

IO2. LES ENTRAÎNEURS EN ACTION

Transmettre des valeurs positives en valorisant le rôle de l'arbitre

Partenaires :



SOMMAIRE

1. Fixation des valeurs	3
1.1. Résumé et échelles	3
1.1.1. LOYAUTÉ	4
1.1.2. POLITESSE	6
1.1.3. ENGAGEMENT	8
1.1.4. PRISE DE CONSCIENCE DE L'EXISTENCE DE RÈGLES.....	10
1.1.5. COMPRÉHENSION	12
1.1.6. RESPECT POUR LE RÔLE DE L'ARBITRE	14
1.1.7. TOLÉRANCE.....	16
1.2. Conception du modèle vidéo	18
1.2.1. CARACTERISTIQUES.....	18
2. Activités et ressources transversales générales	20
2.1. Structure de la leçon	24
3. Analyse du programme	26
3.1. Évaluation des résultats.....	26
3.2. Évaluation du processus.....	27
4. Références.....	29

1. Fixation des valeurs

Il est essentiel de connaître chaque valeur en profondeur pour comprendre où nous devons guider les athlètes et les arbitres.

1.1. Résumé et échelles

Les valeurs, et leurs opposés, les antivaleurs, ne sont pas statiques, mais modifiables. C'est pourquoi nous proposons une échelle permettant d'identifier, par des comportements et des verbalisations, dans quelle mesure chaque valeur est développée. Cette échelle vous permettra d'évaluer le comportement des intervenants, mais aussi d'analyser si les mesures que vous développez avec eux améliorent ou non leur comportement moral.

	<ul style="list-style-type: none"> - Face à des situations complexes, elle prend des décisions en recherchant le maximum d'avantages pour soi, mais sans vouloir nuire aux autres. 	<ul style="list-style-type: none"> - Elle indique les avantages et les inconvénients des différentes options, et met l'accent sur son propre intérêt en priorité.
DÉLOYAUTÉ	<ul style="list-style-type: none"> - Elle ne respecte pas les normes/règles sociales ou de coexistence. - Face à des situations complexes, elle prend des décisions en donnant la priorité à ses propres intérêts sans tenir compte de ce que cela signifie pour les autres. 	<ul style="list-style-type: none"> - Elle insulte, dénigre, injurie, etc. - Face à une situation complexe, elle met en avant ce qui est le plus bénéfique pour elle-même ou son équipe, et condamne ceux qui expriment les besoins ou les droits des autres.

	de difficultés selon les situations.	
IMPOLITESSE	<ul style="list-style-type: none">- Elle n'écoute pas les autres.- Elle n'accepte pas des points de vue différents.	<ul style="list-style-type: none">- Elle n'exprime pas ses propres idées et besoins.- Elle communique de manière agressive ou passive.- Elle ne fait pas d'observations.

<p style="text-align: center;">ENTRE L'ENGAGEMENT ET LE NON-ENGAGEMENT</p>	<ul style="list-style-type: none"> - De temps en temps, elle fixe ou demande aux autres de fixer des objectifs pour lui. - Elle fait son autocritique de temps en temps, quand elle est invitée à le faire. - Elle apprécie autant l'épanouissement personnel que la victoire. - Elle se compare occasionnellement aux autres. 	<ul style="list-style-type: none"> - « Il peut être intéressant de faire/essayer/réaliser... » - Quand elle s'en souvient ou qu'elle y est contrainte, après la leçon/formation, elle réfléchit à la relation entre le travail effectué et les objectifs fixés.
<p style="text-align: center;">NON-ENGAGEMENT</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Elle ne fixe pas d'objectifs personnels. - Elle ne profite que de la victoire. - Elle se compare continuellement aux autres pour voir qui est le meilleur. 	<ul style="list-style-type: none"> - « Je ne peux pas, je ne sais pas, je ne pourrai pas... » - Elle affirme que rien ne doit être amélioré. - « Je suis le pire de tous, donc je ne gagnerai jamais »

