

L'enseignement

Chaliès et Bertone

2016

CHAPITRE 1 : ENSEIGNER : UNE PLURALITÉ DES REGARDS (S.CHALIES, S.BERTONE)

Academic Learning Time (Berliner, 1986)

L'enseignant expérimenté passe progressivement d'une leçon programmée à une leçon guidée (Pérez, 1999).

L'économie et l'efficacité des prises de décision en classe dépendent des **routines** mises en place ou encore de la **planification** de la leçon.

- **Une activité située, l'approche écologique**

- Les mécanismes d'autorégulation de l'écosystème classe
 - **Travaux de J.S Kounin (1970)** mettent en évidence un certain nombre de mécanisme d'autorégulation de l'écosystème classe qui échappent aux prises de décision (planification) de l'enseignant.
 - « **Ripple effect** » : en s'approchant des élèves, l'enseignant accroît indirectement et inconsciemment leur implication dans le travail
- Les éléments dans la situation sont porteur d'information = affordance. Ces objets sont assimilable à des artefacts cognitifs (**Norman, 1993**)

Ils possèdent simultanément des propriétés perceptives et fonctionnelles permettant aux élèves et aux enseignants de déclencher de guider ou encore de contrôler leurs actions.

Plots, élastiques, marquages au sol, tapis, tremplins : tous ces objets sont utilisés pour définir les modalités d'actions des élèves.

Ces objets caractérisent l'espace (délimitation de zones...) et le temps (marquage sonore...)

Ces objets façonnent finalement « l'arène de l'action » des enseignants et des élèves (Dodier, « Les arènes des habiletés », 1993).

CHAPITRE 2. ENSEIGNER L'USAGE DES RÈGLES AUX ÉLÈVES (S.BERTONE, S. CHALIES)

- Démarche ostensible :
 - Explication
- Étendre l'usage des règles apprises
 - Passer d'un usage ostensoir (sous contrôle de l'enseignant et dans des circonstances délimitées et aménagées) à un usage extensif des règles (hors contrôle de l'enseignant et dans d'autres contextes moins standardisé, plus imprévisible).
 - L'apprentissage d'une règle n'est intéressant que si elle peut être utilisé dans d'autre circonstance, offrant ainsi la possibilité de réaliser une série indéfinie de performance

- Les APSA comme « expériences de la règle »
- Ces expériences de la règle comme « instrument psychologique » permettent aux élèves de trouver aux situations présentes un « air de famille » (Wittgenstein, « Remarque philosophique », 1996) à l'égard des anciennes.
- Par exemple, ces expériences de la règle sont amener à construire des compétences méthodologiques et sociales au sein des activités.
A titre d'illustration, l'élève ayant été confronté au règle d'arbitrage en football, pourra réutiliser ses expériences vécue à la règle, dans une autre activité collective. **Construisant ainsi, une compétence méthodologique et sociale.**
- **Enseigner revient à confronter les élèves à des expériences leur permettant d'étendre l'usage des règles apprises à d'autre contexte.**

CHAPITRE 5 : ENSEIGNER, APPRENDRE : DES ACTIVITÉS DISTRIBUÉES ET NÉGOCIÉES (J.Guerin, Péoc'h)

- Dans l'arène pédagogique, certains objets (artefact) incitent, encouragent, guident les élèves, sans forcément prescrire ce qui est à apprendre.
- L'engagement des élèves est en relation avec leur interprétation du contexte (match...)
 - Cet engagement dépend d'un **faisceau de préoccupation** qui dépasse le simple fait de répondre aux attentes de l'enseignant.
- **Apprendre : faire converger des préoccupations différentes**
 - En EPS, les élèves sont guider par des préoccupations multiples :
 - Sportif (faire un match, le gagner...)
 - Scolaire (observer ses camarades, remplir un relevé d'indices...)
 - Social (agir rigoureusement avec les consignes de l'enseignant)
 - Ils ont des faisceaux de préoccupation différentes en fonction des contraintes posées (aménagement matériel, temporelle...)
 - Ces faisceaux de préoccupations émergent souvent de l'expérience vécue.
 - **En EPS, les compétences des élèves s'enracinent dans des préoccupations qui comportent une forte dimension sociale** : mobiliser collectivement des connaissances formelles (règlement), d'exprimer des doutes quant à la pertinence de certains repères de l'action (« pourquoi on tourne ? »), de rechercher les indices les plus pertinents sur les partenaires dont la fiabilité émerge progressivement dans ces interactions.
 - **Guidé par des préoccupations qui lui sont propres, chaque élève attribue une signification personnelle au contexte d'apprentissage.**

CHAPITRE 6. ENSEIGNER L'EPS : MÉTIER UNIQUE ET EXPÉRIENCE PLURIELLE (G.Orsi)

Plan = pendant la leçon...

- **Des stratégies de passation de savoir**

- **La « présence » comme outil pédagogique** : se mettre en scène pour capter l'attention de ses élèves et favoriser l'apprentissage.
- Comment la présence de l'enseignant peut-elle contribuer à faciliter les acquisitions ? Comment « en sa présence », l'élève peut-il apprendre mieux ?
 - Selon les activités proposées, les styles d'enseignement sont différents. Les styles peuvent évoluer (Altet, Les styles pédagogique, 1996) :
 - Par exemple, dans les activités de combats ou escalade, où les risques sont plus grand, l'enseignant agira avec un style plus directif : une voix qui porte, des phrases courtes, une ambiance de travail plus « concentrée » (Mérand, Marsenach, 1987)

- **Jouer un rôle :**

Au lieu d'afficher sa toute puissance l'enseignant va jouer à l'élève qui apprend. Comme le fait remarquer F.Bégaudeau (2006), « *pour apprendre seul, il faut qu'à côté de moi un autre manifeste sa volonté d'apprendre* ». Cet « autre », ce peut être l'enseignant, partageant les mêmes difficultés que son élève, cherchant côte à côte à surmonter les obstacles, à trouver les solutions.