TD N°2 ÉCRIT 2 – M2 MEEF

SÉRIE 1



Déroulement du TD

De l’évaluation d’une introduction à la construction d’une analyse cohérente

1 **Introduction**

Rappeler les attentes du rapport du jury et les objectifs du TD.

2 **Analyser deux introductions**

Une introduction par groupe : retranscription, positionnement dans le bandeau et justification. Correction : vert = très bien ; jaune = à améliorer ; rouge = à éviter.

3 **Étudier les extraits du rapport**

Analyser collectivement quatre extraits : indices, émotions, hypothèses et connaissances mobilisées.

4 **Corriger entre pairs**

Évaluer l’analyse d’un pair avec le bandeau simplifié, puis la retravailler à partir des conseils reçus.

5 **Observer un exemple construit**

Projection et explicitation par l’enseignante d’un épisode traité en tennis de table.

6 **Préparer la semaine suivante**

Nouvel épisode dans une APSA autour du bien-être : au minimum analyse + principe d’intervention ; pour aller plus loin, rédiger l’introduction.

Rappel concernant la formulation du sujet

Après une introduction (30 lignes au maximum, soit environ 300 mots) dans laquelle vous caractériserez la notion ……vous développerez deux parties portant chacune sur un épisode de votre choix (épisode différent d'une partie à l'autre).

Dans chacune de ces parties, en accordant une importance particulière aux connaissances relatives aux …… :

- vous analyserez des comportements d'élèves que vous jugez significatifs ; *(2 différents vraisemblablement)*

- sur la base de cette analyse, vous proposerez des principes d'intervention favorables aux transformations que vous envisagez.

Ces principes seront justifiés et illustrés dans l'APSA support de l'épisode. *(Faire évoluer l'épisode)*

Comment construire une introduction en 30 lignes maximum ?

1 **Définir la notion**

Donner la définition minimale de la notion et en délimiter le périmètre.

2 **Caractériser, développer la notion**

Articuler ses différentes dimensions : état affectif et déclencheur, valence, intensité, manifestations, dimensions individuelle et collective.

3 **Positionner en EPS**

Montrer en quoi la notion peut faciliter ou inhiber les apprentissages et le développement des élèves.

4 **Faire émerger les enjeux**

Relier directement les enjeux d'apprentissage à la définition et aux caractéristiques de la notion (s'appuyer sur les textes officiels, enjeux scolaires ou sociétaux).

À éviter : parler des épisodes, annoncer son plan … L'introduction est évaluée indépendamment des deux parties.

OUTIL COMMUN D’ANALYSE

Légende du code couleur

Un même code pour analyser et comparer les introductions.

VERT

Très bien

Élément précis, pertinent et directement exploitable dans l’introduction.

JAUNE

À améliorer

Idée intéressante, mais trop générale, imprécise ou insuffisamment développée.

ROUGE

À éviter

Formulation erronée, déterministe, hors sujet ou source de confusion conceptuelle.

Consigne : surlignez d’abord les passages, puis justifiez chaque couleur à partir des critères du bandeau.

Quatre niveaux possibles

- Corriger en surlignant

Vert = TB ; jaune = à améliorer ; rouge = à éviter

- Donner des conseils dans la marge

N1 Le candidat évite les émotions

N2 Le candidat évoque les émotions

N3 Le candidat délimite la notion d'émotion

N4 **Il délimite la notion et la positionne au regard des apprentissages en EPS**

Positionner l'introduction de votre camarade ? Justifiez avec des indices précis.

Introduction A

Lisez l'introduction, puis positionnez-la dans le bandeau en justifiant votre choix.

Les élèves ressentent des émotions dès lors qu'ils sont sollicités dans leurs pratiques.
Selo, Gagnaire et Lavie (2011), les émotions correspondent à des « processus psychologiques et physiologiques qui résultent de l'interaction entre l'individu et son environnement et qui se manifestent par des changements dans l'état affectif, la motivation, la cognition et le comportement ».

