent la curiosité des élèves. Pour cela, en Education Physique et Sportive (EPS), à l'Association Sportive (AS) ou en projet, l'enseignant accompagne les choix des élèves en captant leur attention, en leur permettant de désacraliser les pratiques traditionnelles pour se mettre en projet, et en les invitant à faire vivre ces projets au travers de pratiques innovantes.

Damien BENETEAU, Cultiver la curiosité des élèves : avoir envie, c'est être en vie !

Juin 2020 - Partie 2 - Article 1 - page 1



n°
19



Stimuler la curiosité

Au collège, le socle commun de connaissances, de compétences et de culture (S4C)¹ est constitutif des programmes. Dans le domaine cinq, l'enseignant accompagne l'élève pour « qu'il développe ses capacités de compréhension et de création, ses capacités d'imagination et d'action ». L'éducation à la curiosité trouve alors sa place comme un véritable enjeu de formation.

Aux lycées professionnel², général et technologique³, l'élève poursuit la construction de son parcours de formation au travers le développement de compétences en s'engageant dans cinq champs d'apprentissage (CA) dans lesquels sont organisées des activités physiques, sportives et artistique (APSA) diversifiées. Pour rester ambitieuse, l'EPS adopte une culture de la curiosité comme condition à l'acquisition des enjeux de formation. L'enseignant cherche alors à faire évoluer les formes de pratique en conservant la dynamique d'un élève acteur⁴.

La curiosité, un atout pour apprendre

Pour Molière⁵, rendre curieux révèle un réel intérêt pédagogique pour captiver les élèves. Il affirme d'ailleurs que « la faiblesse humaine est d'avoir des curiosités d'apprendre ce qu'on ne voudrait pas savoir ». Une éducation à la curiosité est un atout pour apprendre, et cela quelle que soit la pratique proposée.

L'individu curieux en question

Chaque individu est curieux de nature. A tous les âges, il a le désir de connaître, le besoin de savoir, de découvrir, de créer des choses qui lui ressemblent. Mais durant la scolarité, avec les programmes à assimiler, le stress des examens, les orientations, la flamme peut s'estomper.

Les enseignants aiment utiliser des procédés pédagogiques connus, rassurants, maîtrisés. Ils ont besoin de sécurité⁶. Du coup, ils hésitent parfois à explorer les libertés que les textes officiels offrent. Par exemple, le choix des APSA au sein des CA peut s'adapter aux besoins et aspirations du public. L'éducation à la curiosité passe déjà par celle de l'enseignant et par le désir de connaître, d'exploiter tous les univers de ses élèves.

¹ Socle Commun de Connaissances, de Compétences et de Culture - Bulletin officiel n°17 du 23 avril 2015 – décret n°2015-372 du 31-3-2015

² Programmes EPS lycée professionnel – Bulletin officiel spécial n°5 du 11 avril 2019

³ Programmes EPS lycée général et technologique – Bulletin officiel spécial n°1 du 22 janvier 2019

⁴ BENETEAU (D.), « S'engager au fil de sa propre vie », *e-novEPS* n° 17, juin 2019

⁵ MOLIERE, *Amphitryon*, II, 3, Sosie

⁶ MASLOW (A.) « A theory of human motivation », *Psychological Review*, n°50, 1943

Les jeunes ont souvent la volonté de faire ce qui est demandé et d'atteindre les objectifs fixés. Mais ils oublient parfois le plaisir, leur bien-être⁷. En cultivant leur propre curiosité, chacun s'épanouit personnellement, cherche à aller plus loin, va à la rencontre de l'autre, explore le monde. En psychologie sociale, le concept de dissonance cognitive étudie les stratégies de réduction de la tension psychologique induite et le maintien de la cohérence personnelle⁸. L'ambition d'éduquer à la curiosité est d'utiliser des formes variées de pratique pour s'adapter aux caractéristiques intrinsèques des élèves sans renier les APSA proposées par les instances.