<p>ENTRE LA PRISE DE CONSCIENCE ET L'IGNORANCE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Elle respecte les règles de son sport pour sa catégorie, mais seulement quand cela lui convient ou si elle a l'impression d'être surveillées. - Elle respecte et favorise le respect des règles sociales de son sport uniquement lorsque la situation est favorable. 	<ul style="list-style-type: none"> - Elle invite à enfreindre les règles quand cela lui convient. - Elle avertit d'une situation de non-supervision ne respectant pas les règles.
<p>IGNORANCE DE L'EXISTENCE DE RÈGLES</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Elle ne se conforme pas aux règles de son sport pour sa catégorie. - Elle ne respecte pas et/ou rend difficile le respect des règles sociales de son sport (se serrer la main au début de la finale, ...). 	<ul style="list-style-type: none"> - Elle invite à enfreindre les règles. - Elle insulte ou dénigre ceux qui respectent les règles ou les normes sociales.

	situations sociales autour du jeu.	- Elle explique les raisons/situations qui peuvent affecter la performance de l'arbitre.
ENTRE LA COMPRÉHENSION ET L'INCOMPRÉHENSION	- Elle n'inclut l'arbitre dans le programme / les situations sociales autour du match qu'à certaines occasions.	- Elle salue à l'arbitre que dans certaines circonstances, ou seulement lorsque l'arbitre s'adresse explicitement à elle.
INCOMPRÉHENSION	- Elle tourne le dos à l'arbitre à l'arrivée/au départ. - Elle exclut l'arbitre du programme / des situations sociales autour du jeu.	- Elle ne salue pas l'arbitre. - Elle explique les caractéristiques personnelles de l'arbitre comme une cause de mauvaise performance de sa part

	<p>l'arbitre au milieu de leur développement.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elle montre des gestes de désaccord avec les décisions de l'arbitre. 	<ul style="list-style-type: none"> - Elle accuse l'arbitre de prendre des décisions biaisées dans des situations ambiguës. - Elle exerce une pression verbale sur l'arbitre dans une situation qui est interprétée comme décisive.
<p>MÉPRIS POUR LE RÔLE DE L'ARBITRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Elle manifeste du mépris face aux décisions arbitrales. - Elle entrave le travail de l'arbitre (entraver les déplacements, refuser l'accès, etc.). - Elle s'attaque physiquement à l'arbitre. - Elle exerce une pression sur l'arbitre dans des compétitions/situations complexes (réduire l'espace interpersonnel, faire des gestes pressants...). 	<ul style="list-style-type: none"> - Elle critique la prise de décision de l'arbitre. - Face à des affrontements, des coups, des désaccords, etc., elle demande l'accuse l'arbitre. - Elle insulte l'arbitre. - Elle accuse l'arbitre d'affecter négativement le déroulement du jeu. - Elle exerce une pression verbale sur l'arbitre dans des compétitions/situations complexes (insister pour décider, élever la voix...).

1.1.7. TOLÉRANCE

Apprendre à comprendre et à accepter ses propres erreurs dans le sport est la première étape pour accepter même les erreurs commises par la figure de l'arbitre. Un joueur peut commettre une erreur dans l'exécution d'un geste technique, tout comme un arbitre peut commettre une erreur dans sa prise de décision pendant un match.

Que fait une personne lorsqu'elle se conduit avec tolérance ? Et quand cela n'est pas le cas ?

←-----→			
TOLÉRANCE	Elle identifie ses propres erreurs et celles des autres. Elle travaille dans le cadre du processus d'apprentissage. Elle réessaye et cherche de l'aide pour remédier au problème.	Elle nie ses propres erreurs et/ou condamne les erreurs des autres. Elle critique l'erreur en croyant que c'est la fin de la performance. Elle évite de réessayer et rejette toute aide pour résoudre le problème.	INTOLÉRANCE

Comment savoir si une personne a intériorisé ou non cette valeur et le montre dans le contexte sportif ?