En Éducation Physique et Sportive, un élève qui a un environnement négatif (moqueries, tâches trop complexes, sur-exposition du corps) induira des émotions elles aussi négatives (peur, honte, tristesse). Cet élève, malheureux, aura naturellement des difficultés à maintenir une motivation, une attention et une intention à la réalisation de la tâche. A contrario, un élève dans un environnement favorable (solidarité et sécurité tant physique que affective) avec des ressentis positifs (joie et confort) aura plus de facilité à s'engager dans les apprentissages.

Ainsi, dans un souhait de faire progresser tous nos élèves, il convient de proposer des environnements sociaux, spatiaux, matériels et didactiques propices à l'apparition d'émotions positives.

ANALYSE D'UNE PRODUCTION ÉTUDIANTE

Introduction B

Lisez l'introduction, puis positionnez-la dans le bandeau en justifiant votre choix.

Une émotion est " un processus psychologique et physiologique qui résulte de l'interaction entre l'individu et son environnement et qui se manifeste par des changements dans l'état affectif, la motivation, la cognition et le comportement (Gagnaire et Lavie 2011).
D'après cette définition l'émotion n'est pas seulement positive (plaisir,joie), elle peut être négative (peur, anxiété) ou alors sociales (honte). Une émotion positive est un sentiment de bien-être, une émotion négative est rattaché à une souffrance morale et une émotion sociale est influencé par les relations sociales ou le regard des autres. Nous allons nous intéresser de plus prêt, aux émotions en EPS; les élèves vont ressentir lors ce ces cours d'EPS différentes émotions à travers le contexte scolaire, sportif ou bien la mise en jeu du corps dans une activité. D'après les programmes EPS collège 2015, les émotions sont un enjeu pédagogique à part entière "Au cycle 4, les émotions jouent un rôle essentiel pour maintenir l'engagement dans les apprentissages, il importe d'en tenir compte pour conserver le plaisir d'agir et d'apprendre, garant d'une activité d'éducation physique régulière".
D'après l'étude de KANTAR en 2018, un élève qui vit des émotions négatives lors d'un cours d'EPS peut être une source de désengagement dans cette activité. Cependant une émotion négative n'est pas forcément négative dans leurs apprentissages, il ne faut pas privilégier seulement des émotions positives, il faut s'appuyer sur une diversité d'émotions pour accompagner les élèves dans leur développement.
En s'appuyant seulement sur l'étude de KANTAR,il faudrait privilégier seulement les émotions positives et évincés les émotions négatives. Or cette approche mérite d'être nuancée selon GAGNAIRE et LAVIE en 2014, les émotions négatives peuvent remplir une fonction adaptative et Guinot et Belhouchat en 2024, invitent à se servir de l'ensemble des émotions vécues comme levier puissant et non les supprimer.

CORRECTION COLLECTIVE

Introduction A : lecture en couleurs

TRÈS BIEN	À AMÉLIORER	À ÉVITER

Les élèves ressentent des émotions dès lors qu'ils sont sollicités dans leurs pratiques.

Selon, Gagnaire et Lavie (2011), les émotions correspondent à des « processus psychologiques et physiologiques qui résultent de l'interaction entre l'individu et son environnement et qui se manifestent par des changements dans l'état affectif, la motivation, la cognition et le comportement ».

En Éducation Physique et Sportive, un élève qui a un environnement négatif (moqueries, tâches trop complexes, sur-exposition du corps) induira des émotions elles aussi négatives (peur, honte, tristesse).

Cet élève, malheureux, aura naturellement des difficultés à maintenir une motivation, une attention et une intention à la réalisation de la tâche.

A contrario, un élève dans un environnement favorable (solidarité et sécurité tant physique que affective) avec des ressentis positifs (joie et confort) aura plus de facilité à s'engager dans les apprentissages.

Ainsi, dans un souhait de faire progresser tous nos élèves, il convient de proposer des environnements sociaux, spatiaux, matériels et didactiques propices à l'apparition d'émotions positives.

Niveau 2 : définition référencée, mais notion peu caractérisée et mise en tension insuffisante.

CORRECTION EXPLICITÉE

Pourquoi ces couleurs dans l'introduction ?

