

<https://eps.ac-normandie.fr/spip.php?article2001>



Éducation
Physique et Sportive



Forum du numérique

- Ressources - EPS & Réflexions - EPS & Numériques -



Date de mise en ligne : mardi 6 décembre 2022

Copyright © Éducation Physique et Sportive - Académie de Normandie - Tous
droits réservés

Le Mardi 28 Juin, se sont réunis 80 collègues et 14 formateurs en présences des IA-IPR pour présenter des usages du numérique.

En cliquant sur les vignettes vous pouvez avoir accès a des scénarios pédagogiques ou des explications.

ATELIER 1



THÈME
TABLEUR-CLMO (numbers)
L'outil du « Contre-La-Montre d'Orientation »

INTENTION
REGULER / EVALUER
L'élève applique / l'élève comprend

ACTIVITÉ
Course d'Orientation



EPS & Numérique
Mardi 28 juin 2022
Lycée VAL-DE-SEINE GRAND QUEVILLY

Par **BOUVET Antoine**

Pour aller plus loin ➔



[Pour aller plus loin lien vers le site du CLMO](#)

ACADÉMIE DE NORMANDIE
Liberté Qualité Progrès

EPS & Numérique

THÈME
Retours d'informations pertinentes et instantanées vers l'élève

INTENTION
ENGAGER ET REGULER
L'ÉLÈVE COMPREND ET CONSTRUIT

ACTIVITÉ
COURSE D'ORIENTATION

Transformez le smartphone de vos élèves en un doigt électronique communicant et intelligent.

- Qui Fait Quoi instantané et automatique
- Calcul de la vitesse instantanée et moyenne automatique
- Vérification de la validité d'une balise
- Communication des informations aux élèves instantanément et automatiquement.

Les élèves peuvent réguler leurs courses en autonomie et sur zone. Vous êtes disponible pour un feedback ciblé et précis.




Téléchargez l'application



Explications et Tutoriels

DEVOLUT.CO

Par **LE BLOAS Sébastien**

ATELIER 3



THÈME
Utilisation de statistiques en sports collectifs.

INTENTION
REGULER :
Analyse du jeu des élèves pour faire émerger des pistes de travail.

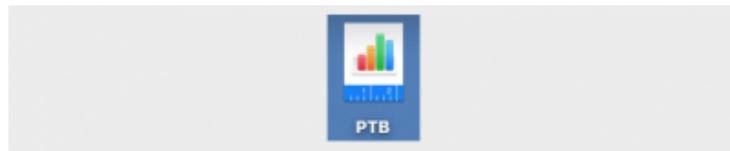
ACTIVITÉ
Sports collectifs



EPS & Numérique
Mardi 28 juin 2022
Lycée VAL-DE-SEINE GRAND QUEVILLY



Par **Basset laurent**



Modele Numbers PTB Ce fichier numbers permet l'observation d'une équipe sur Possession Tir But

ATELIER 4		1^{er} FORUM 2^{ème} EPS & Numérique Mardi 28 juin 2022 Lycée VAL-DE-SEINE GRAND QUEVILLY
THÈME		
Mon beau miroir dis moi qui est le mieux placé? Se voir en temps réel.		
INTENTION		
RÉGULER		
Analyser son propre corps dans l'action, avec un Feed-back - immédiat -. Réussir à lier son ressenti avec le retour vidéo de son propre corps en temps réel.		
ACTIVITÉ		
Activité de placement/position du corps (Gainage : la planche - Musculation : la pompe, le squat,...) Extrapolation possible dans bien d'autres activités...		
		MIRROR VISION Par François LIEURY