Le contexte est donc important pour s'exprimer, expérimenter, mettre en œuvre leur imaginaire. La surprise, les décalages entre les attentes et la réalité, le challenge, le jeu, les loisirs, les univers non conventionnels les attirent. La pratique physique offre ces possibilités si l'enseignant libère l'espace pour que chacun exprime sa créativité, sa spontanéité, sa liberté, sa tolérance, son empathie tout en les accompagnant dans leurs choix. Tout le monde a besoin des autres pour rester curieux, et cela en mobilisant trois caractéristiques (Tab 1).

Tab 1 : L'individu curieux

Les trois caractéristiques de l'individu curieux		
Désir de connaître, de savoir, de découvrir	Besoin de mettre en œuvre son imaginaire	Créer en allant à la rencontre des autres

L'objet de la curiosité

Être curieux est bel et bien une énergie source d'enthousiasme, un des moteurs essentiels de l'apprentissage, de l'envie d'apprendre⁹. Pour être efficaces, enseignant et élèves s'entretiennent et s'entendent sur sa nature, sa composition. Il représente une chose étrange, originale, bizarre, nouvelle, surprenante.

Ces éléments permettent aux adolescents d'imaginer, de construire et de vivre dans leurs propres univers (sport, musique, pratiques urbaines, jeux vidéos,...). Leurs choix sont souvent guidés par des personnes comme des anonymes célèbres des réseaux sociaux, des « youtubeurs », des influenceurs, des « gamer », des humoristes. Ces contextes sont souvent artificiels, ultra-connectés et contribuent à mettre leur vie en image. Dans la forme de pratique proposée, l'enseignant s'inspire de ce phénomène pour s'assurer de l'écoute de ses élèves.

En pratiquant, l'individu souhaite apprendre de nouvelles techniques, stratégies, façons d'agir. Mais chacun apporte son lot d'adaptations. Une même histoire permet de découvrir de nouveaux mondes en ajustant les difficultés, de choisir le parcours qui fait le plus vibrer, de s'amuser, de monter son efficacité et sa suprématie rapidement. En désacralisant les APSA, l'enseignant contribue à la création d'une activité singulière au sein d'une séance qui met en lumière les intérêts, l'imaginaire, l'originalité de chaque élève. En recentrant les choix selon les trois leviers qui définissent l'objet de la curiosité (Tab 2), enseignant et élèves construisent leurs apprentissages à partir d'une histoire qui s'appuie sur la théorie de l'action située¹⁰.

⁷ BENETEAU (D.), « Et le plaisir dans tout ça ! », e-novEPS n° 18, janvier 2020

⁸ FESTINGER (L.), « A theory of cognitive dissonance », 1957

⁹ COUGHLIN (A.), conférence TEDx Champs Elysées sur l'éducation, 5 octobre 2019

¹⁰ TERRE (N.), « Les connaissances des élèves en Education Physique » Thèse de doctorat, 24 juin 2015

Tab 2 : L'objet de la curiosité

Les trois leviers pour définir l'objet de la curiosité		
Chose étrange, surprenante, originale, bizarre, nouvelle.	Un univers guidé, influencé, ultra-connecté	Nouvelles règles, techniques et stratégies pour apprendre

Susciter la curiosité de tous

Il n'est pas aisé de rendre curieux un élève, de s'appuyer sur des potentiels créatifs différents. Mais la curiosité renvoie au désir d'acquérir de nouvelles connaissances, de participer à de nouvelles expériences. Elle provoque un comportement exploratoire chez l'individu, source d'apprentissages.

Le premier garant pour susciter la curiosité est la surprise, la découverte d'un nouvel environnement. L'enseignant a pour objectif de capter l'attention, de surprendre, d'émerveiller en passant par la transversalité, l'interdisciplinarité, la mise en projet (penser, faire évoluer sa réflexion, élaborer).

Le deuxième garant consiste à proposer un retour sur les informations que l'élève perçoit. Il doit comprendre s'il est dans le vrai ou dans l'erreur. Sa capacité de discernement est mise à l'épreuve. Par exemple, pour sensibiliser à l'utilisation du numérique, l'enseignant accompagne, donne des repères, raconte des expériences, discute pour qu'il perçoive ce qui est bon et ce qui nuit.