VERT Très bien	***« processus psychologiques et physiologiques… interaction entre l'individu et son environnement »*** La notion est nommée, définie et référencée. La définition porte directement sur les émotions et précise leurs principales manifestations.
JAUNE À améliorer	***« Les élèves ressentent des émotions… » / « il convient de proposer des environnements… »*** La terminologie reste générale et ne caractérise pas la notion. La conclusion avance déjà une solution pédagogique centrée sur les émotions positives, sans construire suffisamment les enjeux.
ROUGE À éviter	***« environnement négatif… émotions négatives » / « Cet élève, malheureux… » / « A contrario… »*** Le raisonnement devient automatique tel un « allant de soi ». Une émotion désagréable peut parfois soutenir l'attention ou l'engagement. Les termes "malheureux", "ressentis positifs" et "confort" ne caractérisent pas précisément les émotions.

Le passage du niveau 2 au niveau 3 suppose de caractériser la notion et de nuancer ses effets sur les apprentissages en EPS.

ANALYSE D'UNE PRODUCTION ÉTUDIANTE

Introduction B

Lisez l'introduction, puis positionnez-la dans le bandeau en justifiant votre choix.

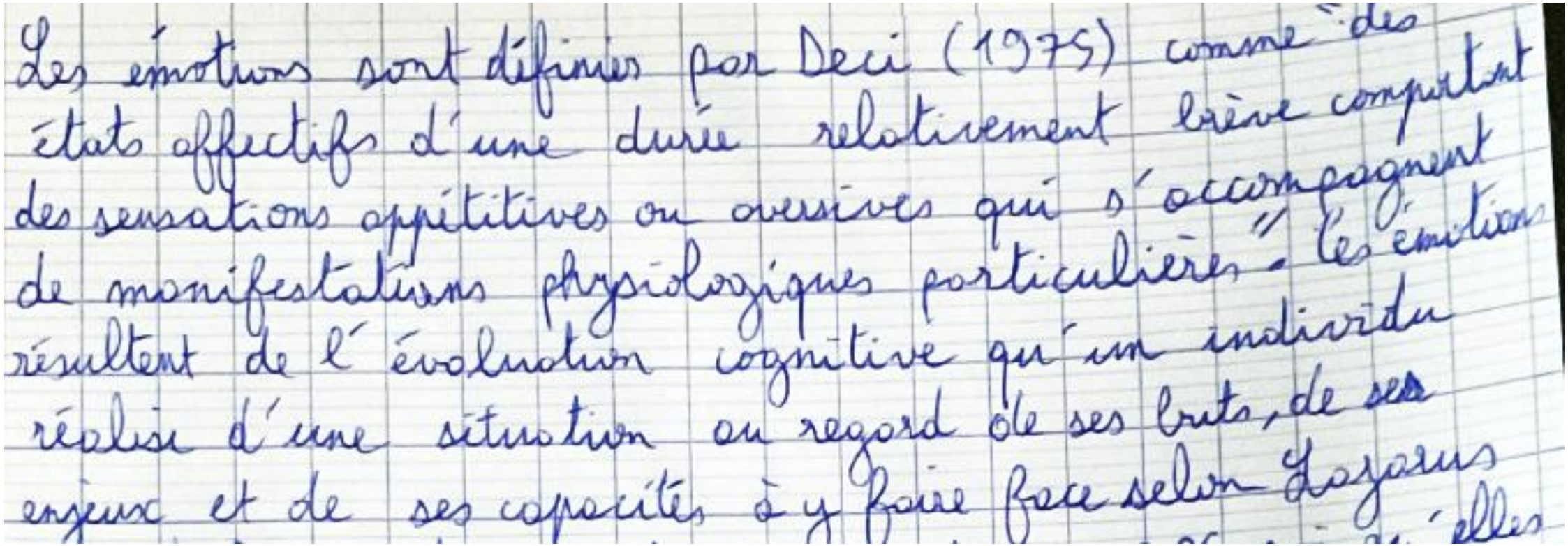
Une émotion est " un processus psychologique et physiologique qui résulte de l'interaction entre l'individu et son environnement et qui se manifeste par des changements dans l'état affectif, la motivation, la cognition et le comportement (Gagnaire et Lavie 2011).
D'après cette définition l'émotion n'est pas seulement positive (plaisir,joie), elle peut être négative (peur, anxiété) ou alors sociales (honte). Une émotion positive est un sentiment de bien-être, une émotion négative est rattaché à une souffrance morale et une émotion sociale est influencé par les relations sociales ou le regard des autres.

