ACADÉMIE
DE NANTES
Liberté
Égalité
Fraternité

2025 n°28 enov EPS

La mise en réflexion des élèves pour développer leur motricité

Une démarche de problématisation

Sylvain MOREAU
Professeur agrégé d'EPS, Savenay (44)

Il est de coutume de dire qu'à chaque problème, il y a une solution. Cette formule laisse penser qu'il existe un lien plus ou moins « direct » entre le problème et la solution. En classe, quand un élève est confronté à un problème moteur, il y a parfois une forme d'empressement à trouver la bonne solution.

N'existe-t-il pas pour autant une procédure entre le problème et la solution ? Plus précisément, comment fait l'élève pour passer du problème posé à la solution ? Comment le professeur peut-il accompagner l'élève sur le chemin qui part du problème pour aller vers la solution ? La démarche de problématisation propose des pistes.

La problématisation en EPS

Problématiser en Éducation physique et sportive (EPS) est une manière de penser l'enseignement et l'apprentissage des élèves. En effet, cela consiste à mobiliser des opérations intellectuelles pour traiter des problèmes. Mais plus encore, problématiser consiste à faire en sorte que l'élève s'approprie le problème et en fasse un jeu de questionnement pour lui.

Même si l'EPS peut définir les apprentissages moteurs comme une activité de reconstruction technique, elle ne repose pas sur des formes à produire ou à reproduire. Il s'agit davantage de s'intéresser au processus, c'est à dire aux ressources à mobiliser et aux opérations à réaliser pour trouver des solutions fonctionnelles.

La problématisation en EPS se traduit par un jeu de mises à distance de l'action et de tentatives répétées par lesquelles l'élève explore les possibles pour rechercher des effets sur la situation. Il fait des expériences, il teste ses hypothèses de réponses. Alternativement, il agit, il observe, il analyse. Dans cette perspective, l'erreur fait partie du chemin[1]. Elle présente un statut positif car elle est utile et fondatrice du processus d'apprentissage en cours. Elle devient une source d'information précieuse dès lors qu'elle est analysée et corrigée.

Selon cette conception, les contenus d'apprentissage ne sont pas figés. Ils ne sont pas des opérations à appliquer comme une recette. Au contraire, l'élève devient acteur et auteur de ses apprentissages en reconstruisant les contenus sous l'œil aiguisé et bienveillant de son professeur[2]. C'est un élève chercheur qui, sans tomber dans le piège du pédagogisme, refait l'histoire du savoir.

Il est alors retenu que, par l'activité de problématisation, l'élève reconstruit progressivement, avec ses pairs et avec le guidage de l'enseignant, des techniques en se confrontant à des problèmes moteurs.

[1] ACCIARI-FABRE (A.) « Apprendre l'erreur », *e-novEPS* n° 28, janvier 2025

[2] CHEVAILLER (N.) « Une forme de pratique protectrice et captivante », *e-novEPS* n° 28, janvier 2025

L'élève reconstruit le problème

Dans la démarche de problématisation, pour trouver les solutions tactiques et techniques au problème posé, l'élève cherche d'abord à identifier les caractéristiques du problème. Il pose et reconstruit le problème. Qu'est-ce que cela signifie ?

Au gré de ses expériences motrices, de ses observations et des débats d'idées avec ses pairs, l'élève prend peu à peu conscience que le règlement, les limites du terrain, les caractéristiques physiques des joueurs sont des éléments à prendre en compte pour trouver des solutions adaptées. Il n'est pas possible d'ignorer ces données car elles « pèsent » sur la situation. D'autres données agissent sur la situation comme les contradictions portées par l'activité pratiquée.

