

	EXPLOITATION DES DONNÉES COLLECTÉES	
	COMPTABILISER L'ATTEINTE DES ZONES CIBLES EN BADMINTON Avec : Badminton V2 EPS (<i>webjéjé</i>) 	

Descriptif:

Définir des zones cibles à atteindre et suivre l'évolution des échanges sur un match.

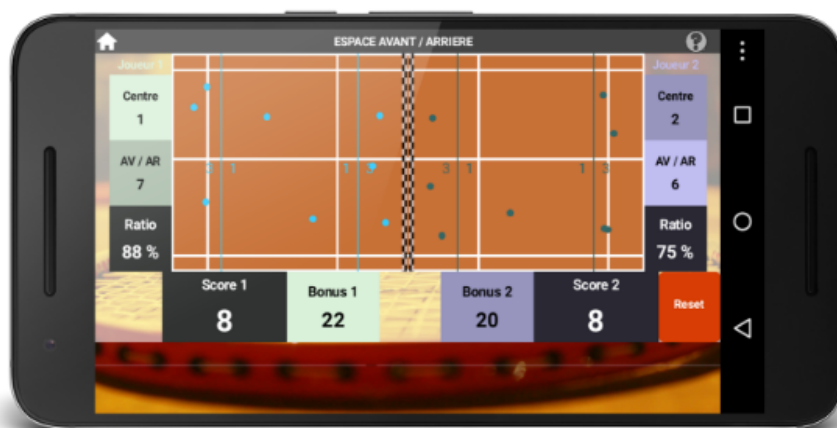
Application qui permet un relevé d'indicateurs sur le jeu :

- Qualité des trajectoires de balle produites,
- Progression du volant vers l'espace cible,
- Points marqués (scoreur) et points bonifiés.



Fonctions

- Observation de paramètres significatifs du niveau de pratique. (zones de marques)
- Observation du niveau de jeu.
- Affichage direct de l'évolution des scores et des ratios
- Décompte des points de 2 joueurs simultanément
- 100% tactile sans saisie.



Intérêt(s) pédagogique(s) :

Définir des zones d'atteinte de cibles pour les élèves pour une gestion autonome.
 Un ratio est donné sur les objectifs à atteindre qui permet de renseigner l'élève sur le niveau obtenu.
 Le paramétrage des zones permet d'adapter l'utilisation de l'application à tous les niveaux de classe.
 Utilisable par les observateurs élèves.

Support d'utilisation :



PC



Tablette



Smartphone

Articulation avec autres outils numériques : non

EXEMPLES D'UTILISATIONS / EXPERIMENTATIONS

APSA et scénarios pédagogiques envisagés:

Badminton ; zones latérales/avant et arrière ; 4 coins.

Autres APSA supports possibles: non

Où trouver ou télécharger ?

Lien de téléchargement :

https://play.google.com/store/apps/details?id=appinventor.ai_epspasteur.BadmintonEPS2



Comment ça marche ?

Tutoriel :

- Choisir et définir l'objectif visé.
- Définir la largeur/ profondeur des zones ou coins.
- Définir la valeur des points dans ces zones.
- Visualiser un suivi des scores et un ratio sur un nombre de points déterminé.

Coût	Système d'exploitation
gratuit	 