Nous allons nous intéresser de plus prêt, aux émotions en EPS, les élèves vont ressentir; lors ce ces cours d'EPS différentes émotions à travers le contexte scolaire, sportif ou bien la mise en jeu du corps dans une activité. D'après les programmes EPS collège 2015, les émotions sont un enjeu pédagogique à part entière "Au cycle 4, les émotions jouent un rôle essentiel pour maintenir l'engagement dans les apprentissages, il importe d'en tenir compte pour conserver le plaisir d'agir et d'apprendre, garant d'une activité d'éducation physique régulière".

D'après l'étude de KANTAR en 2018, un élève qui vit des émotions négatives lors d'un cours d'EPS peut être une source de désengagement dans cette activité. Cependant une émotion négative n'est pas forcément négative dans leurs apprentissages, il ne faut pas privilégier seulement des émotions positives, il faut s'appuyer sur une diversité d'émotions pour accompagner les élèves dans leur développement.

En s'appuyant seulement sur l'étude de KANTAR,il faudrait privilégier seulement les émotions positives et évincés les émotions négatives. Or cette approche mérite d'être nuancée selon GAGNAIRE et LAVIE en 2014, les émotions négatives peuvent remplir une fonction adaptative et Guinot et Belhouchat en 2024, invitent à se servir de l'ensemble des émotions vécues comme levier puissant et non les supprimer.

Introduction C


Les émotions sont définies par Deci (1975) comme des états affectifs d'une durée relativement brève comportant des sensations appétitives ou aversives qui s'accompagnent de manifestations physiologiques particulières. Les émotions résultent de l'évaluation cognitive qu'un individu réalise d'une situation au regard de ses buts, de ses enjeux et de ses capacités à y faire face selon Lazarus

terrifiante repoussante. Pour nous prof d'EPS, prendre en compte ses émotions est crucial en EPS puisque ~~celles-ci~~ comprendre (dans les limites de ce qui nous est possible) les émotions de nos élèves, c'est comprendre l'orientation de leurs actions. Luc Ria nous disait en 2005 que les émotions peuvent être envisagées comme des "ressorts de l'action", les utiliser permet donc d'orienter et de dynamiser l'activité de l'élève dans le sens des apprentissages souhaités. Cela ~~consta~~ peut constituer

un vrai levier dans l'engagement des élèves. Pendant l'adolescence de nombreuses évolutions physiques et mentales surviennent ce qui peut brouiller les repères de l'individu et provoquer chez l'adolescent. C'est en effet une période où

frustration (Loskin 2011). L'élève a besoin d'apprendre à réguler ses émotions, à trouver des repères afin que celles-ci puissent constituer des ressources et non des obstacles dans sa pratique.

Définition fonctionnelle

« Les émotions sont des ensembles compliqués de réponses chimiques et neuronales, qui forment une configuration. Les émotions se manifestent sur le théâtre du corps (milieu interne, système viscéral, vestibulaire et musculo-squelettique). Elles sont des actions ou mouvements publiquement observables sur le visage, dans la voix et à travers des comportements spécifiques (Damasio, 1999).

« Plaisir et processus éducatif en EPS », 2014.

16.25 / 20

Epreuve - Matière : 102 4062 Session : .....

CONSIGNES
- Remplir soigneusement, sur CHAQUE feuillet officiel, la zone d'identification en MAJUSCULES.
- Remplir soigneusement le cadre relatif au concours OU à l'examen qui vous concerne.
- Ne pas signer la composition et ne pas y apporter de signe distinctif pouvant indiquer sa provenance.
- Rédiger avec un stylo à encre foncée (bleue ou noire) et ne pas utiliser de stylo plume à encre claire.
- N'effectuer aucun collage ou découpage de sujets ou de feuillet officiel.
- Numéroter chaque PAGE (cadre en bas à droite de la page) sur le nombre total de pages que comporte la copie (y compris les pages vierges).
- Placer les feuilles dans le bon sens et dans l'ordre de numérotation des pages.

