

Thème de la leçon: Expérimenter et approfondir les recommandations d'action > Instauration d'un climat propice à l'apprentissage (JUSPO)

Auteur: Isidor Fuchser

Conditions générales:

Durée de la leçon: 60 minutes
Participants/es: Experts Athlé
Grandeur du groupe: env. 20
Environnement: Salle de gymnastique
Aspects de la sécurité:
Groupe cible: moniteurs/trices J+S au moniteur MP

Instaurer un climat propice à l'apprentissage

Climat propice à l'apprentissage
Un climat agréable, valorisant et dénué de craintes est fondamental pour tout apprentissage. À travers sa motivation et son attitude, le moniteur contribue à créer une ambiance positive qui se répercute sur l'état d'esprit des enfants et des jeunes.

«La qualité de la relation entre les enseignants et les apprenants ainsi qu'entre les apprenants eux-mêmes conditionne la réussite de l'apprentissage.»

On apprend mieux et plus facilement quand on se sent à l'aise.

3

Brochure J+S Climat d'apprentissage

Eveiller l'enthousiasme et le plaisir

Une recette qui a fait ses preuves
Rire, apprendre, réaliser une performance; tels sont les ingrédients du succès, une recette que des générations d'enseignants de sport et de moniteurs ont déjà suivie. Comme dans n'importe quelle recette, tout est question de dosage. Dans l'entraînement des enfants, le rire occupe une place prépondérante. Des expériences motrices avec de fortes chances de réussite et une large part de plaisir augmentent la motivation.

Le plaisir de bouger avant tout
Chez les participants plus âgés, le savoir-faire et la reconnaissance jouent un rôle important. Le plaisir n'en reste pas moins essentiel à l'entraînement, surtout chez les jeunes qui ne sont pas tournés vers la compétition; c'est, en effet, la principale raison qui les pousse à s'adonner au sport avec l'envie de faire partie d'un groupe.

7

Valoriser et respecter les participants, les traiter de manière juste
Impliquer les participants et favoriser le sentiment d'appartenance
Exploiter les erreurs

Exploiter les erreurs

La défaite, une chance
«La plus grande erreur que l'on puisse faire dans la vie, c'est d'avoir peur de commettre une erreur», disait le théologien Dietrich Bonhoeffer. Cette citation s'applique au sport et montre l'importance de tolérer les erreurs dans l'enseignement. On permet ainsi aux sportifs d'analyser leurs échecs et leurs erreurs pour en tirer les conséquences qui s'imposent et s'améliorer.

Qui ne risque rien n'a rien
Les moniteurs qui reprennent les participants à chaque erreur alimentent la crainte de l'échec. Les participants évitent alors les objectifs ambitieux et s'entraînent par conséquent souvent dans une zone qui ne leur permet pas de progresser. Il en va différemment des sportifs qui ont de bons résultats. Ils cherchent le défi et s'épanouissent dans la pratique de leur sport.

10

Eveiller l'enthousiasme et le plaisir
Valoriser et respecter les participants, les traiter de manière juste
Impliquer les participants et favoriser le sentiment d'appartenance

Buts MP experts:

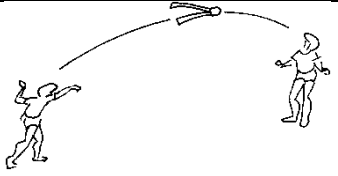
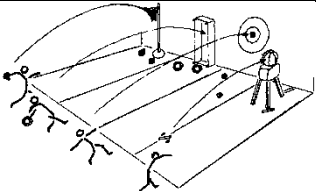
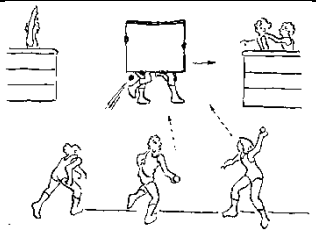
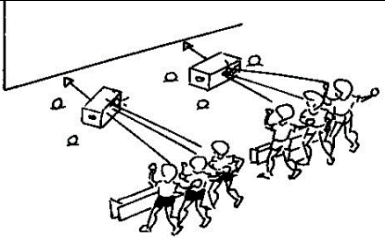
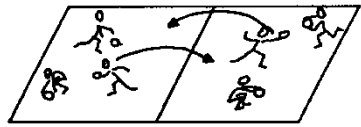
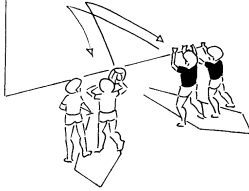
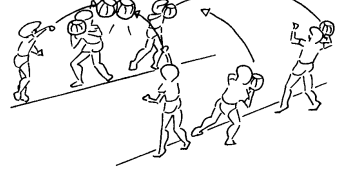
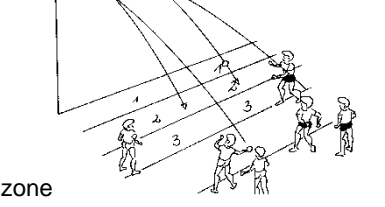
Discussion et élaboration de compétences méthodologiques pour la recommandation d'action „Climat propice à l'apprentissage“ dans le groupe de discipline Lancer. „Exploiter les fautes“ et „Éveiller l'enthousiasme et le plaisir“ ont été choisis comme objectifs.