	ACTIONS	VERBALISATIONS
TOLÉRANCE	<ul style="list-style-type: none"> - Elle identifie les erreurs (les siennes et celles des autres) et réessaye/aide à réessayer. - Elle analyse l'origine des erreurs. - Elle recherche/met en œuvre des approximations successives pour une exécution correcte. 	<ul style="list-style-type: none"> - Elle explique les erreurs (les siennes et celles des autres) et propose/demande des stratégies de solution. - Elle fait des observations à ses collègues pour les aider à s'améliorer. - Elle se réjouit des succès (les siens et ceux des autres) et encourage en cas d'erreurs. - Elle explique les améliorations par rapport aux performances

		précédentes (qu'elles soient parfaites ou non).
ENTRE TOLÉRANCE ET INTOLÉRANCE	<ul style="list-style-type: none"> - Elle ignore la commission d'erreurs. - Elle essaye de résoudre une erreur avec une exécution parfaite. 	<ul style="list-style-type: none"> - Elle explique les erreurs (les siennes et celles des autres) mais ne propose/demande pas de stratégies de solution.
INTOLÉRANCE	<ul style="list-style-type: none"> - Elle manifeste des gestes de colère/harcèlement/désespoir face aux erreurs. - Après une erreur, elle ne réessaye pas ou ne laisse pas les autres essayer. 	<ul style="list-style-type: none"> - Elle désigne les autres comme responsables de ses propres erreurs. - Elle condamne la commission d'erreurs. - Elle explique les conséquences négatives et irrésolues de l'erreur.

1.2. Conception du modèle vidéo

Afin de développer le travail avec ces valeurs et antivaleurs, nous sollicitons votre collaboration pour la création de matériel audiovisuel. Nous proposons une vidéo par membre pour illustrer chacune des valeurs.

Nous proposons des caractéristiques techniques et des exigences d'enregistrement qui garantissent l'homogénéité du résultat final dans le projet.

Le modèle devrait être comme indiqué dans la figure suivante :



Il est disponible à l'adresse suivante :

https://uses0-my.sharepoint.com/:p:/g/personal/rociobohorquez_us_es/ERku1rn68X5HlrVJnHuShAsBhsSHrCLdwbUWnVMP1PL_Jw?e=ZOdf3M

1.2.1. CARACTERISTIQUES

2. Effectuer l'enregistrement en position horizontale.
3. Garde-robe unifiée pour les modèles.
4. Durée maximale : 40" (20 secondes pour la valeur et 20 secondes pour la contre-valeur).
5. Résolution : Full HD 1080p.
6. Couleur.

7. Son stéréo.
8. Langue : audio et sous-titres en anglais.
9. Le texte explicatif de la scène peut être en mode photo-fixe, en mode pause (séquences-Explication [pause]-séquences).

2. Activités et ressources transversales générales

Pour chaque valeur, nous proposons, ci-dessous, un exemple d'activité afin de montrer les méthodes de travail possibles.

LOYAUTÉ ET EMPATHIE

LE CANOT DE SAUVETAGE

Former des groupes de dix élèves qui resteront ensemble tout le temps. À côté d'eux, dessiner un canot sur du papier continu avec neuf lieux de voyage. Leur expliquer qu'ils sont à la dérive en mer et qu'ils doivent se sauver en montant dans le canot de sauvetage.

Les enfants devront décider, dans le temps imparti, qui sera sauvé et quelle personne sera laissée de côté. Ils doivent donner des raisons et des motifs expliquant sur quelle base ils veulent se sauver. Si à la fin du temps, ils ne sont pas parvenus à un accord, ils couleront tous.

Ensuite, discuter avec eux et réfléchir aux décisions qui ont été prises.

- Extrait de <https://www.parabebes.com/actividades-para-trabajar-valores-en-primaria-4833.html>

TOLÉRANCE ET EMPATHIE

VIDÉO FORUM. LA CORDE

Travailler, ici, avec la vidéo « La corde ». Visionnement de la vidéo et échange des opinions, des sentiments et des émotions de tous les participants sous la supervision de l'adulte.