Nous vivons dans une société contemporaine marquée par l'accélération des rythmes de vie (Rosa, L'accélération : une critique de notre temps, 2010) et l'omniprésence du numérique, qui favorise une attention fragmentée (Carr, 2016). Les émotions se virtualisent et se trouvent fragmentées. Notre société valorise également l'immédiateté (Lipovetsky, Le crépuscule du devoir, 2006), poussant les adolescents à rechercher des émotions immédiatement positives, au détriment de l'effort, de la résilience et de la persévérance. Pourtant apprendre nécessite un coût et un délai, l'apprentissage ne passe pas toujours par des émotions uniquement positive. A cela s'ajoute une reconfiguration du mode de socialisation, en effet l'individualisme contemporain fragilise les relations et interactions sociales (Baron, La coopération, 2025), les adolescents vivent des émotions sur les réseaux, ils partagent les leurs et likes celles des autres, mais les émotions sont virtuelles et une fois en situation réel de face à face les adolescents ne parviennent plus à exprimer, contrôler leurs émotions et percevoir, celles des autres. Cette intelligence émotionnelle définit par Laborde, Allen et al, dans L'intelligence émotionnelle est pourtant "reconnu comme un facteur de réussite dans la vie future." L'un des premiers enjeux de l'école sera donc de faire vivre des émotions authentique, confrontant les élèves à l'épreuve concrète du réel, à l'incertitude de l'action et aux dynamique collective. Rétablir des émotions vécues, partagés et encrées dans un monde sensible apparaît fondamental. L'émotion peut se définir comme "un affect positif ou négatif résultant d'un engagement dans une action." (Luc Ria, Les émotions, 2005). Une émotion est également multicomponentielle, elle résulte de l'addition d'une direction (symboliquement fuite ou préparation au combat), une intensité (faible ou élevée) et une valence (positive ou négative). Elle entraine conjointement des modifications physiques et psychiques parfois visible et parfois muette. L'enseignant aura beau posa un cadre et définir des objectifs, il ne pourra toutefois pas prévoir que l'activité effective de l'élève coïncidera avec ces attentes tant les situations d'apprentissage possède un caractère imprévisible (Barbier et al, Expérience, Activité, Apprentissage 2018). Ce caractère imprévisible est pleinement individuel, aucun des élèves ne réagira de la même façon en fonction de son vécu. L'enseignant devra donc connaitre ces élèves (compétence 6 du Référentiel de compétence, 2013). Le cours d'EPS peut en effet égayer la journée des élèves comme devenir leur pire cauchemar. Dans une société qui virtualise les émotions, l'EPS discipline corporelle et sociale confrontera les élèves directement à la corporéité, à l'incertitude environnementale, sources nombreuses d'émotions. L'objectif pour l'EPS sera double : faire vivre des émotions positive pour engager les élèves et à la fois amener les élèves vers une gestion régulée de celle-ci

1. / 16.

2. / 16.

