

Contexte de la création du projet

Je viens de passer mon diplôme de coach de rugby cette année. Lors de mon apprentissage, j'ai acquis beaucoup de notions que j'ai consignées dans un classeur OneNote. Il s'avère qu'entre ce que j'ai appris en théorie et ce que j'ai vu en pratique, il y a un grand fossé.

En effet, étant nouveau dans mon club de rugby, il n'y avait rien de mis en place en termes de notions d'entraînement ou même de fil conducteur entre catégories. J'étais en charge des U8 (6 et 7 ans). Le staff U8 était composé de 3 personnes (c'est quasiment le même cas de figure pour chaque catégorie). Il y avait le référent U8 ainsi que 2 apprenants (dont je faisais partie).

Les problématiques que j'ai rencontrées étaient multiples en interne U8, mais il y en avait 2 autres également en interne Club.

En interne U8, la problématique que j'ai rencontrée et sur laquelle je veux remédier est :

La cohésion au sein du staff

- ❖ L'idée est de se concerter entre les membres animant les entraînements afin de préparer au mieux les futurs entraînements. Les problèmes rencontrés (et souvent observés dans chaque club et chaque catégorie) sont qu'il y en a soit :
 - 1 par dépit qui génère le contenu des entraînements et le met à disposition des autres qui ne se sont pas impliqués dans l'élaboration de l'entraînement.
 - Dans ce cas, le générateur des entraînements peut se lasser et arrêter d'entraîner, ce qui est une perte pour les enfants, le club et la qualité des entraînements.
 - 1 qui impose ses contenus d'entraînement aux autres sans qu'ils aient leur mot à dire.
 - Dans ce cas, les personnes soumises par autorité hiérarchique peuvent se lasser et ne plus avoir envie de venir entraîner, ce qui est une perte pour les enfants, le club et la qualité des entraînements.

La composition des entraînements

- ❖ Les entraînements doivent suivre un enchaînement de compétences défini par le staff dans un laps de temps défini toujours par ce même staff. Chaque staff définit les enchaînements qu'il souhaite dans un laps de temps qu'il aura défini. Cela signifie que cette définition est une variable annuelle et non une constante.

Le contenu des entraînements

- ❖ C'est ici le cœur du projet. J'étais l'un des seuls cette année à formaliser les entraînements sur un support PowerPoint (cf. annexe). Après avoir présenté mes créations à d'autres membres des staffs, plusieurs personnes ont souhaité faire de même mais n'en avaient pas les compétences. Là m'est venue l'idée initiale de créer une simple interface en ligne sur laquelle j'aurais tout

paramétré afin que les utilisateurs potentiels puissent ajouter simplement les éléments pour constituer leurs exercices et bâtir leurs entraînements.

➤ Un exercice se définit par :

- Un titre
- Un objectif
- Un but
- Le dispositif nécessaire :
 - Effectif
 - Espace
 - Temps
 - Matériel
 - Ballon ?
 - Chasubles ?
- Une consigne (avec variante éventuelle)
- Les règles de sécurité
- Un schéma

➤ Un entraînement est constitué de plusieurs exercices.

Les entraînements doivent être créés et modulables en fonction de l'utilisateur. Certaines catégories ont des entraînements d'une heure tandis que d'autres en ont d'une heure trente ou plus. Certaines catégories sont même hybrides, c'est-à-dire ayant dans la semaine un entraînement d'une heure et un autre d'une heure trente. Ce temps devra être modulable par le staff et permettre de renseigner l'heure et le jour du début de l'entraînement ainsi que sa durée.

Le fil conducteur annuel

- ❖ Toujours pour répondre au besoin de la cohésion au sein du staff, un onglet planning saison sera disponible pour chaque catégorie et revisité chaque année. Cet onglet est modulable par le référent du staff concerné afin de l'affiner au besoin, mais il sera surtout créé en préparation de saison, généralement en fin de saison pour la saison suivante et confirmé en début de saison.
- ❖ Celui-ci permettra au staff de créer leurs objectifs généraux par mésocycles (généralement de vacances à vacances, mais cela sera modulable) avec, si nécessaire, des objectifs généraux tout au long de l'année.

