



7.2 Axes d'amélioration et de progression

Quoi	Justification / outil
<p><u>Stimuler</u> en introduisant et en gérant une <u>compétition</u>.</p>	<p>La motivation est un facteur d'engagement personnel important dans l'apprentissage, elle est suscitée par certaines techniques comme la compétition.</p> <p>Toujours très concentré sur le thème technique ou tactique que je propose aux entrainements, j'ai tendance à omettre l'aspect compétition.</p> <p>Par conséquent, je dois m'efforcer de définir des critères de réussite individuels et/ou collectifs afin de mieux motiver le groupe et également d'évaluer la performance des joueurs.</p>
<p>Proposer des situations <u>en rapport</u> avec les problèmes de jeu rencontrés.</p>	<p>Il faut veiller à proposer une situation posant le problème et faire prendre conscience aux joueurs du problème de jeu qu'ils rencontrent.</p> <p>Par conséquent, l'espace de jeu, le nombre de joueurs, les règles, les variables, seront des moyens pour aménager des situations permettant aux joueurs de se retrouver dans les mêmes problématiques de jeu rencontrées lors des précédentes rencontres.</p> <p>Suite à la deuxième semaine de formation du BE1, j'ai adapté mon cahier d'entraînement et décrit pour certaines situations, les problèmes de jeu rencontrés par l'équipe afin de donner un sens.</p> <p>J'ai l'impression que les joueurs apprécient le fait de vouloir faire le lien entre l'entraînement et les problèmes de jeu. Ils ont encore du mal à décrire avec des mots, les problèmes qu'ils rencontrent, ainsi je les aide à verbaliser et décrire ce qu'ils ressentent et faire le lien entre l'entraînement et les problèmes de jeu. Avec patience, cela doit permettre de les aider à intégrer les principes du jeu.</p>
<p><u>Mesurer</u> les <u>progrès</u> de l'apprentissage.</p>	<p>Il est nécessaire de mesurer l'apprentissage par des situations de référence.</p> <p>Celles-ci ont un rôle d'évaluation pour faire émerger de nouveaux problèmes ou de valider les acquis des apprenants.</p> <p>Ces situations de référence, dont les conditions doivent être identiques, doivent être accompagnées de critères de réussite précis. Ces situations ont été mises en place courant Novembre et seront réutilisées dès la reprise en Février 2013.</p>



7.3 Comment favoriser l'apprentissage des joueurs

Au regard des postulats décrits en annexe, je me suis centré sur les postulats d'apprentissage expliquant que l'apprenant (le joueur) doit être perturbé au niveau cognitif. Une des façons de le faire, est de le confronter à des situations-problèmes afin qu'il explore différents chemins de résolutions, de tel sorte qu'il construise une démarche à utiliser et adapter lorsqu'il se retrouvera confronté à un autre problème.