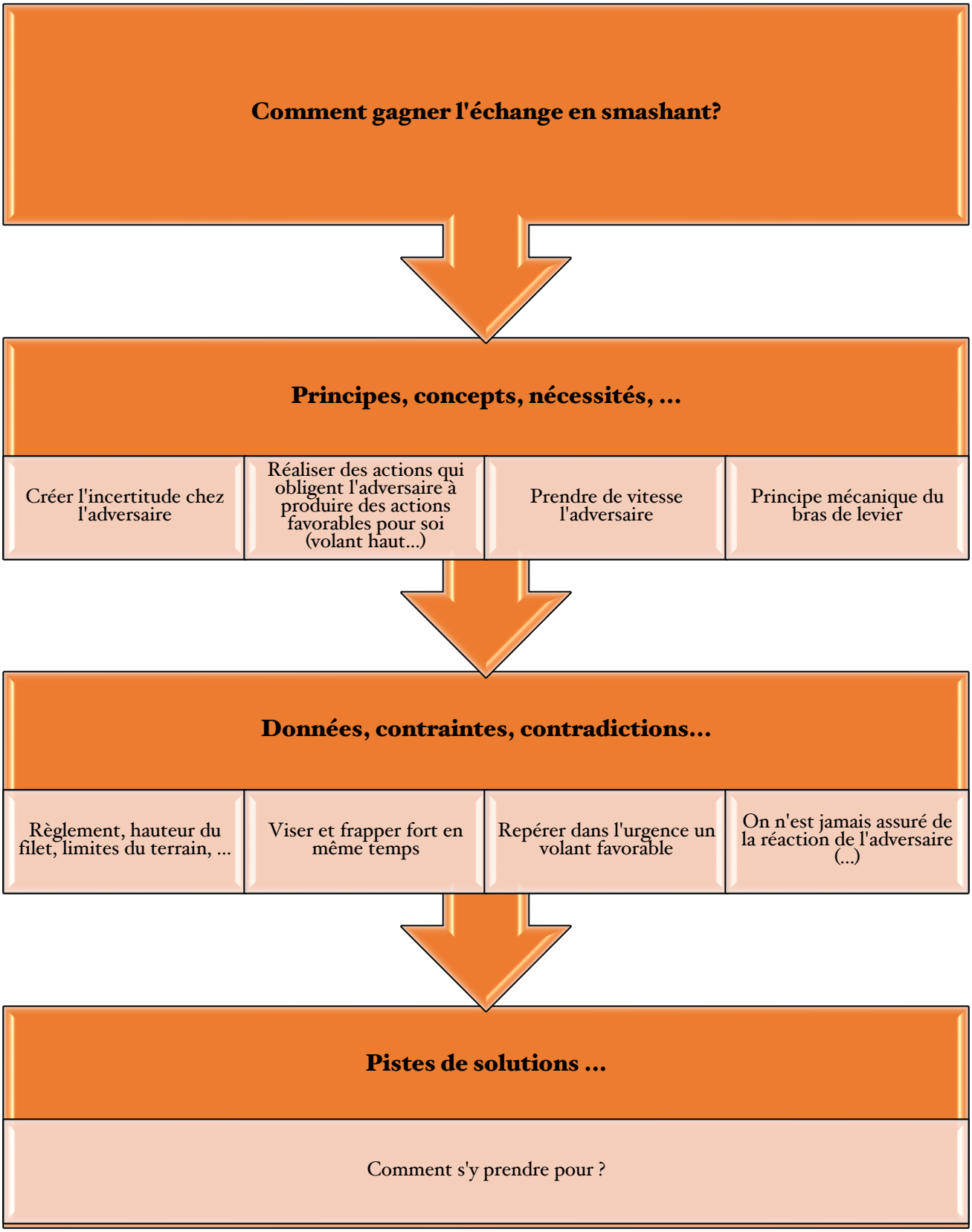
Par exemple, en badminton, comment viser et frapper fort en même temps ? En relais, comment se transmettre le témoin sans se déséquilibrer pendant la course? En course d'orientation, comment courir et prendre de l'information sur le milieu en même temps ? Ces questions portent en elles des contradictions, des dilemmes ou des énigmes que l'élève doit gérer. Et ce qui importe, c'est que l'élève expérimente et ressente physiquement la complexité du problème posé par la situation.

D'autres éléments doivent pouvoir être pris en compte par l'élève pour poser et reconstruire le problème. Ce sont des nécessités dont il convient de tenir compte : qu'est-il nécessaire de faire ou de prendre en compte pour trouver une solution adaptée ? Par exemple, en badminton, il est nécessaire d'identifier un contexte favorable, de prendre de vitesse l'adversaire, de le surprendre pour gagner l'échange. Ces nécessités sont des grands principes, des concepts qui ne peuvent pas être ignorés et qui relèvent de la logique du champ d'apprentissage.

Le processus de problématisation implique donc que l'élève cherche à identifier toutes les données, les contradictions et les nécessités du problème, pour les manipuler et les articuler entre elles[3]. Au gré des expériences vécues et des hypothèses d'action, l'élève avance pas à pas vers des pistes de solutions qui sont les plus adaptées à un moment précis (Sch.1).

