

## De la notion d'habitus à la logique interne de la compétence

Julie FONTES  
Professeur Agrégé d'EPS, Montaigu (85)

*S'interroger sur la notion de compétence en EPS est aujourd'hui dans l'air du temps. Avec le livret de socle commun, l'école affiche clairement le souhait de conduire et de former chaque élève vers un état de compétences toujours plus avancée. Il est un gage de préparation pour devenir un citoyen capable de s'adapter à une société sélective, complexe et compétitive aussi bien sur le marché du travail que dans la vie sociale.*

*De ce constat émerge donc inévitablement une réflexion sur la logique même de lecture de la compétence. Si la finalité de l'école est de conduire l'élève vers différents domaines de compétences, encore faut-il que ce dernier acquiert une autonomie de lecture des compétences. Être compétent, de ce point de vue ne peut se définir seulement à travers la mobilisation, la contextualisation de connaissances, capacités et attitudes, dans une situation particulière. Être compétent signifie aussi être capable de déceler ce qu'est une compétence pour en comprendre la démarche de mise en œuvre. En soit, il existe une compétence globale de lecture sur les compétences. Ainsi, il s'agit pour l'élève de dépasser en EPS le seul sentiment de compétence (1) pour acquérir un « habitus de compétence ». Ce dernier peut être défini comme un état de supervision, de contrôle et de révision dans la lecture de mises en œuvre de processus et procédures permettant la maîtrise de la compétence. Sans la perception globale de la compétence, cette dernière ne peut être activée, puis acquise. Et c'est parce qu'elle est conscientisée que la compétence peut alors s'inscrire sur du long terme.*

*Conduire les élèves vers cet habitus de construction de compétences, telle une méthodologie de l'atteinte de la compétence nécessite de s'interroger sur la structure même de la compétence. Ce raisonnement renvoie à l'idée de « logique interne », terme déjà utilisé en praxéologie motrice (2). Ce terme de « logique interne » permet de réfléchir sur la nature même de la compétence, sur son sens, sa finalité mais aussi sur les contenus qui vont permettre à l'élève d'accéder à cette méthodologie de l'atteinte de la compétence. Que doivent identifier, articuler et mettre en œuvre les élèves comme connaissances, capacités et attitudes pour décortiquer, déstructurer et actualiser la compétence ? Le questionnement sur l'essence même de la compétence modifie les manières d'enseigner et d'aborder l'activité.*

*La première partie illustre la démarche de mise en œuvre qui permet d'extraire une logique interne de la compétence. La seconde partie définit la méthodologie de l'atteinte de la compétence, dont l'élève doit prédisposer pour construire une compétence. Elle est illustrée à travers la CMS 3 « S'engager dans un projet d'action » ; elle-même mise en relation avec la CP 3 « Concevoir et réaliser des actions à visée esthétiques et artistiques ».*



## La logique interne de la compétence

Un brainstorming du mot compétence est possible avec les élèves. Qu'est-ce que ces derniers mettent comme verbes derrière la notion de compétences ? Un certain nombre de verbes d'action émerge. Ces derniers sont classés par catégorie en fonction du jeu dimensionnel dans lequel les élèves les placent. Par exemple, le verbe « observer », s'il met en jeu des processus cognitifs permettant de relier la prise d'indices au regard des connaissances visées, est classé dans la dimension relationnelle. Car observer l'autre ne peut se faire sans l'accord et le regard de l'autre. Apporter une critique constructive ne peut exister sans ce jeu de modalités relationnelles. Cette classification de verbes d'action au regard du jeu dimensionnel est à concevoir comme une proposition. Aux choix de l'enseignant, en fonction de l'APSA enseignée, de privilégier une autre dominante à ce verbe d'action.

L'invariant se situe dans le triptyque méthodologique conscientisé proposé ci-dessous. Ces verbes d'action sont regroupés autour de trois états d'actions « ANALYSER - AGIR - S'AUTO-EVALUER ». Ces verbes d'action parlent d'eux-mêmes. Ils font vivre l'action. Une corrélation est faite avec le courant de recherche de l'action située. Trois temps sont distincts dans la mise en activité de l'élève, face à une situation particulière « ANTICIPER - AGIR - REAGIR ». Du point de vue méthodologique de l'action elle-même, il s'agit bien d'« ANALYSER – AGIR – S'AUTO-EVALUER ». À l'intérieur de ce triptyque méthodologique à trois critères d'action est placé le jeu dimensionnel des verbes d'actions. De ce postulat et pour reprendre l'exemple ci-avant, le verbe « observer » s'appréhende selon une double entrée et une complexité variable. Sans la dominante relationnelle, il ne peut exister. Sans la finalité ne peut résider l'analyse de l'action motrice. C'est à partir de cette démarche que repose l'identification d'une logique interne de la notion de compétence.

