Des cartes d'identité des joueurs en badminton

publié le 23/10/2020 - mis à jour le 02/01/2024

Descriptif :

Comment générer automatiquement des cartes d'identité (ou profils) des joueurs et les exploiter pour travailler le coaching.

Sommaire :

- Des cartes d'identité en badminton ?
- Comment cela fonctionne-t-il ?
- Quelle est la plus-value de ces cartes ?
- Compétences du CRCN travaillées par les élèves
- Compétences du CRCN Edu travaillées par les enseignants

Des cartes d'identité en badminton ?

Dans des articles précédents nous avons détaillé comment et pourquoi utiliser badminton_badges et comment intégrer les données recueillies dans un fichier excel nommé bad_badges_recup.

bad_badges_recup-2 (Excel de 676.8 ko)

Ce fichier présente l'avantage de recueillir et d'accumuler toutes les données des élèves sur l'ensemble d'une séquence, ou tout du moins à chaque utilisation de l'application.

Mais à l'usage il est également apparu intéressant de pouvoir dresser un profil de joueur de manière automatique en exploitant ces données.

CARTES D'IDENTITE DE TOUS LES ELEVES

7	ID joueur :	Elliott

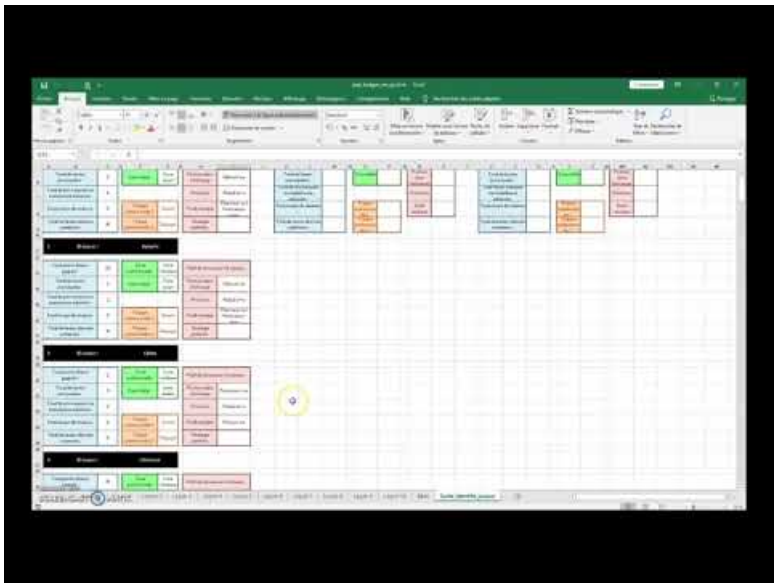
Total points directs gagnés :	16	Zone préférentielle :	Zone médiane	Profil de la joueuse / du joueur :	
Total de fautes provoquées :	8	Zone faible :	Zone avant	Posture dans l'échange	Offensif-ve
Total de pts marqués sur maladresse adverses :	5			Précision	Irrégulier-e
Total coups de chance :	1	Frappe préférentielle 1 :	Smash	Profil tactique	Pilonneur-se / Perforateur-trice
Total de fautes directes commises :	9	Frappe préférentielle 2 :	Dégagé	Stratégie préférée :	

8	ID joueur :	emilie

Total points directs gagnés :	10	Zone préférentielle :	Zone médiane	Profil de la joueuse / du joueur :	
Total de fautes provoquées :	14	Zone faible :	Zone avant	Posture dans l'échange	Pousse à la faute
Total de pts marqués sur maladresse adverses :	8			Précision	Maladroit-e
Total coups de chance :	12	Frappe préférentielle 1 :	Dégagé	Profil tactique	Centreur-se
Total de fautes directes commises :	11	Frappe préférentielle 2 :	Amorti	Stratégie préférée :	

● Comment cela fonctionne-t-il ?

Un tutoriel vidéo vous explique comment, une fois les données rentrées dans bad_badges_recup.xls, se créent les cartes d'identité et comment les gérer :



Tuto cartes identités (Video Youtube)

● Quelle est la plus-value de ces cartes ?

Ces cartes, une fois créées, peuvent être utilisées de différentes manières :

- Tout d'abord elles permettent à l'enseignant d'extraire des profils d'élèves de manière totalement objective.
- De son côté l'élève peut avoir un retour sur son type de jeu, son profil, et en tirer les conséquences pour :
  - Son entraînement personnel : "je suis qualifié comme "renvoyeur", je souhaite devenir "placeur" => comment m'entraîner en conséquence ?"
  - La gestion de ses matchs : "Je suis catégorisé comme maladroit => comment faire pour ne pas perdre mes points bêtement ?"

- Et surtout, ces cartes permettent d’apporter une aide substantielle au travail du coach : "Je dois coacher "un placeur offensif" => quelle stratégie, quel conseil lui donner face à un "perforateur maladroit" ?"

Compétences du CRCN travaillées par les élèves

Informations et données	Communication et collaboration	Création de contenus	Protection et sécurité	Environnement numérique
Gérer des données	Interagir	-	-	Évoluer dans un environnement numérique
Traiter des données	Collaborer	-	-	-

Compétences du CRCN Edu travaillées par les enseignants

Développement professionnel	Gestion ressources num.	Apprentissage avec et par le numérique	Diversité des apprenants et autonomie	Compétences numériques des apprenants
Se former, développer une veille	Sélectionner des ressources	Concevoir	Différencier	Information et données
Collaborer	Gérer des ressources	Mettre en œuvre	Engager les apprenants	Communication et collaboration

Académie de Poitiers

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.