

COMMENT INTERVENIR DANS LE JEU

CONDUIRE UNE SÉANCE :

Conduire une situation d'apprentissage exige un travail en amont de la part de l'éducateur. En effet, dans l'étape de conception, le technicien doit identifier ce sur quoi il portera son attention. Ainsi, il déterminera sa stratégie pédagogique et l'architecture de ce qu'il construira avec ses joueurs. Cette déclinaison de l'objectif pédagogique en éléments concrets ne doit pas être perçue comme une simplification mais plutôt comme des parties qu'il devra relier ! L'une sans l'autre, elles n'auront pas la même valeur et en plus, reliées, elles ne formeront pas « l'une et l'autre » mais quelque chose de beaucoup plus complexe...

AVANT LA SEANCE

- Définir ses objectifs, puis en décliner ses exercices.
- Concevoir des situations stimulantes.
- Prévoir les évolutions.

EVALUER SES JOUEURS

- La gestion du processus
- L'enseignement

LA GESTION DU PROCESSUS

FAIRE RESPECTER LES CONSIGNES

- Être le garant du cadre de la situation d'apprentissage
- S'assurer que l'énergie déployée par les joueurs ne se disperse pas
- S'assurer que les joueurs ne s'éloignent pas de l'atteinte de l'objectif pédagogique

AMÉNAGER LA SITUATION

- La rendre plus accessible, en jouant sur certains paramètres (espaces, temps, opposition...)
- La complexifier en rapport à la réponse des joueurs

L'ENSEIGNEMENT

Pour assumer son rôle d'enseignant, il faut s'assurer de l'engagement des joueurs dans la situation pédagogique.

Le technicien devra être présent :

- Dynamique
- Encourageant
- Questionnant
- Valorisant

Le technicien devra mettre en mouvement les joueurs :

- Les impliquer
- Les faire réfléchir
- Faire émerger le problème

S'ASSURER DE...



Points de vigilance

EDUCATEUR :

- Adapter son langage et son comportement en fonction du public, du moment de la séance
- Être positif dans ses interactions et feedback
- Favoriser la prise d'initiative et l'engagement des joueurs dans l'activité
- Être un modèle

ORGANISATEUR :

- Préparer ses situations pédagogiques
- S'assurer que les situations proposées sont appropriées pour l'âge, le niveau, la forme des pratiquants
- Gérer le temps
- Gérer l'espace et les conditions de la pratique

ACCOMPAGNATEUR :

1. Favoriser et accompagner l'apprentissage :
 - questionner
 - encourager
 - féliciter
2. Offrir des solutions pour résoudre des problèmes
3. Porter attention à tous les pratiquants
4. Être patient

Les arrêts flash sont une manière de profiter d'une situation de jeu gérée positivement ou négativement pour la transformer en une opportunité pédagogique.

Conduire une situation d'apprentissage, comme une séance ou un cycle, donne tout son sens au mot « éducateur ». Il doit dans ce temps éduquer au basket-ball !