[3] MONCANIS (P.) « Quand l'élève s'interroge », *e-novEPS* n° 28, janvier 2025

Schéma 1 : le processus de problématisation



Le professeur accompagne l'élève

Si l'élève s'engage activement dans la recherche de solutions techniques et tactiques face à un problème posé, la place et la posture de l'enseignant évoluent aussi. Celui-ci devient un concepteur de situations problématiques, un agitateur de neurones et un accompagnant.

L'enseignant concepteur construit une situation qui pose des problèmes techniques et/ou tactiques à l'élève. Confronté à cette situation, l'élève vit et se confronte corporellement et émotionnellement aux données, aux nécessités et aux contradictions évoquées en amont. La problématisation est une méthode d'apprentissage qui aide l'élève à ressentir le problème pour mieux le dépasser.

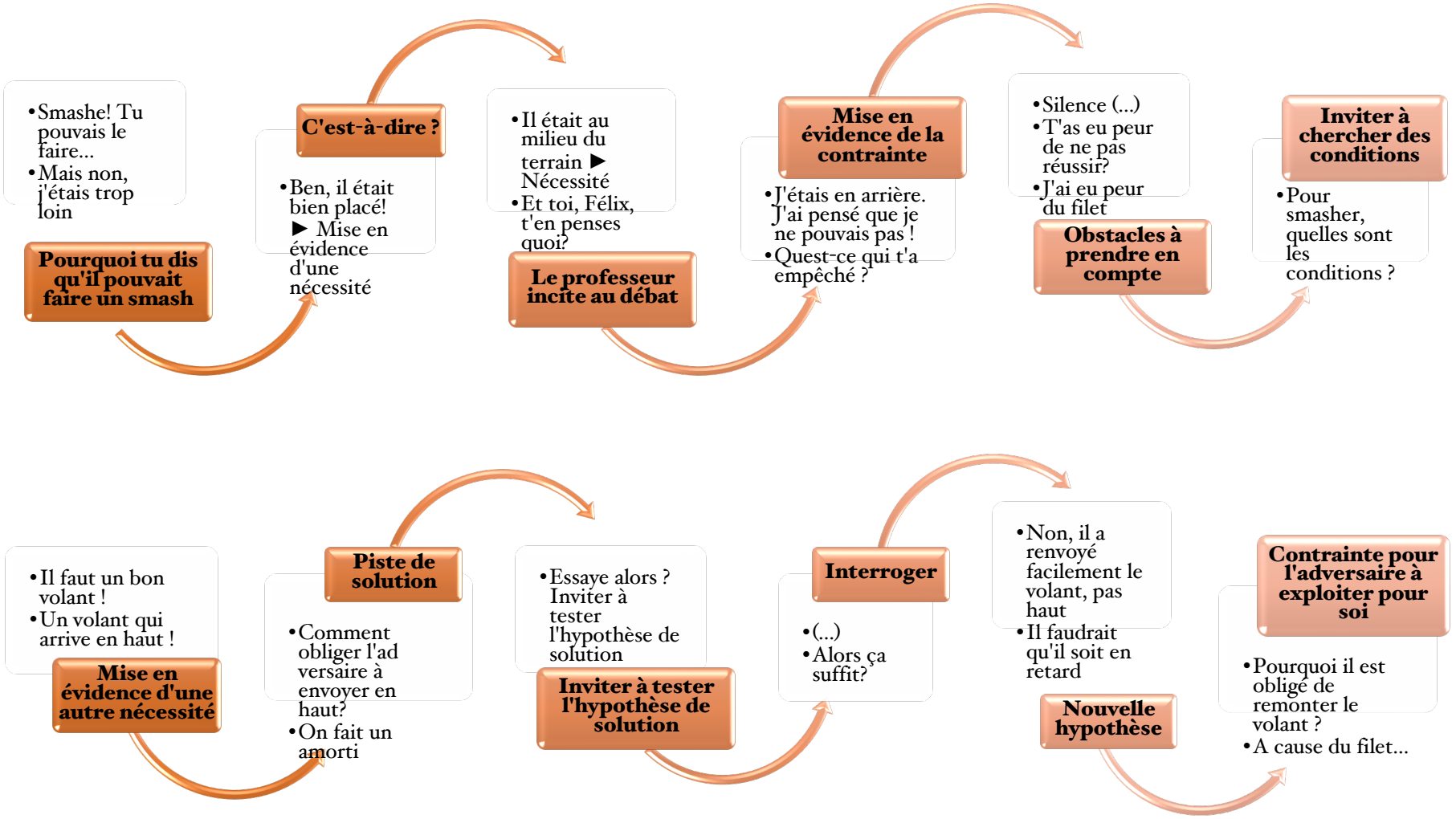
Pour ce faire, l'enseignant questionne l'élève[4] et l'invite à débattre avec ses pairs. Questionner ne signifie pas simplement poser des questions. Ce serait bien trop simple ! L'important est de poser les bonnes questions, au bon moment. Il est alors nécessaire pour l'enseignant de maîtriser les caractéristiques de l'activité proposée et du champ d'apprentissage correspondant. Quels sont les enjeux de formation et les apprentissages attachés ? Quels sont les principes mobilisés ? Quelles sont les ressources sollicitées ? Quelles sont les sollicitations contradictoires essentielles ?