Comment construire une analyse pertinente ? INTERPRETER

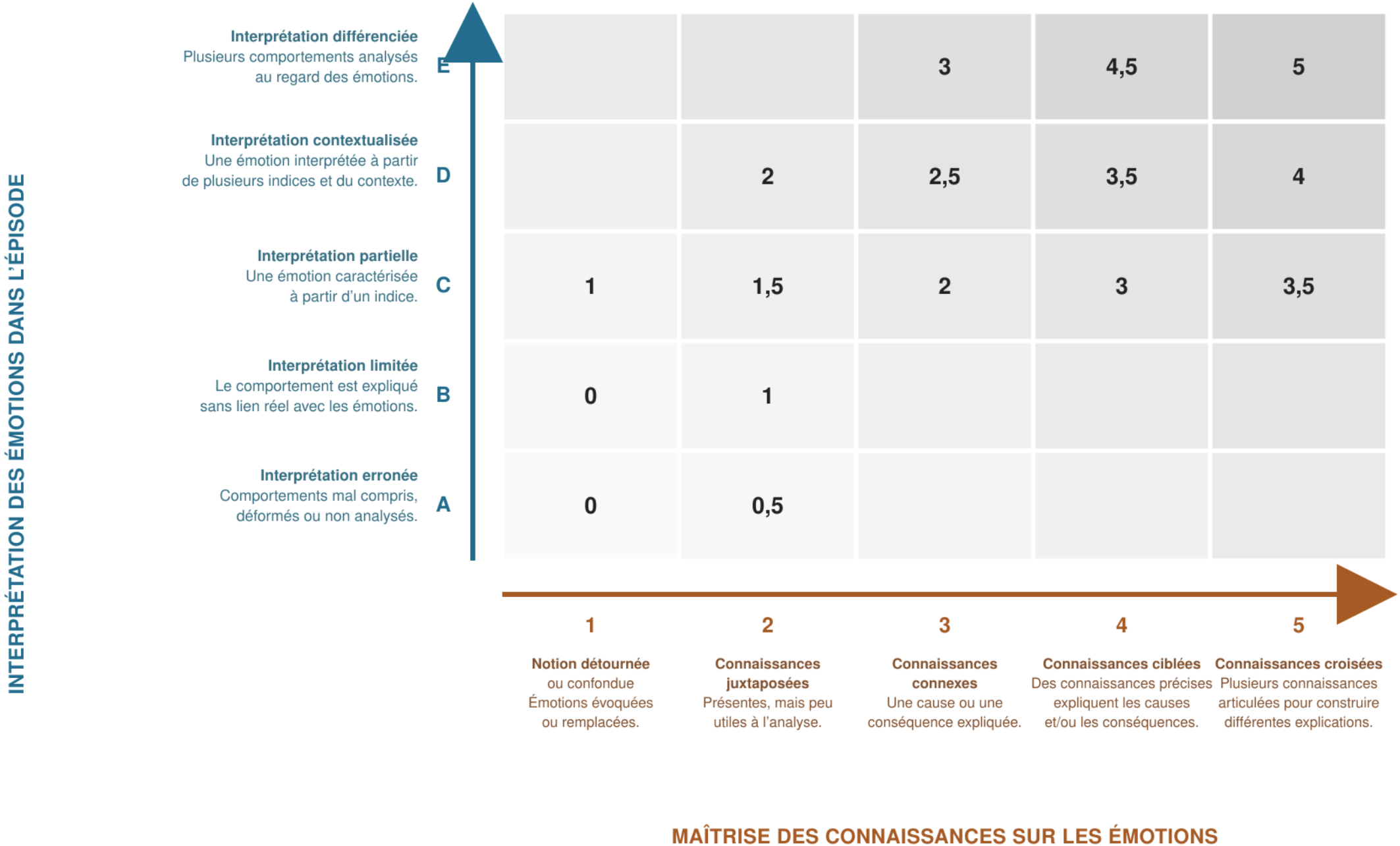
1. **Repérer le contexte proposé : environnement de pratique + transformations visées**

2. **Relever des indices concernant les conduites de élève**

3. **Comprendre les conduites des élèves : Emettre des hypothèses en s'appuyant sur des connaissances**

4. **Lier les hypothèses au contexte**

Bandeau simplifié d'analyse de l'épisode



Épisode 4 : Tennis de table en classe de 3ème

L'enseignant annonce aux élèves que l'objectif est de profiter de son service pour prendre l'avantage dans le point. Il organise des matchs en montante-descendante, avec changement de service tous les deux points. Les points comptent double pour le serveur. Les périodes de jeu sont de 1 minute et 30 secondes.

Sur la première table, Oualid mène 4 à 1 contre Sofiane. Sofiane ramasse la balle et engage aussitôt, sans se préparer. Il perd le point et s'exclame : « Ça ne sert à rien, on sait déjà qu'il va gagner ! ».

