



La pédagogie dans l'apprentissage de l'équitation

BPJEPS

BC 3

MàJ MA 31/10/2025





Introduction



Analyse vidéo

- <https://www.youtube.com/watch?v=5erVORLV74E>
- <https://www.youtube.com/watch?v=uN8mrSlB2UU>

Quelles différences avez-vous observé ?



Définitions



Animation : Méthode d'encadrement d'un groupe qui favorise l'INTEGRATION et la PARTICIPATION de chacun des membres



Pédagogie : La pédagogie est l'art d'éduquer. Le terme désigne les méthodes et pratiques d'enseignement et d'éducation ainsi que toutes les qualités requises pour transmettre un savoir quelconque. « Enseignement par le discours ». La pédagogie est généraliste



Didactique : Ce qu'on sait d'une discipline, d'un milieu —> Savoirs qu'on va théoriser, et réfléchir sur la façon dont on va la transmettre. Requier peu au discours, à la parole. La didactique est singulière. Savoirs qu'on va TRANSPOSER en situation pédagogique.

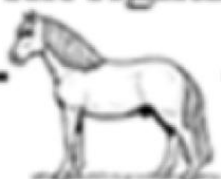
Le(s) savoir(s)
ou contenu de la formation

Processus "enseigner"
didactique

Processus "apprendre"
stratégies d'apprentissage



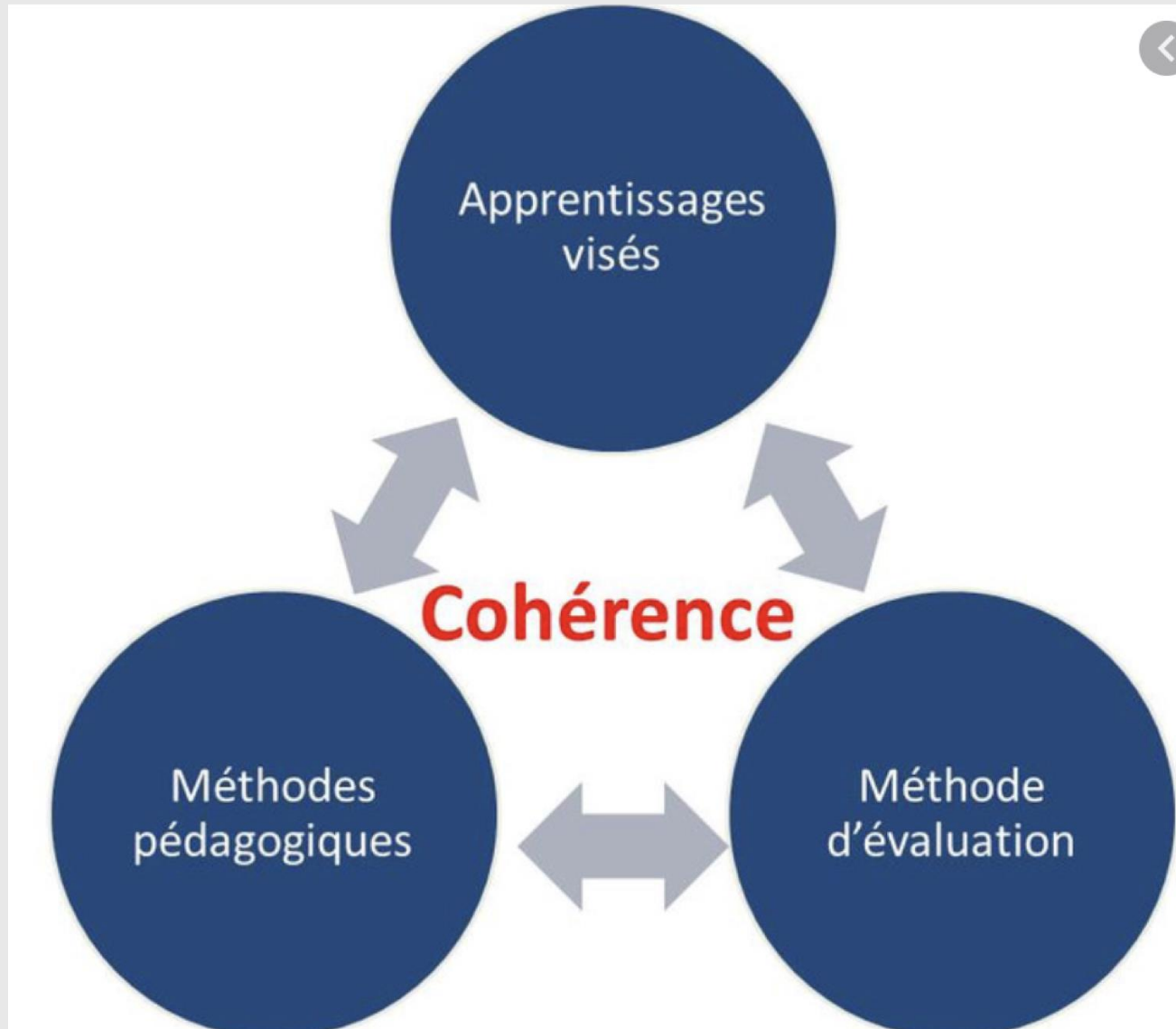
L'enseignant



L'apprenant



Processus former



Boucle indispensable à avoir en tête
:

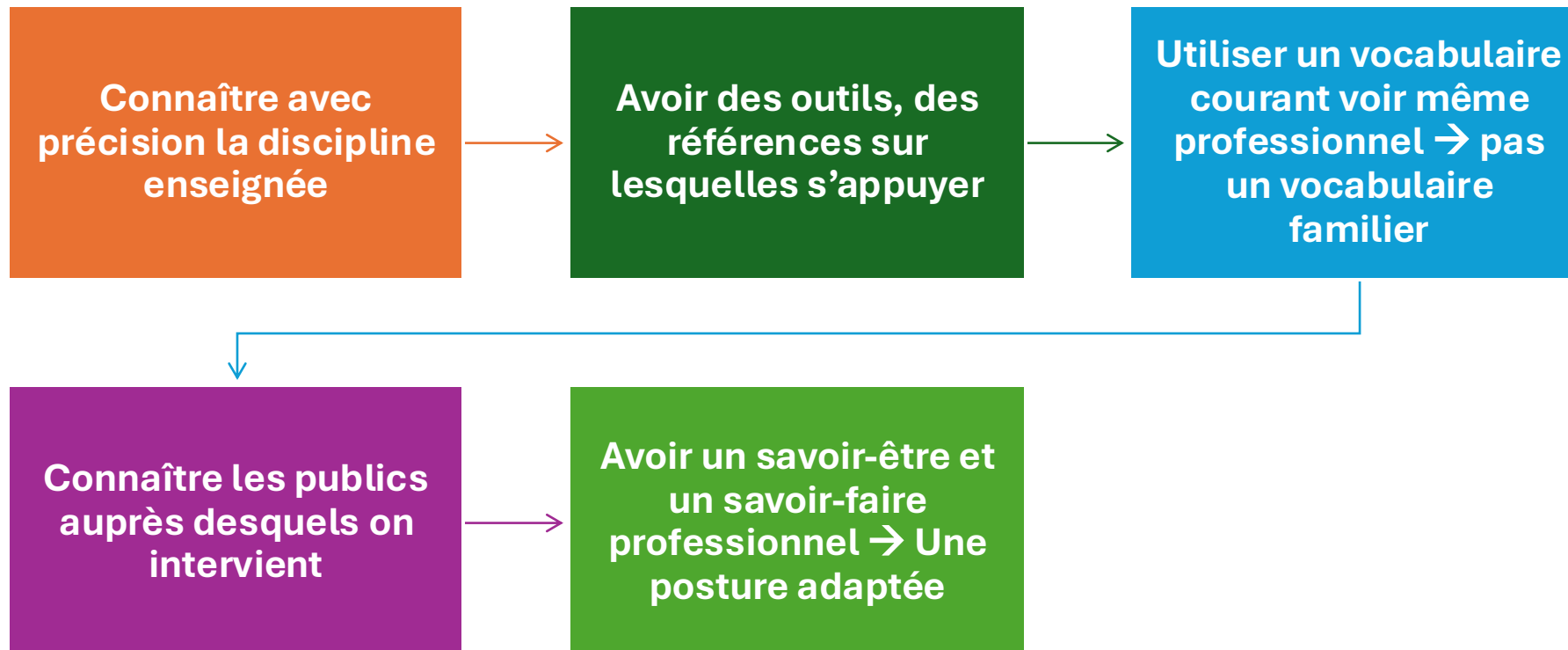
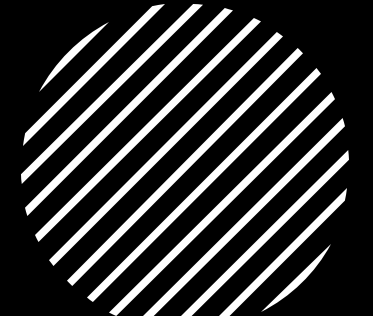
Quels buts ? Quels apprentissages
?


Pratique pédagogique

—> Transmission des savoirs
Activités / exercices
Evaluation

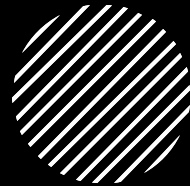
—> Toujours vérifier si l'élève a
compris / appris

Règles de bases du pédagogue





Quelles compétences ?