ATELIER 5		1^{er} FORUM 2^{ème} EPS & Numérique Mardi 28 juin 2022 Lycée VAL-DE-SEINE GRAND QUEVILLY
THÈME		
Analyser la motricité pour aider les élèves à apprendre et construire du vocabulaire spécifique		
INTENTION		
Engager:		
les élèves en construisant un vocabulaire commun		
Réguler:		
Comparer ses productions pour réguler son action et apprendre		
Évaluer:		
En fin de séquence la vidéo permet de valider l'apprentissage		
ACTIVITÉ		
Volley-ball, Basket-ball et toutes les APSA...		
		OnForm Par DAIGREMONT Jérémie Et OTTAVIANO Eric

ATELIER 6		1^{er} FORUM 2^{ème} EPS & Numérique Mardi 28 juin 2022 Lycée VAL-DE-SEINE GRAND QUEVILLY
THÈME		
Valider le permis d'assurer des élèves / Assurer le suivi des voies		
INTENTION		
Valider les permis et engager la classe dans un processus de grimpe		
ACTIVITÉ		
Escalade		
		Glide Escalade Par Julien Denis

ATELIER 7		  1^{er} FORUM ^{2^{ème}}
THÈME Utilisation d'un logiciel de photo-finish de différentes manières		
INTENTION - Évaluer & Réguler		EPS & Numérique Mardi 28 juin 2022 Lycée VAL-DE-SEINE GRAND QUEVILLY
RÉGULER : Auto-évaluation des élèves sur le passage de la ligne d'arrivée. ÉVALUER : La position finale d'un coureur à la ligne d'arrivée / chronométrage précis, rapide et multiple.		
ACTIVITÉ		 Sprint Timer
Athlétisme - Tous format autour de la course		Par JAMET Kévin

ATELIER 8		  1^{er} FORUM ^{2^{ème}}
THÈME Élaboration de figures pour construire		
INTENTION ENGAGER L'ELEVE CONSTRUIT		EPS & Numérique Mardi 28 juin 2022 Lycée VAL-DE-SEINE GRAND QUEVILLY
ACTIVITÉS Acrosport - Gymnastique - Arts du cirque - Danse « Les portés »		
Acrosport - Gymnastique - Arts du cirque - Danse « Les portés »		 GYM
Acrosport - Gymnastique - Arts du cirque - Danse « Les portés »		Par Patrick Boguta

ATELIER 10		  1^{er} FORUM ^{2^{ème}}
THÈME Contrôle du temps moteur / temps tablette		
INTENTION Réguler		EPS & Numérique Mardi 28 juin 2022 Lycée VAL-DE-SEINE GRAND QUEVILLY
Réguler l'usage de la tablette pendant les séances		
ACTIVITÉ		 En classe
Toute		LETISSIER Fredy

ATELIER
11



THÈME

Vidéo 360° et interactivité

INTENTION

Engager : l'élève découvre l'activité en réalité virtuelle
Réguler : l'élève explore le parcours et dispose d'outils selon ses besoins

ACTIVITÉ

Course d'orientation



EPS & Numérique
Mardi 28 juin 2022
Lycée VAL-DE-SEINE
GRAND QUEVILLY



Moodle

Par Robiole Nicolas

ATELIER
12



THÈME

Utiliser un logiciel de gestion de classe pour faire une classe inversée

INTENTION - Engager - Réguler - Évaluer

ENGAGER et ÉVALUER l'élève dans son activité en vérifiant ses connaissances.

ACTIVITÉ

Idoceo et idoceo connect.



EPS & Numérique
Mardi 28 juin 2022
Lycée VAL-DE-SEINE
GRAND QUEVILLY



Idoceo

Par David SELIE

ATELIER
14



THÈME

Carnet de Suivi (AFL2)

INTENTION

ENGAGER ET RÉGULER
L'ÉLÈVE COMPREND ET CONSTRUIT

ACTIVITÉ

MUSCULATION



EPS & Numérique
Mardi 28 juin 2022
Lycée VAL-DE-SEINE
GRAND QUEVILLY

GLIDE :

Carnet2Suivi



Par DAIGREMONT Jérémie