Sur la troisième table, Clément mène d'un point au score contre Valentin. L'enseignant annonce qu'il reste 10 secondes de jeu. Clément prend le temps de se placer et sert long au centre de la table. Valentin renvoie la balle, Clément smashe et gagne le point. Il sert le poing et s'exclame « Yes ! ». Valentin s'énerve et accuse Clément de faire exprès de gagner du temps.

Sur la septième table, Lilou et Mona jouent en se contentant de renvoyer la balle sans prendre de risque. En fin de période, Lilou sert et enchaîne avec une balle rapide. Elle marque le point. L'enseignant la félicite. Il lui demande le score. Lilou s'adresse à Mona « Ça fait combien déjà ?». Mona répond qu'elle ne sait pas.

- **<u>Épisode : Tennis de table en classe de 3ème</u>**

- M/D - 1’30 - Pts doublés au service
- Profiter de son service pour favoriser une rupture directe ou différée

L’enseignant annonce aux élèves que l’objectif est de <u>profiter de son service pour prendre l’avantage</u> dans le point. Il organise des matchs en <u>montante-descendante</u>, avec changement de service tous les deux points. Les <u>points comptent double pour le serveur</u>. Les périodes de jeu sont de <u>1 minute et 30 secondes</u>.

Sur la première table, Oualid mène 4 à 1 contre Sofiane. **Sofiane** ramasse la balle et **engage aussitôt, sans se prépare**r. Il perd le point et s’exclame : « **Ça ne sert à rien, on sait déjà qu’il va gagner ! ».**

Sur la troisième table, Clément mène d’un point au score contre Valentin. L’enseignant annonce qu’il reste 10 secondes de jeu. **Clément prend le temps de se placer et sert long au centre de la table.** Valentin renvoie la balle, **Clément smashe et gagne le point. Il sert le poing** et s’exclame « Yes ! ». **Valentin s’énerve et accuse Clément** de faire exprès de gagner du temps.

Sur la septième table, Lilou et Mona jouent en se **contentant de renvoyer la balle** sans prendre de risque. En fin de période, Lilou sert et enchaîne avec une balle rapide. Elle marque le point. L’enseignant la félicite. Il lui **demande le score. Lilou s’adresse à Mona « Ça fait combien déjà ?». Mona répond qu’elle ne sait pas.**

Épisode 4 : Tennis de table en classe de 3ème

Oualid mène 4 à 1.

Sofiane engage sans se préparer, perd le point et s'exclame : « Ça ne sert à rien, on sait déjà qu'il va gagner ! ».

……

Valence de l'émotion : **négative** ; **nature** : **Frustration. Découragement**. Csqces : **Désengagement / stratégie de protection**

Pourquoi à première vue cette émotion ?

- Un manque d 'équité : **rapport de force déséquilibré**
- Un format qui amplifie la frustration de l'élève : l'élève **n'a pas le temps de rattraper son retard**.
- Le format au temps avec une durée de match très courte ne permet pas aux élèves d'envisager la victoire lorsqu'ils sont menés nettement ; ce format peut générer **un stress et un sentiment d'injustice** et/ou de **manque de contrôle sur la tâche**
- De plus, cet élève ne semble pas avoir les capacités de marquer des points doublés car son service est peu efficace, ce qui amplifie l'émotion négative et ainsi freiner les apprentissages, notamment moteur. **Format non pertinent par rapport au niveau de l'élève**

Oualid mène 4 à 1. Sofiane engage sans se préparer, perd le point et s'exclame : « Ça ne sert à rien, on sait déjà qu'il va gagner ! »

……...

Connaissances pour appuyer l'interprétation :

Ames (1992) : Dans une situation où **l'élève accumule les échecs et ne perçoit plus de possibilité de réussite**, il peut diminuer son investissement, notamment parce que **la tâche ne lui paraît plus contrôlable ou atteignable, de manière stable**.

Il se frustre.

Il **évite ainsi de ressentir une émotion négative trop intense** et durable qui vient menacer son **sentiment de compétence**, notamment dans un format qui valorise le résultat, ici la performance de gagner **(Dweck, 1986).**

Conséquence :

L'élève **se démobilise, diminue son engagement** ce qui ne lui permet pas de se développer, notamment ici « **apprendre à gérer ses émotions** ».

