



9ème Forum national du Minibasket
Sablé sur Sarthe
23, 24 et 25 sept. 2006



La programmation des apprentissages

Pourquoi ?
Comment ?

La programmation des apprentissages

Préambule

- ✓ Ce que je crois
- ✓ Articulation avec les autres interventions
- ✓ Décrire l'idéal
- ✓ Cas du baby basket
- ✓ Programmer les apprentissages pour un groupe

La programmation des apprentissages

1- Des constats

Différents niveaux de pratiques

1. Rien : l'éducateur improvise au fur et à mesure
2. L'Éducateur a dans sa tête ce qu'il va faire
3. L'Éducateur a préparé et écrit « un » entraînement
4. L'Éducateur a préparé et écrit un entraînement basé sur une programmation type
5. L'Éducateur a préparé et écrit un entraînement qui s'intègre dans une programmation réfléchie et adaptée à son groupe d'enfants

La programmation des apprentissages

2- Pourquoi programmer ?

- ✓ Parce que « école » → apprentissage
- ✓ Pour s'adapter aux capacités des enfants
- ✓ Pour éviter les phénomènes de lassitude
- ✓ Pour éviter le saupoudrage
- ✓ Pour assurer la continuité des apprentissages
- ✓ Pour gagner du temps
- ✓ Pour plus facilement déléguer et développer l'assistantat

La programmation des apprentissages

3- Comment programmer ?

Des principes

1. Prendre son temps
2. Rester simple et modeste

La programmation des apprentissages

3- Comment programmer ?

Une méthodologie

1. Définir « son » Minibasket
2. Définir sa pédagogie
3. Connaître son public
4. Faire le point sur les conditions de pratique
5. Évaluer les savoir-faire des enfants
6. Définir les objectifs
7. Répartir dans le temps

La programmation des apprentissages

3- Comment programmer ?

Étape n°1 : Définir « son » Minibasket

- ✓ MB = jeu d'adresse
- ✓ MB = jeu collectif
- ✓ MB = jeu de mouvement
- ✓ MB = jeu d'attaque
- ✓ MB = jeu de responsabilité
- ✓ MB = jeu rapide et dynamique
- ✓ MB = jeu organisé et rigoureux

La programmation des apprentissages

3- Comment programmer ?

Étape n°2 : Définir sa pédagogie

- ✓ Éviter les situations fermées
- ✓ Favoriser les situations problèmes
- ✓ Favoriser le jeu global
- ✓ Veiller à la continuité des apprentissages

La programmation des apprentissages

3- Comment programmer ?

Étape n°3 : Connaître son public

- ✓ L'enfant de 5 à 11 ans
- ✓ La culture basket du secteur
- ✓ Le « passé » des enfants

La programmation des apprentissages

3- Comment programmer ?

Étape n°4 : Faire le point sur les conditions de pratique

- ✓ Nombre de séances
- ✓ Matériel existant
- ✓ Encadrement

La programmation des apprentissages

3- Comment programmer ?

Étape n°5 : Évaluer les enfants

- ✓ Leurs acquis au niveau :
 - Des fondamentaux individuels (offensifs et défensifs)
 - Des fondamentaux collectifs
 - Des habitudes de travail
 - Des attitudes
 - Des connaissances au niveau de l'arbitrage
 - De la motricité générale

La programmation des apprentissages

3- Comment programmer ?

Étape n°6 : Définir des objectifs

- ✓ Ce que les enfants devront maîtriser à la fin de l'année, des deux années de la catégorie.

La programmation des apprentissages

3- Comment programmer ?

Étape n°7 : Répartir dans le temps

- ✓ Par période
- ✓ Par semaine

NB Certains apprentissages peuvent être envisagés sur une période courte, d'autres sur une saison.

La programmation des apprentissages

4- Que programmer ?

1- Les apprentissages techniques

- ✓ Fondamentaux individuels (Offensifs et défensifs)
- ✓ Fondamentaux collectifs

2- Les attitudes

- ✓ Sur le terrain
- ✓ En dehors du terrain

La programmation des apprentissages

4- Que programmer ?

3- Les apprentissages moteurs

- ✓ Motricité générale
- ✓ Dextérité
- ✓ Courses

4- Les rôles d'officiels

- ✓ Arbitrage
- ✓ Marque et chronométrage du temps

La programmation des apprentissages

4- Que programmer ?

1- Les apprentissages techniques

Les fondamentaux individuels

- ✓ Tirs
- ✓ Passes
- ✓ Dribbles
- ✓ Appuis
- ✓ Défense
- ✓ 1 x 1

La programmation des apprentissages

4- Que programmer ?

1- Les apprentissages techniques

Les fondamentaux collectifs

- ✓ Démarquage
- ✓ 2 x 1, 3x 2
- ✓ 2 x 2, 3 x 3, 5 x 5
- ✓ Jeu rapide
- ✓ Passe et va

La programmation des apprentissages

4- Que programmer ?

2- Les attitudes

Sur le terrain

- ✓ Écoute
- ✓ Attention
- ✓ Règle de vie pendant l'entraînement
- ✓ Tenue
- ✓ Matériel

La programmation des apprentissages

4- Que programmer ?

2- Les attitudes

En dehors du terrain

- ✓ « Bonjour », « au revoir » de début et de fin d'entraînement
- ✓ Règles de fonctionnement

La programmation des apprentissages

4- Que programmer ?

3- Les apprentissages moteurs

Motricité générale

- ✓ Courir
- ✓ Sauter
- ✓ Lancer
- ✓ Rouler

La programmation des apprentissages

4- Que programmer ?

3- Les apprentissages moteurs

Dextérité

- ✓ Dribble
- ✓ Jonglerie

Courses

- ✓ École de course

La programmation des apprentissages

4- Que programmer ?

4- Les Rôles d'officiel

Arbitrage

- ✓ Jeux
- ✓ Entraînements
- ✓ Matches

Marque

Chronométrage

La programmation des apprentissages

Conclusion

- ✓ Ne pas brûler les étapes
- ✓ Prendre son temps
- ✓ Former pour l'avenir
- ✓ Être modeste
- ✓ Ne pas oublier le jeu