

**FORMATION  
DISCIPLINAIRE EPS**



# ***INTÉGRATION DES T.I.C.E. DANS LES SÉQUENCES D'ENSEIGNEMENT.***

AMATTE Lionel – C.M.I. EPS NC.

**FAIRE ENTRER L'ÉCOLE  
DANS L'ÈRE DU NUMÉRIQUE**

**Délégation Académique au Numérique Éducatif**

## Un objectif :

Promouvoir sur le terrain et dans les conditions des établissements, les pratiques didactiques innovantes avec les nouvelles technologies numériques.

**FAIRE ENTRER L'ÉCOLE  
DANS L'ÈRE DU NUMÉRIQUE**

- Loi d'orientation de l'école, juillet 2013 : « Faire entrer l'École dans l'ère du numérique. » « La refondation de l'École place le numérique au cœur de l'école, du primaire à la terminale. »
- Programme collège d'EPS de 2008 : « L'EPS participe à l'acquisition de la plupart des compétences du socle commun(...) utilisation de l'image, de tableaux, d'outils de traitement informatique des données, utiles aux apprentissages de l'EPS et donnant un sens concret aux TICE ».
- Circulaire du 07/11/2006 relative au B2i : « S'approprier un environnement informatique de travail (domaine 1), créer, produire, traiter, exploiter des données (domaine 3). »

**FAIRE ENTRER L'ÉCOLE  
DANS L'ÈRE DU NUMÉRIQUE**

## Livret Personnel de Compétences

C4	La maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication	S'approprier un environnement informatique de travail	Utiliser les périphériques Utiliser les logiciels et services à disposition
		Créer produire, traiter, exploiter des données	Traiter une image, un son ou une vidéo
		Communiquer, échanger	Ecrire, envoyer, diffuser, publier
C6	Les compétences sociales et civiques	Avoir un comportement responsable	Comprendre l'importance du respect mutuel Acceptation des différences
			Respecter des comportements favorables à sa santé et à sa sécurité
C7	Autonomie et initiative	Mobiliser ses ressources intellectuelles et physiques	Etre autonome dans son travail
			Identifier ses points forts et faibles
			S'engager dans un projet individuel
			S'intégrer et coopérer dans projet collectif
			Assumer des rôles, prendre des initiatives et décisions

**FAIRE ENTRER L'ÉCOLE  
DANS L'ÈRE DU NUMÉRIQUE**

## Des élèves et enseignants évoluant dans une société numérique

1

### Des usages du numérique qui ne cessent de se développer, à domicile et en situation de mobilité

Des acteurs  
connectés en  
quasi-totalité



99 % des adolescents sont internautes  
91 % des enfants de 12 à 24 ans possèdent  
un Smartphone



99 % des enseignants possèdent un ordinateur  
96 % ont un accès internet à domicile



Plus des ¾ des ménages disposent d'un ordinateur à domicile et sont connectés à Internet  
(au-dessus des moyennes de l'UE)

Le taux d'équipement en tablette est passé de 4 % à 15 % entre 2011 et 2012

### Une nouvelle génération d'élèves, la génération 20/20 (« 20 ans en 2020 »), avec ses spécificités, que l'École doit accompagner dans son intégration dans la société

- Des enfants et adolescents qui connaissent une exposition précoce et fréquente aux écrans et outils numériques, sont baignés dans une culture de l'immédiateté, et passent désormais plus de temps devant internet que devant la télévision
- Une génération qui présente un risque de « décalage » face aux méthodes conventionnelles d'enseignement, et pour laquelle le numérique présente des opportunités :
  - mobiliser le numérique à l'École permet de développer de nouvelles pratiques pédagogiques, plus attractives
  - aider les élèves à décrypter le numérique, c'est leur apprendre un usage raisonné des outils et les aider à être citoyens de la société numérique



## En France, des usages du numérique en classe encore loin d'être généralisés...

5

Un décalage entre les usages à domicile et les usages en classe, pour les élèves comme pour les enseignants