- https://www.youtube.com/watch?v=4INwx_tmTKw&t=66s

SLOGAN

Assigner un comportement typique d'un joueur d'un sport qui est tolérant et un autre intolérant avec son coéquipier/adversaire. À partir de là, le grand groupe inventera un SLOGAN qui sera connu de tous. Ils commencent à jouer une situation de jeu réduite de la modalité sportive qu'ils veulent travailler. Lorsqu'un joueur reconnaît un comportement de tolérance, il dit à haute voix le slogan.

ÉDUCATION (BONNES MANIÈRES)

L'HISTOIRE FOLLE.

Des poupées en tissu sont fabriquées pour représenter les deux équipes qui s'affrontent, ainsi qu'un terrain de jeu, et l'arbitre lui-même apparaît également, fabriqué pour l'occasion. L'idée est d'exprimer un jeu fou dans lequel les bonnes manières sont partout. Par exemple :

- Excusez-moi, M. le gardien de but, pourriez-vous vous écarter, je voudrais marquer un but.
- Oups, l'arbitre a sifflé, asseyons-nous et écoutons-le.

Chaque participant assume le rôle d'un ou plusieurs participants.

LA CONTAMINATION

Lire un paragraphe axé sur les comportements liés à la valeur de l'éducation dans une modalité sportive, en donnant des exemples de joueurs connus pour ce comportement et performants. À la fin du paragraphe, les élèves doivent exprimer cette situation par le mouvement, comme s'ils avaient été contaminés par la lecture de l'enseignant.

ENGAGEMENT

L'ARBRE MÈRE

Expliquer à l'équipe qu'elle est comme un arbre, que chacun d'entre eux est nécessaire pour le bien-être de l'arbre et que si l'un d'entre eux ne contribue pas, l'arbre meurt. Chacun doit donc penser à quelque chose qui peut contribuer au groupe comme un engagement, par exemple, être plus joyeux, passer plus souvent la balle.... Ces initiatives seront inscrites sur des cartons qui seront collés sur un arbre en mousse à l'aide de mini autocollants qui seront placés sous forme de fruits de l'arbre dans un lieu représentatif du siège où l'équipe se réunit. Si nécessaire, réviser ces engagements à la fin de chaque leçon, ou à la fin de la semaine...

LA CHAÎNE

Expliquer une situation liée à l'engagement d'un joueur envers son équipe, le sport, l'institution sportive, ... Le jeu se joue en chaîne. L'enseignant touche un élève et celui-ci commence la chaîne, en exprimant uniquement avec son corps (sans parler) un comportement qui reflète cette valeur. L'élève touche un camarade qui augmente l'intensité et ainsi de suite.

ACCEPTATION DES ERREURS

LE GAGNANT EST LE PERDANT

Choisir un sujet sur lequel travailler et faire un test sous forme de questions courtes. Sélectionner deux joueurs.

- Expliquer la dynamique du jeu : « Il s'agit d'une compétition dans laquelle il y a deux joueurs qui vont progressivement former des équipes, je vais poser une question à chacun d'entre vous, celui qui a la bonne réponse passe à la question suivante, celui qui n'a pas la bonne réponse a le droit de choisir un nouveau membre pour son équipe et essayer de donner la bonne réponse ».
- Cette dynamique fonctionne exactement à l'inverse de ce à quoi nous sommes habitués, c'est-à-dire que celui qui fait le plus d'erreurs a plus de chances de ne pas en faire à l'avenir parce qu'il constitue un groupe qui peut le soutenir.
- Il s'agit d'une dynamique qui aide à comprendre que, pour apprendre, il est souvent nécessaire de commencer par faire des erreurs avant de sortir « gagnants ».
- Il est recommandé d'effectuer ensuite une réflexion dynamique sur l'activité.
 - o Qui avait le plus de membres dans l'équipe ?
 - o Qui a gagné ?
 - o Pourquoi ?

