



ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

ÉDITO



LINE EPS interacadémique

🎄 À l'approche des fêtes, la LINE EPS arrive en cadeau !

Quelques pépites, de jolies ressources et plein d'idées pour booster l'usage du numérique éducatif en EPS en 2026. Accordez-vous un moment pour lire cette lettre d'informations entre deux papillotes et un marché de Noël !

Des ressources

Créer son fichier excel ?



De nombreux **tutos** sont disponibles sur le site EPS de l'académie de Poitiers. Ils vous décortiquent les formules les plus utilisées en EPS et vous montrent leur application dans de vrais tableurs.

<https://ww2.ac-poitiers.fr/eps/spip.php?rubrique116>

EPS & Classe inversée

Apprendre avant de pratiquer pour gagner du temps utile en séance. Cette ressource montre comment organiser l'EPS en **classe inversée**, avec des contenus accessibles en ligne pour préparer les élèves et renforcer leur autonomie tout au long de la séquence.

<https://pedagogie.ac-limoges.fr/eps/spip.php?article874>

Tournoi ultime



Voici une **application** multi-supports de gestion de **tournoi** et de recueil de données. Elle peut faciliter l'organisation des matchs et aider les élèves à analyser leurs actions et leurs axes de progrès.

Cette application a été conçue sans connaissance de codage avec l'aide de **l'intelligence artificielle**.

<https://bdarlon.forge.apps.education.fr/tournoi-ultime/>

ELEA : plateforme d'apprentissage



Éléa est la **plateforme d'apprentissage** du ministère de l'Éducation nationale. Elle permet aux professeurs de concevoir et de mettre en œuvre des parcours pédagogiques scénarisés pour leurs élèves.

<https://eduscol.education.fr/4184/la-plateforme-d-apprentissage-elea>

Des séances pédagogiques inspirantes

Le demi-fond avec du numérique



S'appuyer sur le numérique pour paramétrer et réaliser une situation de **demi-fond** selon ses ressources. Vous trouverez un exemple d'usage avec une situation de type travail intermittent court-court où il s'agit d'aller poser puis déposer des coupelles dans des zones identifiées.

L'outil numérique vient aider l'élève à paramétrer son projet, sert à recueillir les données réalisées et à apporter un critère de réussite immédiat.

Accès : <https://ww2.ac-poitiers.fr/eps/spip.php?article943>

« Exergames » : le jeu au service du sport-santé



Au collège Bernart de Ventadour (Limoges), le dispositif **Sport Santé** intègre une pratique innovante mêlant jeu vidéo et activité physique. Les élèves utilisent quatre **rameurs connectés** pilotés par le **logiciel libre ErgRace**, transformant l'effort en plaisir et favorisant motivation et engagement moteur.

Accès : <https://pedagogie.ac-limoges.fr/eps/spip.php?article902>

Scénario pédagogique en Laser Run

Ce scénario pédagogique enrichi par le numérique en **Laser-Run**, au cycle 4, vise à alléger les contraintes organisationnelles des leçons afin de permettre à l'enseignant de se centrer davantage sur les **régulations** des élèves. Il permet d'obtenir des résultats fiables grâce à l'utilisation de **GEC** et facilite le suivi des apprentissages dans la durée. Les élèves s'engagent davantage dans la pratique, leurs réussites sont **valorisées** et leur **motivation** s'en trouve renforcée.

Accès : <https://ent2d.ac-bordeaux.fr/disciplines/eps/?p=9721>



Contactez le IAN de votre discipline

Vous avez besoin d'aide, de conseils en ce qui concerne les usages pédagogiques du numérique en classe ?

Contactez l'interlocuteur académique au numérique (IAN) de votre académie :

- académie de Bordeaux : benoit.Darlon@ac-bordeaux.fr
- académie de Limoges : alain.foltzer@ac-limoges.fr
- académie de Poitiers : Guillaume.Hubert@ac-poitiers.fr