Echanger avec les autres constitue le troisième garant. Installer un climat de confiance encourage l'initiative, change le statut de l'erreur, permet de développer une pensée autonome et réflexive. Le lycéen est libre de poser des questions, de donner son point de vue. Il entend celui de l'autre et est prêt à écouter des idées différentes. En l'amenant à échanger, à collaborer, à réfléchir avec l'aide du groupe, à exprimer ses ressentis, à verbaliser, l'enseignant contribue à créer le besoin.

Variation des formes de pratique physique permettent de multiplier les expériences, de prendre en compte les différentes histoires des membres du groupe, de les faire évoluer en mettant en œuvre différents projets, d'apprendre des autres, de laisser libre recours à son imaginaire et donc de faire naître cet enthousiasme, cette soif d'apprendre de la personne curieuse (Tab3).

Tab 3 : Susciter la curiosité

Les trois garants pour susciter la curiosité		
Faire vivre des histoires en créant des environnements.	Apprendre en mobilisant sa capacité de discernement.	Encourager les initiatives dans un climat de confiance.

La curiosité, un levier pour faire des choix de formes de pratique physique

L'intérêt réside désormais à identifier une démarche éducative pour amener le duo enseignant-élèves à faire des choix de forme de pratique pour stimuler la curiosité de tous, garante de tous les apprentissages : objectifs généraux (OG), CA, attendus de fin de lycée (AFL).

Des activités à multi objectifs

La première possibilité de choix de forme de pratique consiste à prendre en compte les OG de l'EPS en s'appuyant sur plusieurs supports issus d'univers différents. Il est possible d'imaginer une APSA couplée avec une activité ludique liée aux centres d'intérêts des lycéens.

Actuellement, les « Escape Game », les jeux de rôle, les jeux en réseau, rencontrent un large public. Ce métissage développe leur motricité (OG1) par l'action, exerce leur responsabilité individuelle au sein d'un collectif (OG3) en élaborant d'une énigme/histoire, et permet d'accéder au patrimoine culturel (OG5) en les situant comme spectateur et critique des prestations. L'enjeu de formation répond alors à plusieurs objectifs généraux simultanément par la surprise, les analyses et les inventions.

Une deuxième possibilité projette de travailler plusieurs CA, en s'appuyant sur des APSA dites « traditionnelles ». Par exemple, une compétition entre élèves sur un enchaînement d'actions motrices athlétiques à la manière d'un biathlon, ou gymniques à la manière d'un Parkour Urbain, trouve son intérêt dans le CA1 et le CA4. L'enjeu de formation répond alors à une pratique amenant les échanges et la communication pour créer l'épreuve et poser les règles, garantes de l'équité.

Une troisième possibilité s'appuie sur une pratique « traditionnelle » d'une APSA, pour la transférer vers une pratique moins conventionnelle, et atteindre les mêmes AFL. Par exemple, les acquisitions en badminton amènent des apprentissages en Speedminton. Il en est de même entre le football de table (babyfoot) et le futsal. L'intérêt réside dans le fait de prendre en compte les univers des uns pour apporter aux autres, de donner de la cohérence et de la continuité entre les apprentissages (collège-lycée), de vivre de nouvelles expériences. Dans ces circonstances, l'enjeu de formation amène les élèves à partager, à s'impliquer dans la vie du groupe, voire de l'établissement par la mise en place de projets communs.

Différents types d'enseignement à organiser selon les formes de pratique

L'enseignant met à disposition de ses lycéens différents espaces d'enseignement : les cours d'EPS, l'association sportive (AS), les projets liés aux parcours éducatifs, et les enseignements de spécialité. Ces contextes d'apprentissage s'organisent autour des centres d'intérêts des élèves, de leurs univers. Les séances, séquences, se préparent collectivement et sollicitent une communication accrue entre tous les protagonistes, notamment par l'usage du numérique, pour imaginer-élaborer-transmettre les détails de la forme de pratique retenue. Et d'ailleurs, pourquoi ne pas imaginer une forme de pratique numérique pour travailler à distance ?

Damien BENETEAU, Cultiver la curiosité des élèves : avoir envie, c'est être en vie !

Juin 2020 - Partie 2 - Article 1 - page 5

L'innovation est envisagée dans un contexte de compétiteurs pour créer une émulation entre un ou plusieurs groupes, pour mettre à l'épreuve les élèves. Sa mise en œuvre est réalisée au sein d'un groupe, d'une classe, d'un niveau, dans un établissement entier.