Buts des moniteurs J+S au moniteur MP:

Approfondir et vivre les recommandations d'action choisies et les relier à des possibilités de mise en œuvre pratiques dans les disciplines de lancer.

Introduction, début				
Durée	Thème / Tâches / Déroulement	Forme d'organisation / Dessin	But	Matériel
2'	Perspective de la leçon, annoncer les buts	Flip-Chart	Expliquer clairement les buts et l'intention	Chaque expert à un jeu de carte

Partie principale				
Durée	Thème / Tâches / Déroulement	Forme d'organisation / Dessin	But	Matériel
4'	Classification des deux thèmes Combinaison R-A-R comme défi	Flip-Chart	La direction dans laquelle vont les réflexions est claire pour tout le monde.	Flip-Chart, crayons
14'	Devoir en groupe: rassembler les méthodes correctes comment atteindre les buts „Éveiller l'enthousiasme et déclencher le plaisir“ dans le cas des lancers. Après la mi-temps (signal du chef) les groupes changent pour le but „Exploiter les fautes “.	3-4 personnes par groupe, 1 feuille de papier	Rassembler beaucoup d'idées en plénière, pour compléter les idées de l'intervenant	Papier pour prendre des notes
10'	Zusammentragen der Ideen: Eine/r pro Gruppe notiert die besten Methoden/Faktoren auf das Flipchart	Flip-Chart	Résumé rapide des meilleures idées	Flip-Chart, crayons
25'	Réflexions et exemples pratiques FUC		Évoquer de manière pratique les idées de mise en œuvre	
10'	But 1: éveiller plaisir/enthousiasme Facteurs de réussite et astuces méthodologiques: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Généralités: créer des événements avec du suspense ▪ Utiliser les effets (distance de vol/objets qui tombent/bruits/cibles mobiles) ▪ Curiosité: éveiller l'attrait du nouveau avec objets à lancer non-conventionnels, par ex, Foam-Rokets, objets éjectables: cerceau en plastique, pneus de brouette, bottes en plastique, ballons dans sacs à commission ▪ Expériences positives: facteur de réussite élevé peut être dirigé par le choix de la distance du lancer ▪ Montrer les progrès personnels au lieu de comparer les performances 1:1 ▪ Team: le but est de réaliser quelque chose en équipe (ex. Rollmops: balle doit passer la ligne) ▪ Dynamique d'équipe: motiver tout le monde à encourager, introduire un rituel en cas de but marqué, etc ▪ Permettre variété et créativité (apprentissage ouverts) ▪ Intégrer des jeux avec risque/facteur de hasard Éviter: Monotonie / Ennui / Prévisibilité / Comparaisons brutales de performances / Drill		Compléter avec les critères mentionnés ci-contre (et des critères propres) trouvés par les participants/es. Présenter brièvement le déroulement des jeux et demander aux participants/es pour chaque jeu le rapport avec les facteurs de réussite et les astuces méthodologiques: quels sont les aspects reconnaissables dans les jeux? Demander des variantes et d'autres exemples aux participants/es.	
	Exemples pratiques:			Matériel: Selon le jeu.
	Lancer et attraper:	Formes de lancer stand de tir (jeux de vise)	Monsterball	