Postulat choisi (1)	Les compétences se développent si l'environnement est suffisamment stimulant et sollicitant. L'intelligence se construit dans un processus d'équilibration et de déséquilibration du système cognitif : perturbation et conflit cognitif.
Outils	<p>En partant du principe que l'apprenant est au centre du processus d'apprentissage, que le jeu et l'interactivité sont des moyens d'apprentissage, il est nécessaire de partir d'une observation tirée d'un match ou d'une situation de référence afin de proposer des situations à effectif réduit (*) appelées situations-problèmes ludiques d'une durée de 10 à 12' permettant aux apprenants d'être confrontés très souvent au problème qu'ils rencontrent.</p> <p>Par conséquent, à partir de ces observations, il faut déterminer les principes d'action ainsi que les règles d'action à travailler en rapport avec le temps de jeu identifié comme posant un problème à l'équipe.</p> <p>En ce qui concerne mon équipe, il a été identifié, à l'aide de nombreuses rencontres filmées, qu'elle rencontrait des difficultés à conserver le ballon, à déséquilibrer l'adversaire et à s'opposer à la progression (voir chapitre problème de jeu).</p> <p>Les situations-problèmes proposés à l'entraînement doivent mettre le joueur dans une situation dans laquelle il doit réfléchir sur le problème rencontré et non subir la volonté d'un éducateur.</p> <p>Le joueur doit examiner le problème, s'efforcer de trouver une solution et ainsi générer des changements conceptuels pour finalement progresser.</p> <p>Une même situation-problème devra être proposée pendant un mois en ayant apporté des variantes pour simplifier ou complexifier le problème ce qui aidera à trouver de nouvelles réponses.</p> <p>(*) le jeu à effectif réduit développe une technique qui va s'adapter parfaitement aux conditions réelles d'une rencontre à 9 ou à 11.</p>
Résultats observés	<p>La plus part des joueurs de mon groupe U13, et plus particulièrement les joueurs U12, ont pris l'habitude que le football leur soit enseigné par des situations d'apprentissage.</p> <p>A fin Novembre, 33 entraînements comprenant des situations d'apprentissage technique et tactique ont été proposées, dont 8 séances basées sur des problèmes de jeu, avec une moyenne de 15 joueurs présents aux entraînements.</p> <p>J'ai l'impression que les comportements des joueurs changent dans certaines situations de jeu. Ainsi, j'ai pu observer des joueurs jouant en soutien alors qu'auparavant ils se seraient entêtés à aller de l'avant ; je commence à voir des joueurs effectuer une passe dans un espace libre au lieu de voir une passe directe effectuée dans les pieds d'un partenaire.</p> <p>Des anciens éducateurs U13 et des parents ayant déjà eu un fils dans la catégorie U13, me disent que ce groupe semble avoir des connaissances tactiques et des aptitudes techniques que les U13 des précédentes années n'avaient pas.</p> <p>Mais tout ceci reste subjectif et doit être mesuré à l'aide des situations-références et des nouvelles observations de rencontres (voir mon 3^{ème} axe d'amélioration).</p>
Influences observées	<p>A plusieurs reprises, en cours de rencontres, j'ai pu entendre les joueurs <u>communiquer</u> entres-eux et utiliser les termes enseignés à l'entraînement comme par exemple jouer en soutien ou alors jouer dans un espace libre.</p> <p>J'ai pu également constater que certains joueurs (et pas forcément les moins bons) étaient <u>perturbés</u> lorsqu'ils étaient mis dans une situation de jeu ou la consigne les empêchait de jouer comme ils avaient l'habitude de le faire (par exemple une consigne telle que « interdiction de faire une passe vers l'avant à un partenaire qui se trouve dans la même zone que le porteur » pose des problèmes).</p> <p>Dans ces cas, j'interroge et je questionne les joueurs ce qui me permet d'introduire le deuxième postulat qui est une de mes priorités dans l'apprentissage.</p>

(1) Repris de la description du postulat n°1 présenté en annexe.



Stade des Chardons - 74350 COPPONEX

« Les seules connaissances qui peuvent influencer le comportement d'un individu sont celles qu'il découvre de lui-même et qu'il s'approprie » (psychothérapeute Carl Rogers 1952).

<p>Postulat choisi (1)</p>	<p>Le processus d'apprentissage et de mémorisation est plus efficace si la personne agit puis <u>réfléchit</u> sur sa pratique : besoin de stimulation psychologique.</p> <p>Il s'agit aussi d'organiser des espaces de réflexion qui permettent aux joueurs:</p> <ul style="list-style-type: none"> • en fonction du contexte d'avoir un feed-back sur les résultats de leur action et les moyens mis en œuvre, • de réfléchir sur les liens logiques entre les différents éléments et si besoin trouver d'autres alternatives.
<p>Outils</p>	<p>Comme je l'ai précisé précédemment, le jeu se trouve au cœur des situations proposées à l'entraînement parce que le joueur est venu au stade pour jouer mais comme l'a dit Brunelle « La capacité à donner du feed-back significatif est une compétence essentielle à acquérir pour produire un enseignement efficace ».</p> <p>Par conséquent, il est également important qu'il y ait des échanges, des interactions, entre les joueurs et les éducateurs ce qui n'était pas le cas il y a quelques années lorsque j'apprenais le football !</p> <p>Ainsi, il est important, durant les situations d'apprentissages, d'effectuer des arrêts flash (2' à 3' sur un jeu de 12' à 15') afin de questionner les joueurs sur le problème de jeu qu'ils rencontrent.</p> <p>Les joueurs doivent être amenés à réfléchir sur leur choix/décision, sur leurs placements dans le terrain, sur la course qu'ils viennent de faire ou ne pas faire, sur le geste technique qu'ils viennent ou pas de réaliser.</p> <p>L'arrêt flash a pour objectif de faire émerger les règles d'action permettant de résoudre le problème posé par le jeu.</p> <p>Suite aux nombreuses observations, je vais pendant la période hivernale (Janvier/Février) en profiter pour montrer au groupe U13 également des rencontres filmées.</p> <p>Certaines phases de jeu vont permettre de montrer concrètement ce qui me semble être à améliorer.</p> <p>Ainsi, je vais utiliser les Vidéos et de nouveau le questionnement pour faire réfléchir les acteurs « Pourquoi le ballon a-t-il été perdu ? », « Sommes-nous bien placés sur le terrain ? ».</p>
<p>Résultats observés</p>	<p>Depuis maintenant un an, j'utilise le questionnement associé aux arrêts flash et je sens des joueurs vraiment impliqués dans la recherche de la solution, des joueurs qui réfléchissent et qui, selon moi, sont en capacité d'améliorer leur jeu.</p> <p>Très souvent, je constate que les joueurs trouvent eux-mêmes les réponses et quelques fois ils pensent à une solution que je n'avais pas forcément identifiée puisqu'ils sont les acteurs principaux du jeu.</p>