Un contexte d'ingénieurs de la pratique physique est plébiscité pour faire évoluer celle maîtrisée par le plus grand nombre, d'une séance à l'autre, en conservant les objectifs à atteindre. La force du groupe est donc au cœur du dispositif pour que tous puissent avoir « leur espace-temps créatif ».

Le troisième contexte s'appuie sur un phénomène qui prend beaucoup de place chez les adolescents : les influenceurs, « youtubeurs ». L'objectif est alors d'amener les lycéens à fédérer autour d'un univers familiers et d'un projet lié à une activité méconnue, proche d'une plus « traditionnelle ». Pour réunir le plus grand nombre, il est intéressant de lier l'organisation du projet à différentes instances (foyer socio-éducatif, conseil de vie lycéenne, conseil d'administration) ou associations proches de l'établissement scolaire (conseil municipal des jeunes, caritatives, de quartier, ...).

Une démarche éducative généralisable

Une démarche pédagogique se dégage en faisant des choix de formes de pratique par le prisme de l'éducation à la curiosité. Elle s'appuie sur trois étapes (Sch.1).

Schéma 1 : Une démarche éducative généralisable





Pratiquer pour nourrir la curiosité

En utilisant différentes formes de pratique physique, l'enseignant nourrit la curiosité de chaque élève, exacerbe son plaisir et favorise ses apprentissages. En cultivant ce sentiment, l'association élèves-enseignant fait avancer l'individu en général et développe des parcours de formation individuels.

Pratiquer pour se connaître, échanger, communiquer, au-delà de sa classe

Alors que beaucoup d'équipes pédagogiques utilisent la gymnastique pour répondre aux trois AFL du CA3. L'exemple suivant utilise, en cours d'EPS, une forme de pratique physique recherchant l'acquisition de compétences dans d'autres champs d'apprentissage. Il s'agit du Parkour-Gym. L'enjeu de formation visé par la pratique est d'utiliser différentes façons d'échanger, de communiquer pour mieux se connaître et découvrir les autres.

Capter l'attention par l'échange et la communication

Le lycéen aime s'appuyer sur un univers qu'il maîtrise, dans lequel il peut rayonner. Le culte de l'apparence, du look, du corps est potentiellement omniprésent dans leur univers. Beaucoup souhaitent exposer leur potentiel physique et créatif. D'ailleurs nombreux prennent des risques, se filment, pour ensuite diffuser leurs prestations sur les réseaux sociaux. Ils cherchent à attirer l'attention, voire à épater et s'affirmer en communiquant via les réactions et commentaires. Rien ne laisse insensible le profil du lycéen visible. C'est aussi pour les encadrer de manière sécurisante que l'idée de faire évoluer la pratique gymnique en un Parkour-Gym est née.

La séquence d'EPS a pour objectif de traiter la gymnastique par le filtre de l'OG3. Le pratiquant du Parkour-Gym utilise ses qualités physiques, développe son corps et son contrôle par le biais de courses, de franchissements, d'équilibre, de sauts et d'escalade. Pour leur permettre d'échanger et de communiquer à très grande échelle et mettre leur performance en avant, il est envisagé de créer une compétition entre les différentes classes d'un même niveau. Ce concours prend à la fois une dimension individuelle au sein de son groupe, mais également collective entre les classes. Avec cette forme de pratique, l'enjeu est double : représenter une plus-value au sein de sa classe et ne laisser personne sur le chemin pour permettre à l'ensemble du groupe de briller face aux autres classes.

Désacraliser les pratiques pour créer et mettre en œuvre un projet

En désacralisant la pratique de la gymnastique en une pratique hybride, les échanges sont essentiels. Chacun prend position dans l'élaboration d'une partie spécifique du Parkour-Gym, permet aux autres de la réaliser et de progresser dans les déplacements. Cette portion prend la forme d'une difficulté adaptée aux capacités des créateurs, ou d'un obstacle original qui surprend et qui demande un temps de réflexion pour l'appréhender.

Damien BENETEAU, Cultiver la curiosité des élèves : avoir envie, c'est être en vie !