C'est en croisant l'ensemble de ces éléments avec une écoute attentive des élèves et une observation de leurs comportements moteurs que l'enseignant trouve les questions stimulantes pour nourrir la controverse. C'est donc une posture d'ouverture, de curiosité[5] qui est à mobiliser.

Il s'agit alors de déceler ce que les élèves comprennent, à quelle étape de réflexion ils en sont, comment ils interprètent leur, et comment ils vivent leur expérience. Il s'agit aussi de stimuler leur réflexion en posant des questions qui suscitent le doute (Sch.2).

[4] FLEURY (N.) « La réflexion de l'élève, de l'obstacle à l'autonomie », *e-novEPS* n° 28, janvier 2025
[5] BENETEAU (D.) « Cultiver la curiosité des élèves : Avoir envie, c'est être en vie ! », *e-novEPS* n° 19, juin 2020

Schéma 2 : Exemple d'échanges avec Félix et Simon, élèves en 1ère et l'enseignant

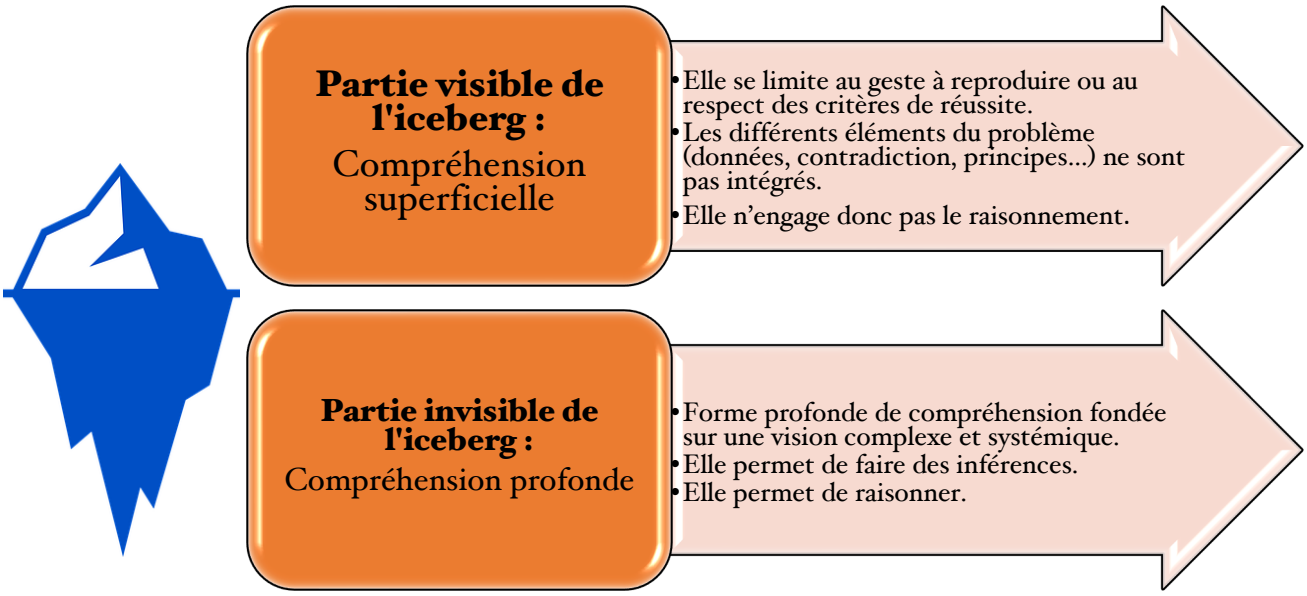


De la compréhension superficielle à la compréhension profonde

Quand un enseignant pose à ses élèves la question suivante : *« Avez-vous compris ? »*, ils peuvent répondre *« oui »* très sincèrement mais ce n'est peut-être pas le cas. En effet, certains peuvent évaluer leur compréhension de manière superficielle : *c'est du sport..., j'ai gagné le match..., j'ai réussi à sauter par-dessus la haie, on s'est transmis le témoin dans la zone...»* En effet, les élèves peuvent estimer que la tâche d'apprentissage consiste à reproduire un geste idéal ou à marquer des buts sans comprendre l'objectif d'apprentissage et sans s'intéresser aux opérations à mettre en œuvre.

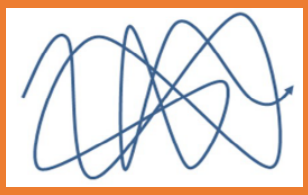
D'autres élèves peuvent évaluer leur compréhension de manière profonde en évaluant les contenus d'apprentissage. Cette compréhension suppose d'intégrer les nouvelles connaissances à celles dont on dispose déjà. Le problème pour l'enseignant et les élèves est de faire la différence entre ces deux types de compréhension, superficielle et profonde (Sch.3).

Schéma 3 : Compréhensions superficielles et profondes



Ainsi, dans la démarche de problématisation en EPS, comprendre suppose d'intégrer toutes les données et les nécessités relatives au problème posé pour en tirer toutes les conséquences, former de nouveaux raisonnements, de nouvelles pistes de solutions en actes pertinentes et efficaces. L'alternance d'actions et de mises à distance de l'action participe à ce mouvement réflexif qui favorise la compréhension profonde (Tab.1).