Les attendus fins de catégories

- ❖ Cette rubrique est, de mon point de vue, trop délaissée dans certains clubs, y compris le mien. En effet, chaque catégorie se repose sur ses compétences et ne se préoccupe pas spécialement des compétences nécessaires pour la catégorie supérieure. On est censé suivre les exigences de la Fédération Française de Rugby, mais il se peut que ces exigences soient évaluées comme trop élevées pour certaines catégories et/ou certains clubs.
- ❖ De ce fait, j'envisage d'avoir une rubrique reprenant tous les aspects des prérequis inscrits par la Fédération Française de Rugby.

- Ces aspects seraient potentiellement activables ou désactivables, mais surtout, ils seront repérables par un logo définissant la FFR (Fédération Française de Rugby).
- ❖ D'autres aspects seront ceux définis par l'EDR (École De Rugby) du club concerné. Ces derniers pourraient faire l'objet de la création d'un projet pédagogique type à l'aide d'une API connectée à une IA ou encore directement définis par le site en lui-même par rapport à un projet pédagogique type. Cela fera l'objet d'une rubrique à part entière.
- ❖ Puis, le troisième palier des prérequis sera défini par le staff de la catégorie supérieure en relation avec celui de la catégorie en question.

Le suivi du projet pédagogique

- Le cœur même d'une collectivité ayant pour but d'accueillir au sein de ses structures des individus de tout âge afin d'y exercer une activité particulière. Dans notre cas, il s'agit du rugby. Le projet pédagogique doit reprendre les aspects suivants :
 - Objectifs Généraux et Spécifiques :
 - Développement des compétences techniques et tactiques en rugby pour chaque groupe d'âge et niveau.
 - Promotion de valeurs telles que le respect, l'esprit d'équipe, la discipline et la persévérance.
 - Encouragement à un mode de vie sain et actif.
 - Segmentation par Tranches d'Âge et Niveaux :
 - Initiation et découverte (4-5 ans) : jeux et activités ludiques pour découvrir le rugby.
 - École de rugby (6-11 ans) : apprentissage des fondamentaux techniques et tactiques.
 - Adolescents (12-18 ans) : perfectionnement des compétences, introduction aux aspects stratégiques du jeu.
 - Adultes et loisirs : maintien et amélioration des compétences, adaptation des entraînements aux capacités physiques.
 - Programme d'Entraînement :
 - Planification des séances adaptées à chaque groupe.
 - Exercices spécifiques pour le développement physique (endurance, force, agilité).
 - Exercices techniques et tactiques pour le jeu de rugby (passes, plaquages, stratégies de jeu).
 - Formation des Éducateurs et Entraîneurs :
 - Qualifications et certifications nécessaires pour encadrer les différents groupes.
 - Formation continue pour rester à jour avec les nouvelles techniques et méthodologies.
 - Suivi et Évaluation :
 - Évaluations des compétences et progrès des joueurs.
 - Feedback constructif pour améliorer les performances et le développement personnel.
 - Événements et Compétitions :
 - Organisation de matchs et tournois internes pour favoriser une compétition saine.
 - Participation à des compétitions externes pour tester les compétences dans un cadre plus formel.
 - Encadrement et Sécurité :

- Assurance d'un environnement sécurisé pour tous les participants.
- Mise en place de protocoles de sécurité pour prévenir les blessures.
- Premiers secours et assistance médicale lors des entraînements et matchs.
- Inclusion et Accessibilité :
 - Politiques d'inclusion pour accueillir des joueurs de tous horizons et niveaux de compétence.
 - Adaptation des activités pour les personnes en situation de handicap.
- Communication et Implication des Parents (pour les jeunes) :
 - Information régulière sur le déroulement des activités et les progrès.
 - Encouragement à la participation des parents dans les activités de soutien et événements.
- Aspect Social et Communautaire :
 - Promotion du rugby comme un vecteur de cohésion sociale.
 - Activités communautaires pour renforcer les liens entre les membres de l'association et la communauté locale.
- Infrastructure et Matériel :
 - Disponibilité et entretien des terrains et installations sportives.
 - Fourniture du matériel nécessaire (ballons, équipements de sécurité, etc.).