Adaptation —> Remise en cause des méthodes selon les situations

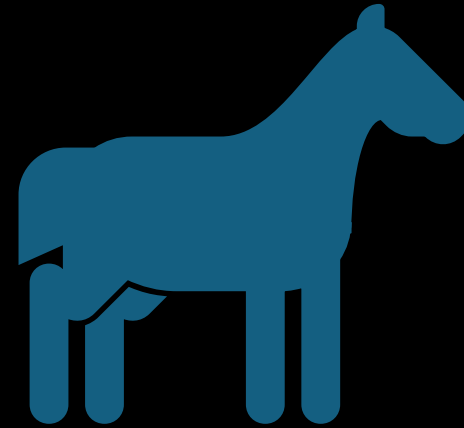
Dominer le savoir, et le savoir faire —> pour transmettre

Avoir une approche didactique de l'équitation, et être pédagogue (réfléchir à comment formuler les consignes et explications)
—> Importance de l'empathie, posez vous toujours la question quand vous vous adressez aux élèves :

« Est ce que je comprendrais si on me disais ce que je viens de dire, dans ce contexte précis? »



Pédagogie et équitation



On parle de
trois types de
pédagogie

Pédagogie Active

Pédagogie Directive

Pédagogie de Alternance

Pédagogie Active

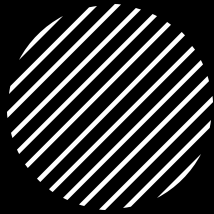
Réussite entraîne
la compréhension

- Cette pédagogie part du postulat que tout cavalier, même débutant n'est pas une boîte vite, mais qu'il a sa propre existence motrice et ses propres réflexions sur lesquelles nous pouvons nous appuyer pour arriver aux compétences visées.
- Cette démarche est de mettre en place une situation qui va déclencher chez l'élève le comportement attendu. La plupart du temps l'élève va chercher, tâtonner, engranger une masse d'informations et de sensations et puis il va trouver un comportement moteur efficace. Ceci est vrai à tout âge. C'est dans la réussite que se trouve la compréhension.
- - Apprentissage par essai / erreur / correction.
Elève acteur de ses apprentissages.





Le jeu → Fait partie de la pédagogie active



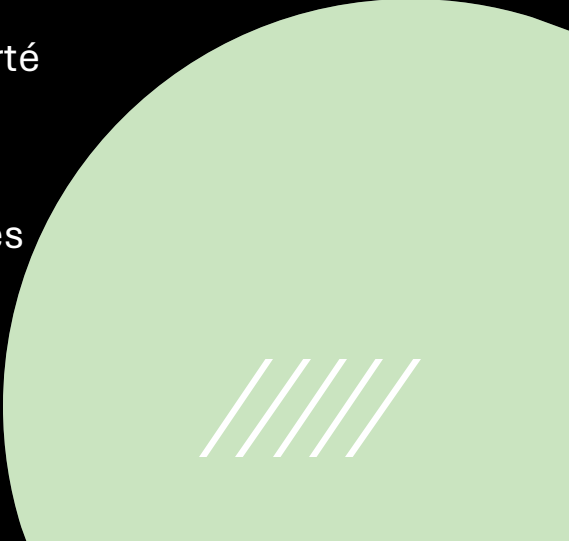
- **Dans la pédagogie active**, la situation de découverte peut prendre la forme d'un jeu dans lequel la participation ou la réussite sont liées à un geste à accomplir ou un mouvement à effectuer.

Le jeu étant capital chez l'enfant, on est enclin à beaucoup l'utiliser comme point de départ de la démarche pédagogique. C'est ce qu'on appelle la **pédagogie ludique**. Etant donné que le ludique implique chez l'enfant comme dit plus haut : plus de motivation, plus de plaisir, le geste est réalisé pour le jeu et n'est pas fait sous une demande directive, le jeu à une finalité qui est de jouer alors que l'exercice à une finalité extérieure qui est de respecter la consigne, le jeu permet les échanges relationnels etc, la pédagogie active utilise fréquemment le jeu.

En pédagogie active : le jeu permet le comportement et ne le téléguide pas.