Tableau 1 : Mouvement réflexif qui favorise la compréhension profonde

	**Qu'est-ce qu'un élève qui problématise?**
Nécessités	• Une autre conception de l'élève : prendre en compte l'élève tel qu'il est et en fonction de ce qu'il sait. • Une autre conception de l'apprentissage : prendre en compte la fonctionnalité des savoirs en jeu pour se transformer. • Une autre conception du savoir : prendre en compte les compétences visées des textes officiels. • Une autre conception de l'école et de l'EPS : Penser l'école comme un lieu de vie, de rencontre et d'épanouissement; penser l'EPS à partir de savoirs en mouvement
Données	• Un élève qui fait n'apprend pas nécessairement. • Un élève qui se sent concerné par les apprentissages s'engage plus. • Un élève qui se tait donne peu à voir de ce qu'il apprend. • Un élève qui ne tente pas n'apprend pas. • Un élève qui tente identifie mieux ce qu'il doit apprendre. • Un élève qui réussit n'a pas forcément compris. • Un élève qui échoue n'apprend pas forcément. • Un élève qui échoue est un élève qui apprend à condition que l'échec soit exploité.
Pistes de solutions	L'élève... • agit, • a des intentions, • pose des questions, et se pose des questions, • interagit, • s'auto-évalue, • comprend pourquoi il réussit et pourquoi il échoue, • ressent et gère ses émotions, • fait varier son activité en étant alternativement actif, acteur et auteur

Conclusion

Problématiser, ce n'est pas seulement poser des questions aux élèves. En EPS, problématiser consiste à rechercher des solutions en acte et à remettre en question les solutions spontanées parfois peu adaptées.

Pour ce faire, l'élève ne reproduit pas des gestes idéaux. Au contraire, il cherche et «reconstruit» le savoir avec l'aide de ses pairs. Au gré de ses expériences motrices, de ses observations et de ses interactions, l'élève est tour à tour actif, acteur et auteur de ses apprentissages.

L'enseignant, quant à lui, accompagne l'élève sur ce chemin. Il ne donne pas les solutions mais ses questions sont suffisamment ajustées pour qu'elles induisent un raisonnement chez l'élève, car l'élève apprend quand il fait lui-même l'expérience des relations entre les différentes dimensions du problème.

Il n'a pas à intégrer ces relations pensées par l'enseignant, mais les construire lui-même. Si bien que le travail de préparation des leçons pour l'enseignant peut être d'apprendre à écouter et poser les «bonnes» questions.