Juin 2020 - Partie 2 - Article 1 - page 7

Tout en traitant l'OG3, la séquence d'enseignement de Parkour-Gym peut être exploitée, pas seulement dans le cadre du CA3, mais également peut s'inscrire dans :

- le CA1, en poussant les élèves à réaliser la distance la plus rapidement possible ;
- le CA2 en imposant des déplacements aériens (en suspension, en appui, en saut), ou en imposant des appuis instables sur engins circassiens (boule, tonneaux, fil) ;
- le CA4 lorsque le Parkour-Gym est construit par les élèves eux-mêmes en respectant un certain nombre d'éléments imposés pour la compétition et allier force physique, endurance, agilité, capacité d'analyse et anticipation des obstacles.
- le CA5 dans la capacité à s'entraîner, à bien se connaître et à faire évoluer les éléments pour pouvoir s'entraider et progresser.

Ce choix du traitement de l'activité s'envisage donc selon le mode d'entrée privilégié. Envisager l'EPS par la conception d'une forme de pratique physique, c'est alors exploiter la liberté¹¹ qui est donnée aux enseignants de proposer un enseignement au plus proche de leurs élèves.

Faire vivre le projet par la création d'un concours EPS entre classes d'un même niveau

Une fois les difficultés et les éléments originaux disponibles pour chaque partie, les lycéens communiquent pour élaborer la distance totale. Elle est décomposée en plusieurs paliers qui permettent l'élaboration d'une grille de points pour chaque portion réalisée. Pour garder une équité entre les classes, les enseignants d'EPS valident avec eux le Parkour-Gym pour le concours interclasses lorsque le premier seuil est validé par tous et que 75% d'entre eux le réalise entièrement.

Il y a donc une partie stratégique à mettre en place pour que tous les élèves progressent sans trop se mettre en difficulté pour au moins la moitié des paliers et sans perdre l'originalité des éléments. Chaque composante des apprentissages invite à la discussion, à l'analyse, au débat, à la critique. Les groupes sont d'ailleurs organisés par rapport aux responsabilités et aux rôles des uns et des autres (originalité des éléments, difficulté des obstacles, enchaînement des efforts, récupération active, prise en compte de la sécurité, les arbitres).

Une fois ces dispositifs installés, les élèves s'entraînent pour progresser personnellement mais également pour désigner les élèves qui acceptent d'être filmés et soumis au jugement des autres classes en vue de la compétition collective. Chacun communique pour appréhender les difficultés, s'entraîne, s'observe et se conseille pour établir un record à battre.

A l'issue des séquences de Parkour-Gym des différentes classes, le concours collectif peut voir le jour par l'intermédiaire de vidéos, de montages, postés sur l'Espace Numérique de Travail (ENT) de l'établissement. L'objectif est d'exposer les choix de chaque classe (Parkour et athlètes) selon un règlement commun débattu au préalable avec leurs représentants soit en réunion, soit via une application également disponible sur l'ENT. En amenant chaque classe à élaborer un classement global, il est possible d'en définir un pour le concours interclasse.

¹¹ CHEVALLER (N.) « La liberté pédagogique au service des élèves », e-novEPS n°19, juin 2020

Pratiquer pour inventer, surprendre, analyser au fil des expériences

Les séances de l'AS permettent de répondre aux objectifs généraux lors des apprentissages proposés. L'enjeu de formation visé est d'amener les élèves à inventer, à surprendre, à analyser en utilisant différentes formes de pratiques physiques d'une séance à l'autre.

Capter l'attention par la surprise

A l'AS, aux lycées, certains recherchent des performances en vue de cumuler des points pour leur baccalauréat. D'autres souhaitent se perfectionner. Beaucoup désirent partager et/ou découvrir de nouvelles activités avec leurs proches. Comme cette association leur appartient, ils ont la possibilité de faire des propositions et de mettre en place des projets. Il semble intéressant d'inventer, de surprendre, d'analyser, et donc de faire évoluer certaines activités. Quelques lycéens aiment l'adrénaline, la nouveauté, les jeux de rôles, les jeux en réseau, les personnages surnaturels. Ils passent du temps pour résoudre les énigmes et/ou finir des jeux vidéo. Il est donc intéressant de les laisser créer leur monde fantastique, dans lequel ils peuvent inventer, mettre en scène leur imaginaire, leur propre histoire. Ici, c'est leur côté créateur qu'ils ont besoin de faire ressortir.