### Ordinateurs et internet utilisés en préparation de la classe...



**Par les enseignants :** plus de 75 % ont recours au numérique chaque semaine pour préparer leurs cours, et 91 % au moins une fois par mois



**Par les élèves :** 85 % des collégiens utilisent un ordinateur pour préparer un exposé

### ...une utilisation dans les établissements, principalement administrative

- 85 % des enseignants utilisent les TIC pour saisir les notes et absences
- Seuls 22 % y ont recours pour échanger avec les élèves, et 15 % pour communiquer avec les parents



### ... et moindre pendant la classe

- Moins de 50 % des enseignants utilisent le numérique dans leurs cours, et ceux qui l'utilisent le font de manière peu fréquente
- 21 % des enseignants font manipuler les TIC à leurs élèves une fois par semaine



## Des attentes fortes pour inscrire l'École dans l'ère du numérique

2



### Enseignants

- Pour 92 % des enseignants, le développement du numérique à l'École est une bonne chose
- Pour plus de 9 enseignants sur 10, le numérique favorise la diversification des pratiques pédagogiques et renforce l'attractivité des cours
- 59 % des enseignants estiment que le numérique est insuffisamment développé dans leur établissement



### Parents

- Les parents sont convaincus à 92 % que l'usage du numérique à l'École est une bonne chose
- Près de 80 % d'entre eux pensent qu'il renforce la motivation des élèves et que la non-maîtrise du numérique est un handicap



### Élèves

- 98 % des élèves déclarent que le développement du numérique à l'École est une bonne chose
- 64 % s'ennuient à l'École...
- ...96 % estiment que le numérique permet de rendre les cours plus attractifs

## Pourquoi faire entrer l'école dans l'ère du numérique ?

Discours de M. Vincent PEILLON (13 décembre 2012).

- Réduire les inégalités sociales, territoriales et numériques
- Développer des pratiques pédagogiques diversifiées
- Renforcer le plaisir d'apprendre et d'aller à l'École
- Permettre aux élèves de s'insérer dans la société en tant que citoyens et dans la vie professionnelle
- Favoriser l'implication des parents dans la scolarité de leurs enfants

