

Titre de la communication

« Générer un intérêt en situation en concevant des situations stimulantes pour les élèves en sports collectifs »

*Cédric Roure*¹

¹Université Catholique de Louvain, GIRSEF, Louvain-la-Neuve, Belgique.

Résumé de la communication

Partant de l'idée qu'il est possible de générer un intérêt en situation (IS) chez les élèves en créant des situations d'apprentissages stimulantes (Harackiewicz & Knogler, 2017), cette étude présente les effets de la conception de quatre situations d'apprentissage différentes sur l'IS des élèves. La conception des situations s'est réalisée en collaboration avec des professeurs d'EP à partir de l'identification de facteurs didactiques propres aux sports collectifs. En comparant les situations deux à deux, les résultats confirment que les caractéristiques des situations d'apprentissage peuvent influencer différemment l'IS perçu par des élèves du secondaire. Les liens entre les facteurs didactiques et les dimensions de l'IS sont discutées pour tenter d'identifier des stratégies de conception suscitant une motivation intrinsèque chez les élèves.

Texte de la communication

L'intérêt en situation, qui est un état psychologique généré au travers des perceptions des élèves en rapport avec une situation d'apprentissage, a été modélisé en éducation physique (EP) au travers de cinq dimensions : le plaisir instantané, l'intention d'exploration, la demande d'attention, la nouveauté et le défi. Ces cinq dimensions amènent les élèves à percevoir un intérêt pour une situation particulière conduisant à leur engagement. En référence à la théorie de l'intérêt, cette forme d'engagement peut être caractérisée comme un engagement émotionnel et affectif des élèves. En effet, l'intérêt en situation (IS) renvoie aux réactions affectives positives ou négatives des élèves suscitées par la perception de certains stimuli dans l'environnement immédiat (Renninger & Hidi, 2011). Concrètement, les élèves en EP peuvent trouver de l'intérêt à pratiquer une situation d'apprentissage s'ils perçoivent l'activité proposée comme nouvelle, proposant un défi à relever, exigeant de l'attention sur un point précis, procurant un plaisir immédiat et/ou permettant une exploration des possibilités offertes par l'environnement. L'IS, considéré comme un puissant vecteur motivationnel pour les élèves, est particulièrement intéressant pour les enseignants dans la mesure où il est fortement dépendant du contenu ou du savoir mis à l'étude. Ainsi, il a été démontré que les professeurs avaient un impact sur l'IS de leurs élèves en modifiant les caractéristiques de leurs situations d'apprentissage (Hogheim & Reber, 2015 ; Roure & Pasco, *in press*).

Partant de l'idée qu'il est possible de générer un IS chez les élèves en créant des situations d'apprentissages stimulantes (Harackiewicz & Knogler, 2017), l'objectif de cette recherche était d'étudier l'influence de la conception de situations d'apprentissage sur la perception d'un IS chez les élèves en EP. La conception des situations d'apprentissage s'est

réalisée en collaboration avec des professeurs d'EP selon une méthodologie en trois phases. La première phase consistait à informer les enseignants des cinq dimensions du construit de l'IS en EP : le plaisir instantané, l'intention d'exploration, la demande d'attention, la nouveauté et le défi. Lors de cette information, les chercheurs ont défini chacune des dimensions et ont évoqué avec les enseignants des exemples concrets dans des leçons d'EP. Ce premier temps s'est achevé par l'identification de deux thématiques à expérimenter avec les élèves dans un cycle de sports collectifs. La deuxième phase renvoyait à l'opérationnalisation des deux thématiques au travers de l'identification de facteurs didactiques susceptibles de participer à la perception d'un haut niveau d'IS chez les élèves. Ces facteurs didactiques servaient enfin de bases à la troisième phase, correspondant à la conception de situations d'apprentissage à faire vivre aux élèves.

En collaboration avec les enseignants d'EP, les deux thématiques à expérimenter en sports collectifs étaient les suivantes : (a) L'engagement émotionnel des élèves est-il meilleur lorsqu'ils travaillent une technique précise avec un niveau de difficulté adapté à leurs niveaux d'habiletés ou lorsqu'ils explorent leur environnement pour trouver un dispositif d'organisation collective ? Et (b) Les élèves trouvent-ils plus d'intérêt dans des situations de renforcement techniques ou bien dans des situations de découverte et d'organisation tactiques ? Après l'identification de facteurs didactiques, la première thématique a permis de concevoir deux situations d'apprentissage différentes dans l'activité ultime, tandis que la seconde a débouché sur la construction de deux catégories de situations dans les activités ultime, handball, rugby et uni-hockey. Les situations ont été pratiquées par 174 élèves du secondaire ($M_{age} = 16.81$, $ET = 0.78$, 16-18 ans) pour la première thématique et par 251 élèves pour la seconde ($M_{age} = 16.80$, $ET = 0.76$, 16-18 ans). Tous les élèves ont rempli l'échelle de mesure de l'IS (Roure, Pasco & Kermarrec, 2016) immédiatement après avoir pratiqué les situations d'apprentissage. Les données recueillies ont été analysées en deux étapes : l'une centrée sur les variables et l'autre centrée sur les individus. Premièrement, une approche centrée sur les variables a été conduite à l'aide d'une MANOVA pour identifier les différences entre les situations d'apprentissage au niveau des cinq dimensions de l'IS et de l'intérêt total. Deuxièmement, une approche centrée sur les individus a été conduite par l'intermédiaire d'une analyse par clusters pour générer des profils d'élèves en fonction des dimensions de l'IS. Cette analyse a nécessité deux étapes mobilisant une combinaison de méthodes de clusters hiérarchiques et non hiérarchiques.

Les résultats démontrent que les situations d'apprentissage conduisent bien à des perceptions différenciées de l'IS par les élèves du secondaire. Cependant, l'analyse par clusters permet de montrer des différences interindividuelles entre les élèves, ce qui témoigne que l'état psychologique généré par la perception de stimuli dans l'environnement peut varier d'un individu à l'autre au sein d'une même situation d'apprentissage. Ces résultats permettent néanmoins de développer des connaissances scientifiques sur l'influence de certains facteurs didactiques sur l'IS d'élèves en EP. A ce titre, des recherches complémentaires sont nécessaires afin de mieux comprendre les relations entre les caractéristiques des situations d'apprentissage et les dimensions de l'IS perçues par les élèves.

Bibliographie

Harackiewicz, J.M., & Knogler, M. (2017). Interest: Theory and application. In A.J. Elliot, D. Yeager, & C. Dweck (Eds.), *Handbook of competence and motivation (Second Edition): Theory and application*. New York: Guilford.

Hogheim, S., & Reber, R. (2015). Supporting interest of middle school students in mathematics through context personalization and example choice. *Contemporary Educational Psychology, 42*, 17-25

Renninger, K.A., & Hidi, S. (2011). Revisiting the conceptualization, measurement, and generation of interest. *Educational Psychologist, 46*(3), 168-184

Roure, C., & Pasco, D. (in press). The impact of learning task design on students' situational interest in physical education. *Journal of Teaching Physical Education*.

Roure, C., Pasco, D., & Kermarrec, G. (2016). Validation de l'échelle française mesurant l'intérêt en situation, en éducation physique. *Canadian Journal of Behavioural Science, 48*(2), 112-120.