L'enseignant d'EPS propose son activité habituelle, par exemple la course d'orientation, pour les accompagner dans la création d'un contexte expérimental et faire évoluer, au fil des séances, cette pratique standard. Il est possible de commencer l'année avec une course d'orientation classique, de la faire évoluer ensuite vers une course d'orientation-biathlon avec une épreuve de tir, voire même plusieurs épreuves pour créer une course d'orientation-décathlon. La course peut ensuite prendre une tournure différente avec un « Paint-ball d'orientation ». Enfin, une énigme Escape Game peut être rajoutée pour donner de la consistance à ce nouvel univers en créant leur propre enquête.

L'intérêt est de travailler sur plusieurs objectifs généraux en imbriquant des paramètres qui mettent en analyse le pratiquant. Il utilise sa motricité (OG1) en course en tenant compte des surfaces au sol et des paramètres extérieures, sait se préparer et s'entraîner selon les difficultés (OG2) pour enchaîner les efforts en course sans perte de précision lors des tirs, et exerce sa responsabilité au sein d'un collectif pour tout organiser (OG3) en créant une énigme qui captive les pratiquants. Dans ces circonstances, l'enseignant accompagne les élèves qui cherchent à se surprendre tout au long des apprentissages.

Désacraliser les pratiques pour amener des paramètres inattendus aux situations d'apprentissage

Dans un premier temps, la course d'orientation classique est créée en amont par les élèves eux-mêmes dans l'esprit d'un jeu vidéo, en traversant plusieurs « mondes » (forêt, terrains de foot, clairière, terrain vague, espaces naturels, aménagés) et en cherchant une issue précise à l'histoire. Les ressources de communication sont alors mobilisées. Le parcours à réaliser tient aussi compte des capacités physiques du coureur, de la carte, de la légende, de l'organisation de course, des passages incontournables à valider, du temps de course pour développer des ressources biomécaniques et de dissociations segmentaires. L'enseignant focalise sur le respect des règles de sécurité (ressources citoyennes). Ensuite, les organisateurs confrontent le pratiquant à plus de paramètres pour construire son itinéraire (ressources sémiotiques) et

Damien BENETEAU, Cultiver la curiosité des élèves : avoir envie, c'est être en vie !

évoluer dans ses apprentissages. Par exemple, le coureur fait face à un « monde hostile » avec des ennemis à « éliminer » en ajoutant une épreuve de tirs. Plus le coureur passe du temps à atteindre les cibles, plus il en perd pour sa course, C'est le biathlon-d'orientation. Comme évoqué précédemment, l'imaginaire des élèves amène à instaurer plus d'obstacles dans des mondes différents avec des mini-épreuves à réaliser aux différents postes de contrôle (à la place des pinces). Dans un autre temps, il est possible d'ajouter une équipe ennemie armée façon « paintball » pour provoquer du temps de pénalité au coureur et/ou imposer un changement d'itinéraire. La prise d'information devient plus incertaine et les paramètres à maîtriser plus nombreux. Enfin, les séances prennent encore une nouvelle tournure. Le coureur résout désormais une énigme dans un « Escape Game d'orientation ». Faire face à une ou plusieurs attaques façon « paintball » à des moments de l'énigme est aussi imaginé.

Le métissage d'une APSA avec d'autres activités permet aux ingénieurs-organiseurs-praticiens d'inventer, de surprendre, d'enquêter pour élaborer des stratégies d'actions avant, pendant et après la séance. Tout au long de l'année, pour observer de réels apprentissages, chaque lycéen atteint les différents objectifs généraux fixés.

Faire vivre le projet au sein d'un même groupe

En créant des groupes de travail tels des citoyens qui participent au fonctionnement de leur société, les licenciés s'impliquent dans l'organisation de la course d'orientation et les évolutions qu'ils veulent y apporter. Ils créent, inventent les nouveaux éléments à associer à la pratique. L'élève-auteur doit imaginer le scénario, l'élève concepteur l'organisation spatiale. L'élève-actif s'attèle à la faisabilité matérielle des évolutions imaginées. Le passage à l'écrit est donc incontournable. La communication se réalise en plusieurs étapes au sein d'un groupe et par transmission pour les autres.