**FAIRE ENTRER L'ÉCOLE  
DANS L'ÈRE DU NUMÉRIQUE**

Délégation Académique au Numérique Éducatif

# Pourquoi faire entrer l'école dans l'ère du numérique ?

## Des bénéfices du numérique pour l'École...

3

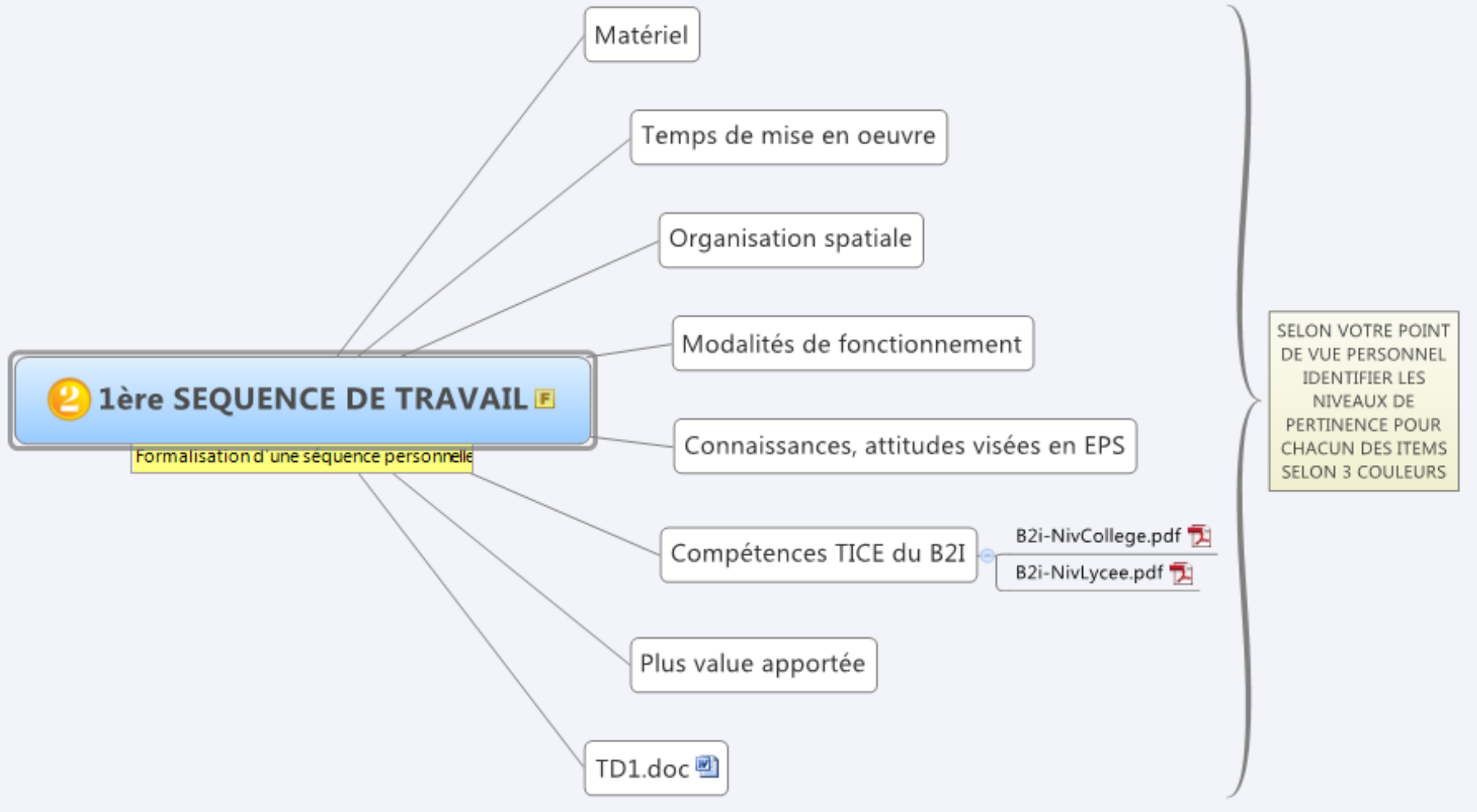


## Des enjeux pour l'EPS

- Faire évoluer les pratiques d'enseignement :
  - Faire évoluer les typologies de guidage employées dans les régulations de l'apprentissage.
  - Favoriser la dévolution des contenus pour développer l'autonomie des apprentissages.
  - Favoriser les interactions, à partir de l'outil, dans le cadre d'une culture commune moderne.
  - Les TICE comme outil de retour d'informations et d'analyse de la performance et de l'activité des élèves = comprendre la situation où ils se trouvent.
  - Enrichir sur le plan théorique et culturel les contenus de l'EPS = donner aux élèves les informations qui leur permettent de comprendre les contenus à acquérir (outil de compréhension des phénomènes physiques).
- Développer une efficacité professionnelle.
- Se construire une posture d'innovation pédagogique.
- Partage d'outils et d'expériences didactiques au service des apprentissages des élèves.
- Contribuer au socle commun de connaissances et de compétences. Promouvoir les actions d'interdisciplinarité.
- Articuler les connaissances avec les capacités et attitudes (utilisation de l'élève inapte).

**FAIRE ENTRER L'ÉCOLE  
DANS L'ÈRE DU NUMÉRIQUE**

# 1<sup>ère</sup> séquence de travail



**FAIRE ENTRER L'ÉCOLE  
DANS L'ÈRE DU NUMÉRIQUE**

## Apports théoriques

Apprentissage vicariant (voir pour apprendre)

Connaissances du résultat (pour valider ou pour adapter)

Apprentissage collaboratif / favoriser l'autonomie

Mise en projet de l'élève (action sur la motivation des élèves par la mise en œuvre de projets adaptés aux ressources et aux représentations des élèves)

Embellissement de la tâche (entrée différente dans l'activité, respect d'un plus grand nombre de profils pédagogiques, l'outil est profondément motivationnel).

environnement didactique = ensemble des plus values dans la séquence et le cycle

Favoriser la mémorisation (rétention, traces, stockage de l'information).