RESPECT DE L'AUTORITÉ

ÉCHANGE DES RÔLES

Il s'agit d'un jeu de rôles assumant les différents rôles poussés à l'extrême qui se produisent lors d'un match en équipes de trois, dans lequel deux sont des joueurs des équipes adverses et un autre est un arbitre. La situation suivante est le match de promotion, ils sont à égalité et dans les deux dernières minutes il y a une faute. À chaque minute et avec un coup de sifflet, ils changent le rôle qu'ils jouent. Au bout de trois minutes, ils réfléchissent à l'attitude de chaque joueur et à l'importance de l'arbitre.

2.1. Structure de la leçon

La structure de la leçon permet de l'organiser, en établissant un point de départ et un point d'arrivée pour les participants. Elle permet également de renforcer la réflexion personnelle et collective ainsi que l'évaluation des participants et des enseignants.

La structure de la leçon proposée est basée sur le programme d'enseignement de la responsabilité personnelle et sociale (Hellison, 2011), et se compose de : 1. temps relationnel ; 2. discours de sensibilisation ; 3. plan d'activité ; 4. réunion de groupe ; 5. temps de réflexion.

TEMPS RELATIONNEL

Le temps relationnel fait référence au moment de l'accueil des participants par l'enseignant. Dans cette partie de la leçon, les enseignants interagissent avec leurs élèves pour savoir comment ils vont ou comment s'est passée leur journée, afin de renforcer les relations interpersonnelles entre eux. Cette interaction a lieu simplement en parlant aux élèves ou par une activité « brise-glace ». Cette partie de la leçon correspond à 3-5 % du temps total.

DISCOURS DE SENSIBILISATION

Dans cette partie, l'enseignant explique brièvement les objectifs de la leçon, ce qu'il va faire et ce qu'il attend des élèves, en posant des questions pour s'assurer que les élèves ont tout compris. Cette partie de la leçon correspond à 4-5 % du temps total.

PLAN D'ACTIVITÉ

C'est la partie principale de la leçon, où les activités sportives sont mises en pratique. Il est important, lors de la conception de la leçon, d'intégrer l'enseignement des valeurs dans les activités sportives. Cette partie de la leçon correspond à 80 % du temps total.

RÉUNION DE GROUPE

La réunion de groupe permet aux participants de construire leur propre apprentissage à partir des expériences qu'ils ont vécues pendant la leçon. Lorsque le plan d'activité est terminé, tout le monde se réunit et parle de ce qui s'est passé pendant la leçon, de la façon dont ils se sont comportés, de la façon dont ils ont résolu les problèmes qui sont survenus pendant les tâches et de ce qu'ils ont ressenti, en exprimant leur opinion sur la leçon elle-même. Cette partie de la leçon correspond à 5-10 % du temps total.