L'utilisation d'une tablette est nécessaire pour transmettre les informations écrites, les photos et les vidéos. L'investissement dans une tablette graphique permet même d'élaborer quelques décors numériques pour mettre en lumière les univers imaginés. En disposant de logiciels spécifiques, les cartes et les légendes de ces mondes virtuels sont également créées.

La réflexion nécessite aussi de tenir compte des caractéristiques spécifiques des élèves pour travailler les éléments de la motricité souhaités. Les courses sont donc à élaborer et à tester avec l'aide de l'enseignant qui essaie aussi. L'intérêt est de laisser libre cours à l'imagination des uns (éléments/installations à utiliser), à la pratique des autres (chaque élève peut réaliser un parcours adapté), à la mise en place des échanges pour modifier les courses en fonction des remarques, et à la cohésion du groupe (tout le monde a un rôle précis).

Cet espace d'enseignement, organisé autour de la création, s'appuie sur des formes de pratique pour inventer, surprendre et enquêter en s'adaptant aux membres de l'AS.

Pratiquer pour partager, s'impliquer dans la vie de son établissement

En arrivant aux lycées, il est intéressant d'utiliser de multiples espaces d'enseignement pour bonifier les connaissances acquises au collège. Les projets de classe, les enseignements optionnels, permettent de choisir des formes de pratique physique différentes. L'enjeu visé est d'alimenter le parcours de formation des élèves en se basant sur leurs compétences, le partage d'expériences vécues et l'implication dans un projet commun lié à la vie de l'établissement. Le conseil de vie lycéenne (CVL)¹² propose de telles activités : course contre la faim, le lycée a un incroyable talent, animation d'un club de baby-foot...

Capter l'attention pour mettre en projet par l'attrait de la nouveauté

Les jeunes aiment partager et faire découvrir de nouveaux environnements. La communication amène à convaincre de l'intérêt d'univers méconnus, voire de provoquer pour faire évoluer les préjugés ou prendre à contre-pied. Le « pionnier » s'appuie sur des connaissances que d'autres n'ont pas pour convaincre de l'importance, des bienfaits de ce qu'il apporte. Dans ces circonstances, il a besoin de mettre en évidence un support différent pour pratiquer, non-conventionnel et avec des à priori pour faire émerger un changement de position. Par sa volonté de convaincre, d'embarquer, de fédérer vers quelque chose de nouveau, le lycéen met en avant son côté influenceur, « youtubeur ».

L'enseignant d'EPS s'appuie sur un CA déjà travaillé à plusieurs reprises, pour transférer des compétences entre une activité prisée et «sa petite sœur» méconnue, comme entre le futsal et le baby-foot (culturellement nommée football de table au sein de sa fédération).

L'idée est de permettre à un groupe d'élèves d'être les premiers au sein de l'établissement à créer un club, avec animations et supports pour permettre une pratique sportive encadrée au sein de la maison des lycéens¹³ et des foyers socio-éducatifs collégiens.

Autour de ce projet, l'ambition est de partager des moments de vie de son établissement, voire de son secteur, en créant de nouvelles rencontres/compétitions/responsabilités. Par cette forme de pratique, le lycéen influence de nombreux pratiquants novices mais qui progressent ensemble (handicapés-valides, adultes-élèves, filles-garçons, lycéens-collégiens).

Désacraliser les pratiques pour favoriser les rencontres entre le plus grand nombre

L'enseignant utilise les cours de futsal en EPS pour amener les étudiants à transposer les enjeux d'apprentissage issus de la séquence (les 3 AFL du CA 4) à l'activité football de table : réaliser des actions techniques d'attaque et de défense, identifier les forces et faiblesses adverses, répéter et persévérer pour s'améliorer, être solidaire, assurer différents rôles, ...

