



ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

ÉDITO



LINE EPS interacadémique

À l'heure où les usages du numérique et de l'IA se développent en EPS, les récentes fuites de données touchant des organismes institutionnels ou privés (UNSS, hôpitaux...) rappellent l'importance d'une vigilance sur les outils utilisés dans notre cadre professionnel. Avant d'utiliser une application ou un service d'IA, prenons le temps de vérifier son origine, l'hébergement des données et les informations collectées. Le respect du RGPD concerne autant les applications que les usages que nous en faisons. L'enjeu est de développer collectivement des usages du numérique et de l'IA réfléchis, responsables, éthiques et adaptés aux besoins des élèves en EPS et de l'école.

Des ressources

Des applications en ligne ? Pour quoi faire ?



Les applications en ligne fonctionnent sur tous les supports (IOS, Android, Windows) via un navigateur internet, comme une page web classique. Voici quelques applications développées dans l'académie de Versailles.

<https://appli-eps.ac-versailles.fr/>

Montage vidéo avec Canva



Vous souhaitez réaliser le montage d'une vidéo à usage pédagogique ? Vincent Tocquin, IAN EPS de l'académie d'Amiens vous propose de le faire avec Canva.

<https://eps.ac-amiens.fr/745-utiliser-canva-pour-realiser-un-montage-video-simplifie.html>

Canva est accessible via le GAR :

https://www.canva.com/fr_fr/decouvrir/canva-education-gar/

Volant d'or



Inspirée du dispositif « Mort Subite » de Nicolas Mascret, la web application **Volant d'or** permet en badminton, de valoriser un point consigne. Fonctionnant hors ligne et sur tous les supports, elle favorise l'engagement des élèves et des apprentissages ciblés.

Cette application, créée par Benoît Darlon, IAN de l'académie de Bordeaux, a été conçue sans connaissance de codage avec l'aide de l'intelligence artificielle.

<https://bdarlon.forge.apps.education.fr/volant-or/>

Des séances pédagogiques inspirantes

Aide à la différenciation en badminton

Bien qu'essentielle pour répondre aux besoins des élèves, la différenciation en EPS peut être longue et complexe à mettre en œuvre. Les capsules vidéo constituent une ressource et viennent en appui de l'enseignant pour présenter rapidement des situations adaptées. Elles permettent de visualiser l'aménagement, les consignes de réalisation, l'exécution attendue ainsi que les contenus d'enseignement associés, tout en limitant le temps consacré aux explications.

Accès : <https://ww2.ac-poitiers.fr/eps/spip.php?article674>



Scénario pédagogique en lutte cycle 3

Ce scénario a pour objectif le développement des stratégies des élèves en lutte en s'appuyant sur les formes de corps, les situations de mise en danger et les tomber réalisés. Une application sur tablette permet un suivi en direct du score et des actions, offrant un retour immédiat aux élèves afin de mieux appréhender le rapport de force, d'ajuster leurs stratégies et de renforcer les rôles d'arbitre et d'observateur.

Accès : <https://pedagogie.ac-montpellier.fr/lutte-spen-cycle-3>



Scénario pédagogique en relais-vitesse

Ce scénario vise à aider les élèves à mieux comprendre les étapes d'apprentissage de la transmission du témoin afin de progresser dans une recherche de performance optimale. Grâce au feedback vidéo et à l'utilisation d'outils numériques, les élèves observent, analysent et valident des critères de réussite pour situer leurs acquis, ajuster leurs actions, et s'engager dans des situations d'apprentissage ciblées.

Accès : <https://ent2d.ac-bordeaux.fr/disciplines/eps/?p=10069>



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-bordeaux.fr