TEMPS DE RÉFLEXION

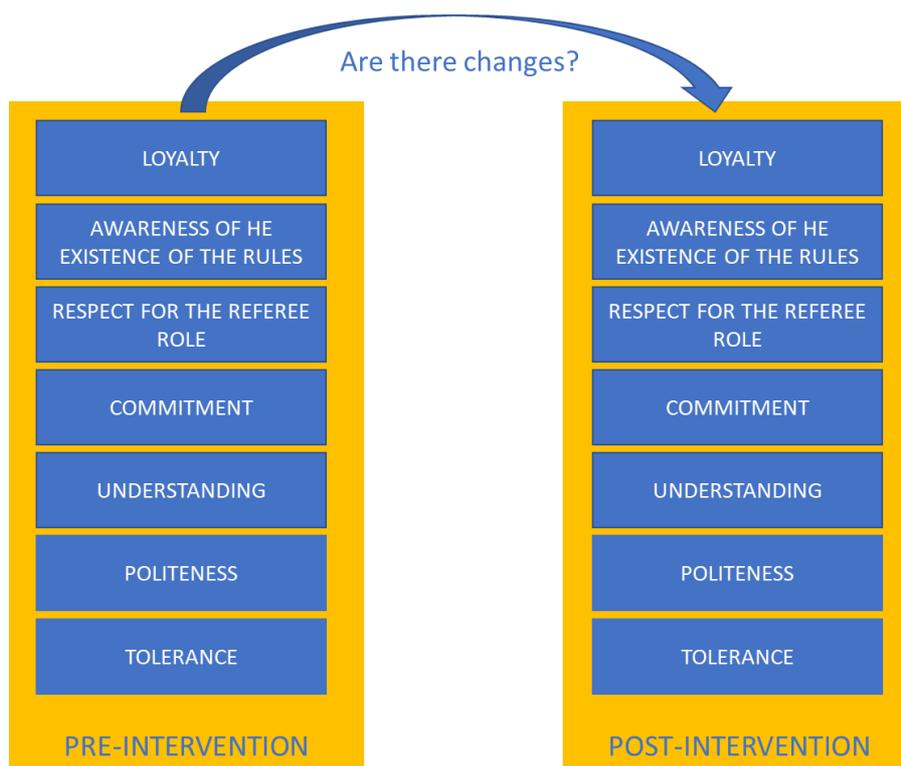
La dernière partie de la leçon est le temps de réflexion, qui s'inscrit dans la continuité de la réunion de groupe. Il consiste en une autoévaluation des élèves, axée sur la façon dont ils pensent s'être comportés pendant la leçon, leur participation et leur effort pendant les tâches, la façon dont ils ont aidé leurs camarades... Cette autoréflexion a lieu par le biais de questions simples de type oui/non ou de questions plus complexes qui nécessitent une argumentation ou une explication sur leur comportement ou leur performance. Cette partie de la leçon correspond à 3-5 % du temps total.

3. Analyse du programme

Nous proposons deux types d'évaluation pour le programme, celle des résultats et celle des processus.

3.1. Évaluation des résultats

Cette évaluation permet de savoir si les actions développées ont généré un changement dans les valeurs des personnes impliquées ou non. Nous utiliserons les échelles de comportements et de verbalisations proposées pour chaque valeur dans ses trois niveaux (valeur, en voie d'atteindre la valeur, antivaleur) à deux moments : avant et après la mise en œuvre des mesures. Il est recommandé d'effectuer ces observations dans le cadre d'une activité compétitive ordinaire dans laquelle il n'y a pas d'interférence externe afin de pouvoir évaluer ce qui se passe réellement de manière naturelle.



3.2. Évaluation du processus.

Cette évaluation permet d'obtenir des informations sur la façon dont la mesure mise en œuvre a été développée, de cette façon, il sera possible de l'améliorer continuellement. Nous proposons deux listes de contrôle pour aider à suivre l'ensemble du processus et à proposer, si nécessaire, des améliorations. La première porte sur la conception et la mise en œuvre du programme. La seconde permet d'analyser chaque leçon.

Pour l'ensemble du programme :

	Oui	Plus ou moins	Non	Observations
Des leçons spécifiques ont été conçues pour chaque valeur.				
Les définitions des valeurs et des antivaleurs de Sport4rules ont été utilisées dans la conception.				
Les activités étaient adaptées à la taille du groupe.				
Les activités étaient adaptées à l'âge des participants.				
La collaboration de toutes les personnes impliquées a été assurée.				
D'importantes adaptations du programme ont été nécessaires au fur et à mesure de son développement.				

Pour chaque leçon :

	Oui	Plus ou moins	Non	Observations
Les objectifs de la leçon ont été expliqués.				
Les activités complètes ont été développées.				
Les activités ont été réalisées comme prévu.				
Les moments programmés ont été utilisés.				

Tous les participants ont été inclus dans la dynamique de travail.				
Des réflexions finales ont été faites sur ce qui s'est passé et ses implications.				
Des adaptations significatives de la leçon ont été nécessaires au fur et à mesure du développement du programme.				

4. Références

Hellison, D. (2011). Teaching responsibility through physical activity (3er.ed.).
Champaign, IL. Human Kinetics.