

EPS Match & Score



Démo

Consignes
à donner



Socle commun de connaissances, de compétences et de culture

- Domaine 2: Méthodes et outils pour apprendre
- Domaine 3: La formation de la personne et du citoyen

Compétences générales EPS

- C3 : Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités

Champ(s) d'apprentissage

- Conduire ou maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.

CIFD (Compétences Intégrant différentes dimensions)

- Sociale et méthodologique

EPI (Enseignement Pratique Interdisciplinaire)

- Information, communication et citoyenneté

Toutes les APSA : sports collectifs, sports de raquettes, sports de combats

Description : une application de gestion d'une poule d'un tournoi (joueurs, arbitre) qui permet de compter le score, de réaliser un classement et même en aller retour. Application qui permet également de faire des statistiques en utilisant des points bonus.

Fonctionnalités : permet de choisir le nombre d'équipes par poule, l'APSA, choix du match au point ou au temps, points bonus et leur valeur, extraction des résultats à la fin du tournoi (exportation par mail).

Limites : Il faut un outil support par poule avec cette application

Système d'exploitation : Android, IOS

Prix indicatif : 5,49€ (App Store - Apple) et 5,49 € (Play Store - Android)



Intérêts pédagogiques pour l'enseignant:

- Libère l'enseignant de la gestion du tournoi
- Permet de réaliser des évaluations formatives en fonction de thématiques abordées (cf. point bonus)
- L'analyse des statistiques permet de faire des retours précis et rapide avec les élèves



Intérêts pédagogiques pour le pratiquant:

- Les élèves gèrent leur terrain de manière guidée et intuitive.
- Autonomie des élèves.
- Les statistiques permettent de visualiser le résultat de leur action immédiatement à la fin du match.
- Développer l'observation en identifiant les bons ou les mauvais choix.



Intérêts pédagogiques pour le non pratiquant :

- Les élèves gèrent leur terrain de manière guidée et intuitive.
- Autonomie des élèves.
- Les statistiques permettent de visualiser le résultat de leur action immédiatement à la fin du match. L'élève devient personne ressource en coachant l'ensemble de ses camarades (vision globale, comparaison).
- Développer l'observation en identifiant les bons ou les mauvais choix.