Centré sur le résultat du match, l'élève envisage ici la tâche comme un « but de performance » (**Nicholls, 1989**), et non sur un « but de maitrise », qui est une **manière d'envisager la tâche plus favorable aux progrès et à une motivation durable**.

Dès lors, **l'élève ne peut pas se transformer ici sur le plan moteur,** c'est-à-dire apprendre à « rompre l'échange dès le service », et à élaborer des tactiques pour gagner le point. (rappel de la transformation visée)

Sur la troisième table, **Clément mène d'un point au score contre Valentin**. L'enseignant annonce **qu'il reste 10 secondes de jeu**. Clément prend le temps de se placer et sert long au centre de la table. Valentin renvoie la balle, Clément smashe et gagne le point. Il sert le poing et s'exclame « Yes ! ». Valentin s'énerve et accuse Clément de faire exprès de gagner du temps.

……

Valence de l'émotion (Valentin) : **négative** ; **nature** : Frustration, colère. **Pourquoi ?** Il éprouve **un sentiment d'injustice**.

Csqces : **Attribution causale externe**

- Format au temps qui **amplifie la frustration de l'élève** : Celui en avance au score a intérêt à ne pas se précipiter (rupture avec la logique interne).
- De plus, Valentin semble ici chercher une explication à sa défaite pour préserver son estime de soi, au lieu de reconnaitre la tactique payante de son adversaire : prendre son temps pour marquer deux points sur son service.

Valence de l'émotion (Clément) : **positive** ; **nature** : **joie.** **Pourquoi ?** Il éprouve **un sentiment de fierté d'avoir réussi**

- Clément semble pleinement engagé dans les apprentissages visés par l'enseignant : Gérer ses émotions, rester lucide, s'appliquer au service pour prendre l'ascendant à l'échange et s'offrir un point facile (rupture différée). **Format pertinent.**
- Le format proposé valorisant le point au service **renforce l'émotion positive** (poing serré et crie de joie). Il semble adapté au niveau de ressources de l'élève. Clément dispose de capacités lui permettant de progresser dans la tâche. Le résultat (point doublé) valorise sa stratégie et **contribue à l'acquisition de compétences** : élaborer une tactique simple (AFL cycle 4 , 2015)

Sur la troisième table, **Clément mène d'un point au score contre Valentin**. L'enseignant annonce **qu'il reste 10 secondes de jeu**. Clément prend le temps de se placer et sert long au centre de la table. Valentin renvoie la balle, Clément smashe et gagne le point. Il sert le poing et s'exclame « Yes ! ». Valentin s'énerve et accuse Clément de faire exprès de gagner du temps.

……

Connaissances pour appuyer l'interprétation :

Lazarus (1991): lorsqu'un élève **évalue** une situation comme **injuste ou contraire à ses attentes**, cela peut **générer des émotions négatives** comme la **colère.** Cela peut perturber l'engagement et les ressources attentionnelles, ce qui est susceptible de limiter les apprentissages moteurs.

Weiner (1985) explique que face à une réussite ou un échec, l'individu cherche à **attribuer une cause** à ce qui s'est produit. Ici Valentin **attribue son échec à des facteurs externes** (gain de temps de son adversaire) plutôt que de reconnaitre l'efficacité tactique de ce dernier, ce qui contribue à préserver son sentiment de compétence, et **rend l'échec moins douloureux**.

L'émotion positive ressentie par l'élève après sa réussite sur service (poing serré, cri de joie) peut ici être associée à une orientation **vers la maîtrise de la tâche. Nicholls (1984)** montre que **cela contribue au maintien de l'engagement et aux progrès moteurs.**

En EPS, **Petiot et Desbiens (2021)** mettent en évidence des **relations entre l'expérience émotionnelle positive et l'implication dans les apprentissages**. Ici, l'émotion positive ressentie par Clément va favoriser **la répétition (Wulf, 2016),** la recherche de solution efficace, et contribuer à **la consolidation d'apprentissages** tactiques efficaces.

POUR LA SEMAINE PROCHAINE



Quelles connaissances fonctionnelles

Pour produire une introduction

sur la thématique « le bien-être » ?