En résumé, un projet pédagogique complet et bien structuré doit tenir compte des différents aspects techniques, pédagogiques, sécuritaires et communautaires pour assurer une expérience enrichissante et sécurisée à tous les participants, quel que soit leur âge ou leur niveau de compétence.

Suivi pédagogique des joueurs

- ❖ Un onglet "suivi pédagogique des joueurs" sera disponible pour ajouter le suivi demandé par le club en fonction des catégories ainsi que le suivi souhaité par le staff de la catégorie.
- ❖ Cette catégorie sera consultable uniquement par tous les staffs du club. Ils auront la possibilité de voir la progression des joueurs dans le temps avec une échelle de temps à l'année et sur plusieurs années.

Création des feuilles de match

- ❖ L'application mettra à disposition l'élaboration d'une feuille de match type reprenant les éléments essentiels pour la rédaction de la feuille de match :
 - Nom du joueur
 - Prénom du joueur
 - Contact en cas d'urgence
 - Numéro de licence du joueur
 - Date de naissance du joueur
 - Dans quelle équipe le joueur sera affecté.
 - Autres ? à définir

- ❖ Ces éléments seront modulables.
- ❖ La feuille de match pourra au choix des staffs être publiée en ligne ou seulement consultable par les staffs ainsi que le club.
- ❖ Un export Excel sera mis à disposition afin d'extraire la feuille de match dans un format défini.

Récupération des rencontres

- ❖ Cet onglet permettra de suivre quelles équipes la catégorie a rencontrées ainsi que le score pour chaque rencontre. Au choix, le staff pourra définir d'afficher ou non les résultats en ligne ou seulement par le staff et le club.

Le trombinoscope

- ❖ Du staff de chaque catégorie du club.
- ❖ Du staff général du club.
- ❖ L'Organisation du club.
- ❖ Les bénévoles.
- ❖ Il sera modulable pour chaque club (forme mindmap ? à définir).

Plannings :

- ❖ Avertir les parents des enfants ou même directement l'enfant si ce dernier a un compte, ou encore les adultes inscrits dans le club en senior des entraînements.
 - Ces derniers doivent répondre s'ils sont présents ou non.
- ❖ Avertir les parents des enfants ou même directement l'enfant si ce dernier a un compte, ou encore les adultes inscrits dans le club en senior des rencontres sportives sur lesquelles le staff les a inscrits.
 - Ces derniers doivent répondre s'ils sont présents ou non.

Communication :

- ❖ Permettra de communiquer par le biais d'un fil d'actualité et/ou par message :
 - Soit à une ou plusieurs catégories choisies
 - Soit à l'ensemble du club
- ❖ Mettre en avant certaines communications.
- ❖ Connecter les sites liés au club :
 - Réseaux sociaux
 - Site web
 - Etc.

Contacts :

- ❖ Afin de communiquer soit avec le staff d'une catégorie, soit avec le club.
- ❖ Cet onglet permettra le partage d'images, de vidéos ainsi que de textes.

Une documentation globale à tous les clubs qui ont inscrit leurs clubs dans l'application :

- ❖ Les ressources de chaque catégorie.
- ❖ Les caractéristiques morphologiques de chaque catégorie.
- ❖ Les caractéristiques psychomotrices de chaque catégorie.
- ❖ Les caractéristiques psycho-affectives de chaque catégorie.
- ❖ Modifications ou d'ajustements, n'hésitez pas à me le faire savoir !