 <ul style="list-style-type: none"> ▪ Lancer balle tennis/balle flottante, attraper avec cône de balisage ▪ Lancer cerceau en plastique, celui qui attrape a les bras comme une bougie pour attraper le cerceau 	 <p>Qui obtient le plus de points en 45 sec.? Stand de tir Kids-Cup Biathlon: quelle équipe fait tomber en premier tous les cônes? Utiliser des objets avec beaucoup d'effet (aussi de bruit), par ex. Boîtes de conserve</p>	 <p>Quelle équipe touche le plus de monstres?</p>	 <p>Quelle équipe arrive à amener la boîte en premier vers le mur? Carton, poubelle, etc...prendre des objets qui font du bruit/effet!</p>	<p>Faire qu'il y ait toujours suffisamment de matériel à lancer! Avec des balles de tennis, au moins 10 par personne.</p>
<p>Jeu: libérer le camp</p>  <p>Dans quel camp y a-t-il le moins de ballons au coup de sifflet (10-20 sec)?</p>	<p>Divers jeux de rebonds:</p>  <p>Image: Lancer la balle par équipe de 2</p>	<p>Collision de médecine ball en l'air</p> 	<p>Variantes à risque: Lancers dans la zone</p> 	
<p>15' But 2: exploiter les fautes</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprendre le processus d'apprentissage comme „expérimenter y compris expériences de mouvements faux“. ▪ En tant que moniteur avoir le courage de „donner de temps en temps de l'air “ au processus d'apprentissage et laisser à l'athlète le temps d'expérimenter diverses variantes de mouvement (y.c. ce que nous reconnaissons comme fautes). ▪ L'instinct de découvreur de mouvement est meilleur, s'il n'est pas limité par des directives et des conditions cadres. L'apprentissage est plus décontracté, plus naturel, moins crispé. ▪ Avis personnel d'Isidor Fuchser: plus la structure technique du mouvement est simple, mieux on peut enseigner selon cette instruction. Plus elle est complexe, plus les exercices et séries d'exercices progressives sont orientées vers un but. <p>Facteurs de réussite et astuces méthodologiques: Méthodes d'apprentissage ouvertes/semi-ouvertes / Laisser comparer les variantes / Permettre des expériences contraires / Exploiter l'instinct de découvreur (chercher consciemment les limites et les dépasser) // Permettre une variété de solutions / Appliquer des bases de corrections (ne pas intervenir après le premier essai)</p> <p>Compléter avec les critères mentionnés ci-contre (et des critères propres) trouvés par les participants/es.</p> <p>Présenter brièvement le déroulement des jeux et demander aux participants/es pour chaque jeu le rapport avec les facteurs de réussite et les astuces méthodologiques: quels sont les aspects reconnaissables dans les jeux? Demander des variantes et d'autres exemples aux participants/es.</p> <p><i>Feedback justifié du cercle des experts: Est-ce qu'au lieu d'„exploiter les fautes“ la formulation „augmenter la tolérance des</i></p>				

	Don'ts: Séries d'exercices progressives fermées / „une solution,, / instruction pour éviter: Nommer au préalable la faute et mettre sa prévention au centre avant le premier essai déjà	<i>fautes“ ne serait pas la recommandation d'action plus précise?</i>		
	Exemples pratiques <ul style="list-style-type: none"> - Pousser, principe de l'expérience contraire: pousser le médecine ball en différentes positions: assis / debout, jambes tendues / debout avec mouvement de rotation et extension des jambes - Éjecter, essayer 2 variantes: „essaie une fois: éjecter avec coude au corps ou avec bras tendu“ - Jet du poids, méthode d'apprentissage ouverte: Les athlètes doivent trouver un chemin pour exécuter le mouvement en utilisant tout le diamètre du cercle du jet du poids 	Matériel à lancer selon l'exercice: Médecine balls, objets éjectables comme pneus de vélo, poids du jet du poids		
Conclusion, fin, évaluation				
Durée	Thème / Tâches / Déroulement	Forme d'organisation / Dessin	But	Matériel
5'	Réflexion, discussion Ensuite ranger	Flip-Chart		Flip-Chart, crayons, cartes