- = développer un regard critique.
- Apprentissage individualisé
  - Être évalué autrement
  - Simplification et visualisation des pbs.

# FAIRE ENTRER L'ÉCOLE DANS L'ÈRE DU NUMÉRIQUE

Délégation Académique au Numérique Éducatif

# INTERAGIR / FAIRE APPRENDRE

## Une autre manière pour favoriser les interactions... Intégration des TICE dans les séquences d'enseignement

Objectif et hypothèse de l'étude :

Solutions didactiques et pédagogiques = TICE  
Apprentissage coopératif  
Observation du modèle  
Connaissance du résultat

Environnement favorable

Acquisitions élaborées et transférables

Niveau initial  
En Acrosport

Augmentation du nombre  
d'interactions

Acquisitions nouvelles

# INTERAGIR / FAIRE APPRENDRE

TICE

Transgression

Processus d'innovation = influence

Enseignement normé de l'EPS  
et ses normes sociales

Efficacité  
professionnelle

Rendre nos élèves  
plus compétents

Apprentissages

# PLUS VALUES POUR LE PROF

Favoriser la  
continuité  
pédagogique

Disposer en  
permanence de  
ressources

Favoriser la  
réactivité  
pédagogique

Évaluer  
autrement

Permettre e  
gagner du  
temps en classe

## Limites et contraintes

Notion d'environnement de travail / 3 critères (vidéo)

### RAPIDITE

La mise en oeuvre doit être rapide.  
Les contraintes d'exploitation doivent être réduites.

### ERGONOMIE

Les applications doivent être facile d'utilisation

## LES LIMITES ET CONTRAINTES <sup>T</sup>

### SECURITE

Elles doivent être étudiées pour éviter les mauvaises manipulations et les exploitations inadaptées.

### CAR :

- Les outils technologiques n'ont, eux même, aucune vertu pédagogique.
- Les TICE sont des artéfacts parmi d'autres.
- Nécessité de repenser son activité d'enseignant.

**FAIRE ENTRER L'ÉCOLE  
DANS L'ÈRE DU NUMÉRIQUE**

## Les aspects juridiques

### L'école possède-t-elle une exception pédagogique ?

Le droit à l'image

La gestion des informations personnelles

Une priorité = utilisation des logiciels libres.

**FAIRE ENTRER L'ÉCOLE  
DANS L'ÈRE DU NUMÉRIQUE**

Délégation Académique au Numérique Éducatif

### Le droit à l'image !!!!

« Toute personne a, sur son image et sur l'utilisation qui en est faite, un droit exclusif et peut s'opposer à sa diffusion sans son autorisation ». C'est une composante de la protection de la vie privée (article 9 du code civil).

#### **Des exceptions existent notamment au nom du droit à l'information et à la liberté de la presse.**

- les images prises dans des lieux publics de personnes non isolées. (*Exemple en EPS, des photos prises lors de cross d'établissement*) .
- les images utilisées à des fins d'actualité ou de travail historique. (*Exemple en EPS, photos prises lors de la journée découverte de l'UNSS*) Attention, la diffusion de ces images doit être limitée au temps de l'actualité.

#### **Ces exceptions deviennent caduques si :**

- L'image est détournée de son objet
- Il y a atteinte au respect de la vie privée
- L'image est utilisée à des fins commerciales ou publicitaires.

**FAIRE ENTRER L'ÉCOLE  
DANS L'ÈRE DU NUMÉRIQUE**

### La demande d'autorisation

#### COMMENT DEMANDER L'AUTORISATION DE DIFFUSION ?

L'autorisation doit être préalable et précise quant aux modalités de prises de vue ainsi que pour l'utilisation et de la diffusion de l'image.

Il est important de se poser les questions suivantes lorsque l'on rédige une autorisation. quelle finalité, dans quel lieu, sur quel support ? quel but ? quelle durée d'exploitation et de conservation ?