Caractéristiques du ludique

- L'enfant en développement passe par trois sortes de jeux : **les jeux sensoriels, psychomoteurs et sociaux**. Le jeu est le chemin privilégié par lequel l'enfant grandit, se sociabilise, programme ses gestes moteurs et s'adapte aux éléments extérieurs à lui. — >Selon Jean-Piaget,: « *L'enfant apprend plus par l'action que par la pensée* ».
 - Depuis de longues années, l'usage du ludique est adopté dans énormément de centres équestres. Effectivement, comparativement à la pédagogie de reprise (directive en particulier), le ludique a plusieurs avantages :
 - - L'enfant est moins crispé, il est plus apte à explorer ses capacités sans s'en rendre compte.
 - - L'attitude est plus souple,
 - - Il oublie le regard de l'enseignant, se sent moins jugé, devient moins soucieux et s'autoévalue moins.
 - - La relation de confiance enfant-poney se fait plus naturellement,
 - - Pour le jeu, le regard de l'enfant est plus naturellement porté vers le haut et loin devant.
 - - Le jeu sollicite l'imaginaire de l'enfant.
 - - Son autonomie est observable, l'enfant fait plus usages des acquisitions extérieures.
- 

Avantages et inconvénients de la péda Active

Avantages —> L'élève forme sa propre expérience, il mobilise ses connaissances ultérieures (permettant ainsi la vérification des acquis). Donne une place importante à l'échec et s'appuie dessus pour reformuler une réponse plus adaptée.

Favorise l'autonomie par la connaissance du résultat.

Permet une progression plus individualisée (adaptation des exercices)

Beaucoup d'interactions entre les élèves et l'enseignant

Le « Feed back » permet d'évaluer les sensations de chacun.



Inconvénients —> Capacité de l'enseignant à choisir des situations pertinentes et en adéquation avec les objectifs visés.

Demande un aménagement du milieu parfois long et précis. Fait appel à l'adaptabilité de l'enseignant au cours de la séance pour moduler les tâches à accomplir.

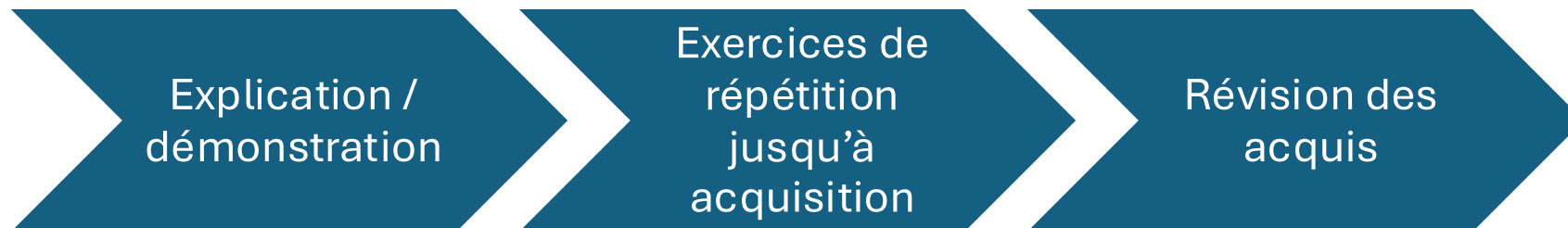
Oblige l'enseignant à effectuer un « feed back » sur ses cavaliers par la description de leurs sensations (parfois long).

Demande d'animer et d'interagir avec les élèves.

Pédagogie directive

- Elle est basée sur le principe de reproduction d'un modèle. L'enseignant décompose la discipline en de multiples objectifs, qu'il va décomposer en sous-objectifs encore, par le biais d'exercices répétés il va demander à l'élève de reconstituer l'ensemble de ce puzzle d'objectifs.
- Découpage d'un geste dit « juste »
- Explication
- Reproduction d'un modèle (démonstration)
- Répétition du geste jusqu'à acquisition.
- Evaluation étalonnée, sanction positive ou négative

**Compréhension
entraîne la
réussite**





Avantages et inconvénients de la péda directive



Avantages : Programmation à long terme, planification de la progression.
Permet l'approche de gestes techniques
Rapidité des acquisitions
Pédagogie traditionnelle, facile à mettre en œuvre.

Inconvénients : Difficulté à prendre en compte la dimension de chaque élève.
Les acquisitions ne sont pas forcément reliées entre elles par les élèves.
Séances peu animées qui demandent une compréhension intellectuelle (geste ou mouvement juste)
L'élève est passif.
Manque d'interactions élèves → enseignant.



Pédagogie de l'alternance



Il est possible dans une seule séance d'alterner la pédagogie directive et la pédagogie active, on parle de la **pédagogie de l'alternance**. Chez les enfants par exemple il est jouable d'employer une détente directive, un exercice également directif et de poursuivre par la pédagogie active en faisant appel à un jeu pour mettre en relation les informations précédemment traitées par l'exercice. Le jeu serait alors une sorte de révision des acquis dans cet exemple précis.



On peut également envisager la séance en commençant par la pédagogie active en laissant les cavaliers dans une situation de découverte puis d'intervenir sur un point précis par quelques exercices.



Etude de cas !

- Seul ou à deux
-