



FICHE PROJET DE THESE pour ANNEE 2021-2022

Discipline du Doctorat	4200039 - Sciences de l'éducation
Mention du Doctorat	Sciences de l'éducation – 70°
Domaine scientifique principal	Sciences de l'éducation
Domaines scientifiques secondaires	-
Entités de rattachement	UMR LISA - ICPP
Direction de la thèse	Pr Bruno GARNIER garnier_b@univ-corse.fr
Collaborations extérieures éventuelles envisagées	-
Type de financement visé	Contrat doctoral
Connaissances et compétences requises chez l'étudiant	Maîtrise de la didactique de l'EPS, particulièrement les Activités physiques, sportives et artistiques (APSA) et les méthodes d'enseignement, notamment les Activités physiques de pleine nature (APPN). Histoire de l'enseignement de l'EPS. Les activités ludiques dans les apprentissages scolaires. Histoire de la forme scolaire.
Titre de la thèse	Les raisons réelles et cachées de la scolarisation du jeu. Les activités ludiques dans les APPN
Abstract 1	La thèse questionnera les contributions du jeu ainsi que sa légitimité en EPS, dans une analyse historique comparée ainsi qu'un suivi didactique auprès d'un public universitaire. Nous pourrions notamment nous appuyer sur une méthode pédagogique en situation réelle que j'ai brevetée.
Abstract 2	Les caractéristiques du jeu Les conditions pour que celui-ci puisse être scolarisé Les leviers pédagogiques et éducatifs propres à cette méthode d'enseignement.
Explication sur page suivante	

Explicitation du Projet de thèse

1°) Présentation des aspects scientifiques du projet de thèse

Le travail de recherche s'effectuera en plusieurs temps : en premier lieu, une analyse historique des éléments qui ont permis la scolarisation du jeu, notamment dans les années 1960. Cette étude sera une analyse principalement sociologique ainsi que des caractéristiques ayant permis la légitimation de cette méthode pédagogique. Ce premier temps est destiné à questionner la légitimité du ludique en EPS par une analyse historique comparée et donc de questionner la légitimité de l'EPS à l'Ecole ainsi que l'évolution épistémologique et sociologique des curriculums de formation, appliquée à l'enseignement secondaire. Ces questionnements permettront d'aborder l'identification des leviers qui ont permis à l'EPS de construire sa légitimité à l'Ecole tout en développant sa spécificité.

Cette première phase du travail de recherche permettra de comparer, dans un second temps, les conditions historiques étudiées et les conditions actuelles, à la fois sociologiques et didactiques. Après comparaison de ces périodes historiques, la thèse rendra compte d'une série d'expérimentations auprès de publics du secondaire et universitaire, notamment en exploitant une méthode appelée « L'Escape game sous marin comme évaluation du plongeur autonome ».

Enfin, la thèse devra questionner l'influence du jeu sur les apprentissages dans les APPN, à la fois d'un point de vue de l'analyse de l'activité avec définition et hypothèse de travail sur sa nature, sa place, ses fonctions et ses limites, mais aussi sur les différences avec les autres méthodes traditionnellement utilisées et donc ses conséquences pédagogiques et didactiques.

2°) Présentation des enjeux de la thèse

Au sein de l'UMR LISA, les chercheurs de l'équipe « Identités, Cultures : les processus de patrimonialisation » (ICPP) travaillent à la découverte, la reconnaissance et la transmission des savoirs et savoir-faire identifiés en Corse, afin d'inscrire ce capital culturel dans un processus de construction de l'identité de la personne au sein d'identités collectives façonnées par le territoire.

La thèse s'inscrit, au sein de l'équipe ICPP, dans l'axe 2, intitulé « Faire société dans un cadre interculturel : les voies d'une modélisation en milieu insulaire ». Il s'agira de se focaliser sur les Activités physiques, sportives et artistiques (APSA) et les méthodes d'enseignement, notamment les Activités physiques de pleine nature (APPN) et le jeu, qui ont été des leviers actionnés par les attentes sociétales, dans un contexte géopolitique axé sur la reconstruction des corps après la seconde guerre mondiale ainsi que de la volonté de prise en compte des besoins personnels dans une période de début des Trente glorieuses. Ces études amèneront des questions sur la place du plaisir dans l'enseignement et à l'Ecole, spécifiquement en EPS et de son éventuel lien avec la réussite et la progression des élèves. Aussi, il sera question de l'évolution du *curriculum* de formation des élèves d'un point de vue sociologique en prenant en compte des éléments non « quantifiables et mesurables » dans l'évaluation de la progression des éléments avec le bien-être, la pratique physique de santé, l'évaluation continue.

Par ailleurs, la thèse tendra à montrer à quelles conditions l'activité ludique peut devenir une alternative à l'évaluation certificative d'une compétence. Cette activité ludique peut être une situation proposée dans la séance comme méthode d'entrée dans l'activité, ou encore comme alternative à une situation amotivationnelle pour les élèves. Ces hypothèses amènent à penser que les activités ludiques, utilisées sous certaines formes et à certains moments dans le *curriculum* de formation, permettent de jouer sur l'ambivalence non contradictoire plaisir-effort et effort-motivation, en créant une forme de pratique permettant au plus grand nombre d'entrer dans la pratique et d'entretenir la motivation des élèves dans des activités qui exposent souvent à un danger et donc dans lequel le respect d'un cadre sécuritaire peut inhiber les capacités ainsi que la motivation des élèves.

La thèse a l'ambition d'aboutir à la reformulation de la forme scolaire à propos du schéma des apprentissages, par la prise en compte du plaisir d'apprendre au travers des situations ludiques permettent ainsi de légitimer ces activités au sein de l'EPS. Cette nouvelle diversité des approches socio-culturelles et des apprentissages peut contribuer à la quête de légitimité de l'EPS à l'école.

L'analyse comparée des résultats obtenus auprès d'un public universitaire (L2 et L3 STAPS option Plongée Subaquatique) permettra de valider les hypothèses susmentionnées en proposant des méthodes innovantes d'enseignement et d'évaluation.