**Toute nouvelle utilisation de cette image nécessite à nouveau l'autorisation de l'intéressé. L'absence d'autorisation engage la responsabilité de celui qui reproduit et qui diffuse l'image. Dans le cas d'un élève mineur, cette autorisation devra être demandée à ses deux représentants légaux : parents ou tuteurs**

**FAIRE ENTRER L'ÉCOLE  
DANS L'ÈRE DU NUMÉRIQUE**

## 2<sup>ème</sup> séquence de travail

1er temps = Evolution des niveaux de pertinence selon les apports théoriques

2<sup>ème</sup> temps = Echanges de propositions entre collègues pour une lecture partagée, quelle lisibilité ?

2<sup>ème</sup> SEQUENCE DE TRAVAIL

Retour sur sa propre séquence

**FAIRE ENTRER L'ÉCOLE  
DANS L'ÈRE DU NUMÉRIQUE**

Délégation Académique au Numérique Éducatif

# Différents apports d'expérimentations / LA CONNAISSANCE DU RÉSULTAT

## Exemple en sports collectifs

MOMENT DU CYCLE : Fin de cycle, leçon d'évaluation, séquence de matchs

PRE-REQUIS ELEVES : Connaissance des critères de l'évaluation.

OBJET AFFERENT A L'UTILISATION DU TICE : Mise en valeur de la note de fin de cycle à partir d'un ensemble de critères sur le Niveau d'Organisation Collectif et l'implication de chacun dans celui-ci.

ORGANISATION PEDAGOGIQUE : 2 équipes en activité sur une opposition de 2x8min, 2 équipes en attente. Une équipe fournit les élèves à l'arbitrage, l'autre fournit les secrétaires pour la prise de données sur un ordinateur. L'enseignant fait une interprétation du jeu produit en mettant en relation l'activité individuelle des élèves avec un niveau d'organisation.

ORGANISATION DE L'ATELIER TICE : 1 lecteur de fiche transmet au secrétaire les données. 1 secrétaire, 1 vérificateur.

TEMPS IMPARTI : Au cours du match qui oppose les 2 autres équipes.

CE QU'IL Y A FAIRE POUR LES ELEVES : Utiliser un tableur excel pré-rempli dans lequel le secrétaire inscrit des chaînons d'action à partir des numéros de dossards des élèves.  
Lecture des statistiques récupérées et des notes afférentes.

### LOGICIEL

[Logiciel éva RUGBY- V2.0- Fév 2010.xls !\[\]\(51b8a815e60dd7bf4906b87368d243e1\_img.jpg\)](#)

[Logiciel éva BASKET- V2.0- Fév 2010.xls !\[\]\(05ebac037cc6375f048d1fb0bccffd53\_img.jpg\)](#)

[easy tag de dartfish](#)

# Différents apports d'expérimentations / APPRENTISSAGE VICARIANT

## la borne interactive sécurité <sup>T</sup>

MOMENT DU CYCLE : Début de cycle

PRE-REQUIS ELEVES : Etre initié à la mise en place du matériel de sécurité

OBJET AFFERENT A L'UTILISATION DU TICE : Connaissances liées aux principes de sécurité passive et active

ORGANISATION PEDAGOGIQUE : Lorsque l'enseignant remarque un élève en difficulté sur ces principes, il l'envoie vers la borne interactive avant de lui demander de revenir valider son acquisition.

TEMPS IMPARTI : Installation : 3 min au moment de l'échauffement

ORGANISATION DE L'ATELIER TICE : Un ordinateur est posé sur une table et projette sur un mur blanc des vidéos à partir d'un fichier Powerpoint.

CE QU'IL Y A FAIRE POUR LES ELEVES : Visionner un Cdrom par simple clic.