BRAINSTORMING DU MOT COMPETENCE	
<b>DIMENSION MOTRICE</b>	Acquérir Aboutir Réaliser Maîtriser Nuancer Éliminer
<b>DIMENSION COGNITIVE</b>	Concevoir Comprendre Créer Exploiter Mémoriser Programmer Transférer Approfondir
<b>DIMENSION AFFECTIVE</b>	Prendre des risques Se situer
<b>DIMENSION RELATIONNELLE</b>	Observer Ressentir Échanger

Habitue méthodologique	Triptyque méthodologique conscientisé			
		Analyser	Agir	S'auto-évaluer
	DIMENSION MOTRICE		Réaliser Maîtriser Exploiter	Acquérir Aboutir Nuancer Éliminer
	DIMENSION COGNITIVE	Concevoir Créer Programmer Transférer Mémoriser	Echanger	Comprendre Approfondir
	DIMENSION AFFECTIVE			Se situer
DIMENSION RELATIONNELLE	Ressentir Observer	Prendre des risques		
LOGIQUE INTERNE				
La logique interne de la compétence est le dépassement du simple état et sentiment de compétence pour être capable de conscientiser les différentes étapes du triptyque méthodologique, Analyser-Agir-S'Auto-évaluer, qui structure son essence même.				



## La méthodologie de la construction de compétences

Au cours de cette deuxième partie, une même situation avec des étapes différentes du primaire au secondaire est proposée. Est retenue la compétence propre formulée en primaire « Conduire et réaliser des actions à visée artistiques et esthétiques », en collège « Réaliser une prestation corporelle à visée artistique et acrobatique ». La CMS « Se mettre en projet » en Collège, présente dans les compétences de socle commun en primaire est l'objet de l'analyse.

La démarche utilisée se veut appréhender cette compétence au regard de la grille de lecture du triptyque méthodologique précisé en amont. Des contenus d'enseignement sont proposés et traduits sous la forme des trois critères d'action ANALYSER – AGIR - S'AUTO EVALUER. Ces derniers permettent de valider non seulement la CMS, mais également la méthodologie de la construction de la compétence. La finalité même de ce cheminement vise clairement l'autonomie, à travers la connaissance du processus d'acquisition de compétences, et le cheminement nécessaire à l'acquisition dans la compétence abordée. Par une auto-analyse du degré d'acquisition de la compétence, l'élève sollicité dans toutes ses dimensions, devient un véritable acteur et auteur de ses apprentissages (3).

Par ailleurs en analysant le schéma ci-dessus, il est nécessaire, d'un point de vue pédagogique et pour développer une méthodologie de construction de compétences de placer les élèves d'une part dans une approche cognitive de l'activité : réflexion dans l'action pour ensuite l'automatiser, d'autre part de les confronter à une approche environnementale, expérimentale. En effet, c'est aussi en passant par les sensations que se construit la mémoire sensorimotrice qui est par la suite conscientisée. Cette idée est retenue à travers le choix du mode d'entrée dans l'activité, corrélé aux caractéristiques élèves.