¹² Composition et fonctionnement des instances de la vie lycéenne - Circulaire n° 2016-140 du 20 septembre 2016

¹³ La maison des lycéens - Bulletin officiel spécial n°1 du 04 février 2010

L'objectif est alors de prendre le temps de mettre en parallèle des situations d'apprentissage. L'un des éléments prioritaires pour atteindre l'AFLI consiste à « identifier les forces et les faiblesses de son adversaire pour définir, mettre en œuvre et réguler un projet tactique ». Dans les deux pratiques, s'imaginent des joueurs qui ont du mal à maîtriser le ballon. Il est alors judicieux de travailler la récupération haute en mettant la pression sur le porteur de balle. Pour les deux autres AFL, en imposant le jeu en deux contre deux au baby-foot, le transfert est facilement envisageable pour tous les éléments incontournables à travailler.

L'objectif est alors de profiter des connaissances des pionniers, de trouver des temps de partage, de s'impliquer pour progresser en profitant des apprentissages vécus dans la première forme de pratique, de convaincre des apports (moteurs, cognitifs et socio-affectifs) de la deuxième forme de pratique méconnues, et donc de faire évoluer les mentalités grâce à une pratique structurée.

Faire vivre le projet au-delà du groupe de départ, au-delà du secteur d'élaboration

Pour faire vivre ce projet, enseignants et lycéens ont besoin d'un espace pour mettre en œuvre ces deux formes de pratique. Le gymnase est facilement identifiable pour pratiquer l'APSA reconnue. La maison des lycéens dispose très régulièrement d'un espace avec au moins une table de baby-foot. Elle permet l'apprentissage et l'exercice de la responsabilité au service de la vie culturelle et sociale du lycée, et fédère des initiatives de différentes natures (culturelles, artistiques, sportives et citoyennes). Avec le CVL, la création d'un club de baby-foot, ouvert à tous les membres de l'établissement, est envisageable.

En s'appuyant sur les séances de football de l'enseignement optionnel, de multiples supports sont à mettre en lien, à créer et à mettre à disposition : montage de présentation, fiches d'apprentissage technique et tactique, tutoriels, vidéos pour installer-déplacer-utiliser tout le matériel. Comme proposé en annexe, ce projet est l'occasion de la création d'un véritable guide pédagogique¹⁴ de cette nouvelle activité pour le mettre à disposition d'autrui et ainsi animer des temps de rencontre. Des séances d'apprentissage sont à envisager à tout moment.

A l'image de ce que les influenceurs font avec leur chaîne dédiée sur internet, il est intéressant de créer une WebTV du lycée et de l'agrémenter avec des reportages sur les actions entreprises autour de cette pratique : moment convivial lors d'une animation ouverte au plus grand nombre, entraînements organisés (par catégories, par niveaux, par disponibilité), tournois au sein de l'établissement ou inter-lycées, présentation d'une rencontre de collégiens/ primaires du secteur pour les aider à créer leur club scolaire comme une AS (dirigeants, entraîneurs, arbitres, pratiquants, ...), mise à disposition des documents pour l'apprentissage de règles simples et suffisantes pour organiser une pratique loisir, le support numérique pour se former aux situations de jeu et d'apprentissage, la présentation d'une application pour la gestion de tournois étalés dans le temps...

¹⁴ Fédération Française de Football de Table - « Guide pédagogique » - fft.fr/ Se former/ Documents de formation

En mettant en parallèle deux formes de pratique proches, les influenceurs s'impliquent dans un projet commun lié à la vie de l'établissement et partagent des expériences en faisant évoluer les préjugés.



Conclusion

En EPS, à l'AS, en projet, l'enseignant accompagne les élèves pour cultiver leur curiosité en maintenant une nouveauté renouvelée et ainsi construire leur propre parcours de formation. En organisant les apprentissages autour de leurs différents centres d'intérêt et univers, une démarche d'apprentissage est identifiée et généralisable. Elle consiste à attirer l'attention, désacraliser les pratiques et faire vivre les projets par les lycéens eux-mêmes. Dans ce contexte de liberté créative, chacun cherche à aller plus loin, tisse des liens entre tout ce qu'il y a à apprendre et trouve sa vocation.

Ainsi, en les amenant à ne jamais cesser de se poser des questions, à être curieux, le monde entier s'ouvre à eux. Ils découvrent, s'amuse, apprennent, enquêtent, débattent, inventent, c'est à dire se structurent dans une société dans laquelle ils comptent.