(2) Repris de la description du postulat n°4 présenté en annexe.



8.2 Synthèse

Axes d'améliorations	Influences constatées sur le groupe
Contenu de la causerie	<p>Les buts de maîtrise individualisés permettent aux joueurs de ne pas se focaliser sur le score. J'ai effectivement constaté que certains joueurs (pas tous) viennent à la fin de la rencontre, voire à la mi-temps, spontanément parler du but de maîtrise que nous avons défini ensemble et des problèmes rencontrés pour arriver au mieux à le réaliser.</p> <p>Depuis maintenant quelques semaines, ma formation (ce qui paraît évident maintenant !) m'a permis de comprendre que les causeries et les rencontres du samedi doivent être une continuité des semaines d'entraînements et qu'elles doivent s'appuyer sur des messages entendus et des situations de jeux proposées la semaine précédant la rencontre.</p> <p>Ainsi, je sens des joueurs plus concernés et rassurés car ils s'appuient sur ce fil directeur, ce projet de jeu dont nous parlons ensemble tout au long des séances.</p>
Causerie motivationnelle	<p>Lors d'un tournoi en salle, j'ai organisé et structuré ma causerie autour d'une métaphore dont l'idée principale est de ne pas abandonner dans les circonstances difficiles mais de continuer à avoir confiance en soi.</p> <p>Dans le cadre de la préparation d'une autre rencontre, j'ai écrit un message nominatif qui devait être pris connaissance par chaque joueur. Un mois après, ils étaient encore capables de se le rappeler.</p> <p>Depuis, les joueurs font souvent référence à cette métaphore lue dans ce vestiaire, de ces messages nominatifs, et tout porte à croire que ces petits moments ont permis de rapprocher les joueurs et ont permis qu'ils prennent confiance en eux. Quelques semaines plus tard, ils rivalisaient avec des clubs plus huppés et atteignaient même la finale départementale Haute Savoie de Futsal.</p>
Préparation mentale	<p>Cette technique me permet selon moi de construire l'esprit d'équipe qui est la fondation de la réussite en sport collectif, de développer la solidarité qui repose sur la notion de groupe et de faire en sorte que chaque individu garde, et dans certains cas prenne, confiance en lui.</p>

Au regard des outils et méthodes utilisées dernièrement lors de mes causeries, je passe maintenant plus de temps à les préparer car il s'avère que les habilités physiques et techniques ne suffisent plus et que le mental et les émotions ont pris une place importante dans le sport. Le corps ne fonctionne pas sans la tête et nous devons penser à celle-ci afin de créer les conditions de la confiance collective.