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Grande section Caractéristique élève</p>	<p><b>BO n°3. du 17 Juin 2008</b> De façon globale, les élèves de grande section réalisent des actions élémentaires. Tout le corps est engagé dans l'action. Ils sont capables dès l'âge de 4 ans au niveau cognitif d'entrer dans un schéma d'abstraction (Etre dans la réflexion en absence de situations). Ils sont capables d'observer, d'anticiper, de comparer et de symboliser une action extraite de son quotidien et de la représenter</p> <p><b>COMPETENCE PROPRE</b> : A la fin de la maternelle les élèves s'expriment sur un rythme musical ou non, avec engin ou non, exprimer des émotions par le geste et le déplacement. Possibilité donc de les placer en situation de recherche par une démarche expérimentale en donnant un but et des repères précis.</p>		
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Projet de transformation</p>	<p>- Etre capable d'exprimer ses émotions par le langage (en communiquant verbalement) et par le corps en représentant le réel par des gestes coordonnés. (Essayer d'être minutieux ... Se représenter ce qu'est un début/Une fin). - Du langage en situation au geste et du geste au langage en l'absence des choses.</p>		
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">SITUATION niveau 2</p>	<p><b>Etape 1</b> : Dessiner ce que représente le verbe danser. Leur donner des crayons de couleurs différents. <b>Etape 2</b> : Brainstorming. Chacun verbalise, explique son dessin. Qu'est-ce qu'il représente ? Qu'est-ce que j'ai voulu dire ? Pourquoi ce choix de couleurs ? Ex : J'ai dessiner plusieurs danseurs sur scène ... Plein de couleurs pour les costumes ... A partir de toutes ces représentations du verbe danser on va pouvoir expliquer quelle danse on va faire à l'école ? <b>Etape 3</b> : Créer Trouver ensemble pour chacun des dessins un mot qui symbolise le mieux le dessin de chacun. L'enseignante écrira ce mot sous le dessin de l'élève concerné. L'élève apprendra petit à petit à reconnaître de façon photographiée ce mot. <b>Etape 4</b> : Créer et Composer Inventer un geste qui représente son mot. Se déplacer dans l'espace et au top s'amuser à faire le geste au sol, très vite ... dans une boîte ... dans la mer ... en face d'un clown. Jeu sur les composantes du mouvement en sollicitant leur imaginaire. <b>Etape 5</b> : Mon regard de spectateur. Décrire ce que j'ai vu, comment mon camarade a bougé ? Qu'est ce qu'il nous raconte ? Qu'est ce qui m'a plu. Apprendre à regarder dans le silence.</p>		
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">OBJECTIFS</p>	<p><b>En vue du SOCLE COMMUN.</b> A ce stade de la scolarité les élèves ne savent pas écrire, c'est par le corps que va passer l'écriture <b>Compétence 6. Règles de vie sociales et civiques</b> Participer en classe à un échange verbal en respectant les règles de communication. <b>Compétence 7. L'autonomie et l'initiative.</b> Maîtriser quelques conduites motrices (courir sauter ...) Echanger, questionner. Ecouter pour comprendre, répéter.</p>		
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">TRYPTIQUE METHODOLOGIQUE</p>	<p><b>ANALYSER</b></p> <p><b>Ressentir</b> : Vivre les mots dans le corps pour les comprendre. <b>Observer</b> : - Les autres - En silence = Contempler (Le roi du silence). <b>Concevoir</b> : - Associer le geste au mot. - L'espace de l'autre et l'espace volume. <b>Programmer</b> : Mimer ce que je veux dire ou ce que je veux raconter. <b>Mémoriser</b> : Mon geste puis celui des autres quand je les regarde quand je les observe.</p>	<p><b>AGIR</b></p> <p><b>Réaliser</b> : Un geste coordonné avec un début et une fin qui raconte quelque chose. <b>Exploiter</b> En groupe le dessin des autres pour définir ce qu'est la danse pour chacun. <b>Echanger</b> - Mettre le monde en mot pour le conceptualiser. - Exprimer ce que j'ai aimé. Quel geste m'a le plus plu ?</p>	<p><b>S'AUTO-EVALUER</b></p> <p><b>Comprendre</b> Que la danse c'est se mettre en mouvement dans l'espace pour exprimer des choses.  Que chacun a son imaginaire. <b>Aboutir</b> à l'écriture du geste. <b>Nuancer</b> Le geste par le jeu des composantes.</p>

## Conclusion

Pour conclure la comparaison de ces 2 tableaux permet de rendre compte du triptyque méthodologique quel que soit le niveau. En fonction de son projet de classe, l'enseignant fera ses choix de contenus d'enseignement. En collège, les élèves pourront eux-mêmes en classe entière définir de façon guidée les points supposés devoir être acquis pour maîtriser la compétence propre et méthodologique choisies. En primaire un jeu de pastille de couleur sur grand tableau (Rouge non acquis/ Orange en cours d'acquisition et vert acquis) rempli de façon ponctuelle peut aussi leur permettre de faire le point sur le degré d'intégration de la compétence.

Cette lecture large et globale auto-évaluative permet à l'élève de s'interroger concrètement sur sa pratique et sur celle des autres, d'actualiser les connaissances d'ordre procédurales ou méthodologiques. A travers cette démarche pédagogique est réellement visée une autonomie de l'élève acteur et auteur de ses apprentissages par l'acquisition d'une habitude de travail, un habitus, sur la manière de construire des compétences. Cette dernière dispose d'une logique interne qu'il appartient aux professeurs d'extraire le contenu.

- (1) Didier DELIGNIERES, Christine GARSULT - *Objectifs et contenus de l'EPS : TRANSVERSALITE, UTILITE SOCIALE ET COMPETENCE* - Revue E.P.S. (1993), 242, 9-13.
- (2) Pierre PARLEBAS - *Jeux Sports et Sociétés. Lexique de Praxéologie motrice* - INSEP 1999
- (3) Loi d'orientation de 1989