Stade des Chardons - 74350 COPPONEX

11.11 Les postulats de l'apprentissage

Description		Particularités	Outils	influence	
1 ^{er}	L'apprentissage dépend de l'environnement. Le système nerveux se développe en lien avec un contexte particulier .	Le footballeur développe des compétences spécifiques.	Il s'agit donc de concevoir des situations d'apprentissage à partir de la logique interne et des spécificités de l'activité football. Il faut prioritairement faire du football.	Analyse et définition de l'activité, la modélisation.	Connaissance des enjeux, définition des priorités, principes et règles d'action.
2 ^{ème}	L'apprentissage dépend de l'environnement. Les compétences se développent si l'environnement est suffisamment stimulant et sollicitant .	Complexité Contraintes : L'intelligence se construit dans un processus d'équilibration et de déséquilibre du système cognitif : perturbation et conflit cognitif .	Il s'agit donc pour l'entraîneur de concevoir et d'aménager des situations d'apprentissage sur la base des problèmes de jeu adaptés aux caractéristiques du joueur .	Situations de résolution de problèmes, contraintes et variables pédagogiques.	Perturbation, conflit, déséquilibre et reconstruction du système cognitif, remise en cause des représentations.
		Répétition redondance : l'intelligence se construit sur la durée dans la mesure où elle interagit régulièrement avec les mêmes éléments de l'environnement.	Il s'agit donc de situations d'apprentissage dans lesquelles le joueur retrouve régulièrement les mêmes paramètres, indicateurs.	Répétition, situation référence.	Intégration, mémorisation, automatisme.
		Richesse variété : l'intelligence c'est la capacité d'adaptation à des environnements variés .	Il s'agit de situations d'apprentissage avec des configurations de jeu variées (modification des règles, des espaces, du temps, des événements), pour : <ul style="list-style-type: none"> développer la capacité à s'adapter à des situations variées et à ajuster ses comportements en fonction des caractéristiques de l'environnement, des enjeux de la situation, transposer et généraliser une compétence : identification d'indices stables. 	variété, diversité, surprise => thèmes, séances, gestion du temps, règles, attitudes,...	Principe de «complexité», adaptabilité, régulation, autonomie
3 ^{ème}	La personne développe son intelligence en faisant, en inventant, en expérimentant. Nous apprenons par l'action : besoin de stimulation physique.	Espace sécurisant : l'intelligence se construit dans un climat sain, de confiance et droit à l'erreur : un climat d'apprentissage .	Il s'agit de mettre en place un climat qui permette d'être sécurisé sur le plan : <ul style="list-style-type: none"> physique : aménagement du milieu, psychologique : permettre le droit à l'erreur, la prise d'initiative. 	Valorisation, patience, sourire, bienveillance,...	Créativité, autonomie, prise d'initiative.
			Il s'agit de concevoir et d'aménager des situations d'apprentissage dans lesquelles le joueur est sollicité: <ul style="list-style-type: none"> sur le plan kinesthésique (physique), visuel et auditif. 	Mise en action, expérimentation, application, critères de réussite.	Sensations, expérience, évaluation, essais-erreurs/réussite.
4 ^{ème}	Le processus d'apprentissage et de mémorisation est plus efficace si la personne agit puis réfléchit sur sa pratique : besoin de stimulation psychologique .	Il s'agit aussi d'organiser des espaces de réflexion qui permettent aux joueurs: <ul style="list-style-type: none"> en fonction du contexte (espace/tps, évènement)> d'avoir un feed-back (retours) sur les résultats de leur action (échec ou réussite) et les moyens mis en œuvre,. de réfléchir sur les liens logiques entre les différents éléments (objectif, moyen, résultat) et si besoin... trouver d'autres alternatives. 	Espaces de recherche et de réflexion> arrêts flash, retours réflexifs, échanges de points de vue et confrontation, vidéo, évaluation.	Prise de conscience, décentration, vision commune, langage commun, coopération.	
5 ^{ème}	Inconsciemment, la personne va créer des liens entre les éléments du contexte (stimuli externes) et des références internes (sentiments, émotions,...).	Le processus d'apprentissage est influencé par l'évaluation que fait la personne d'elle-même et celle que lui renvoie les autres (signes de reconnaissance).	Il s'agit de créer, aménager et animer des situations d'apprentissage dans lesquelles les joueurs se sentent suffisamment en sécurité pour agir et communiquer. Pour cela, l'éducateur doit organiser un contrat clair avec le groupe (cadre, règles,...) et réguler les processus et transactions à l'intérieur du groupe. D'autre part, il doit être attentif à renvoyer suffisamment d'informations (indiv. et coll.) pour permettre aux personnes de se situer par rapport à l'activité, mais aussi par rapport aux autres.	Contrat, règles, objectifs individuels et collectifs signes de reconnaissance, processus de régulation.	Dynamique de groupe, cohésion, climat d'apprentissage, motivation.