LOGICIEL

# Différents apports d'expérimentations / APPRENTISSAGE VICARIANT

## Exemple en escalade, "le pas"

MOMENT DU CYCLE : Milieu de cycle

PRE-REQUIS ELEVES : Avoir intégré les compétences liées à la sécurité, échouer sur un niveau de voie

OBJET AFFERENT A L'UTILISATION DU TICE : Intégration des PME permettant la grimpe sur certain passage, identifier « le pas » qui permettra de passer l'obstacle

ORGANISATION PEDAGOGIQUE : Les élèves sont par groupe de 3 et peuvent utiliser à tous moments l'atelier TICE

TEMPS IMPARTI : Installation : 3 min au moment de l'échauffement

ORGANISATION DE L'ATELIER TICE : Un ordinateur est posé sur une table et projette sur un mur blanc des vidéos à partir d'un fichier Powerpoint.

CE QU'IL Y A FAIRE POUR LES ELEVES : Venir vers l'atelier pour visionner par simple clic les passages de voie

### LOGICIEL

TOPO VIDEO interactif mars 2008.ppt 

Utilisation de la borne interactive\_0001.wmv 

F12 Dessiner le grimpeur à la pose dégainé.ppt 

élèves devant topo2.JPG 

Scénario de la borne numérique nov 2010 v1.0.wmv 

# Différents apports d'expérimentations / APPRENTISSAGE VICARIANT

## Exemple en Acrosport et Rugby, les images de la compétence

MOMENT DU CYCLE : Fin de la 1ère leçon

PRE-REQUIS ELEVES : Avoir vécu la 1ère  
élève pour connaître les grands axes de  
traitement de l'activité (acro, artistique,  
sécu etc..)

OBJET AFFERENT A L'UTILISATION DU TICE : Compétence culturelle :  
connaissance de l'activité  
Représentation de l'attendu de fin de cycle  
Mise en projet de l'élève et de son groupe.

ORGANISATION PEDAGOGIQUE : Tous les élèves en même temps dans le  
vestiaire

TEMPS IMPARTI : 10 min

ORGANISATION DE L'ATELIER TICE : Un ordinateur, un  
vidéo-projecteur, un mur blanc  
L'enseignant fait visionner des vidéos

CE QU'IL Y A FAIRE POUR LES ELEVES : Prises  
d'information, discussion, conflit socio-cognitif.

### EXEMPLE DE VIDEO

niveau 2.wmv

action coll off N2 + conn réglem.AVI

acrosport\_1-0\_N3\_amatte\_2011\_v1-1.avi

# Différents apports d'expérimentations / CONNAISSANCE DU RESULTAT et IMAGE DE L'ERREUR

## Exemple Acrosport, remédiation des productions.

MOMENT DU CYCLE : A chaque leçon portant sur les phases d'apprentissages

PRE-REQUIS ELEVES : Accepter d'être filmé, accepter le regard des autres, se renverser sur un partenaire vers l'avant ou l'arrière.

OBJET AFFERENT A L'UTILISATION DU TICE : Intégration de l'appui tendu renversé, repérage spatial, comparaison des indicateurs de réussite.

ORGANISATION PEDAGOGIQUE : Les élèves travaillent par groupe sur un espace défini et réalise la situation demandée (exemple : DD27E)

TEMPS IMPARTI : Gérer par les élèves inaptes sur toutes la leçon.

ORGANISATION DE L'ATELIER TICE : Une tablette par groupe. logiciel coach eyes ou autre

CE QU'IL Y A FAIRE POUR LES ELEVES : Comparer les ressentis de la prestation avec la réalité, évaluer un niveau de prestation selon une grille de critères, adapter la poly-motricité du groupe etc..

EXEMPLE

[flip avt sur P au sol N2.AVI](#)

[Fiche éva formative L5 sur ATR et Liasons.doc](#)

# Différents apports d'expérimentations / CONNAISSANCE DU RESULTAT et IMAGE DE L'ERREUR

## Exemple Tennis de table, mise en projet d'un profil de jeu

MOMENT DU CYCLE : Fin de cycle en préparation de l'évaluation certificative

PRE-REQUIS ELEVES : Avoir intégré les critères de l'évaluation pour les repérer en situation d'activité.

OBJET AFFERENT A L'UTILISATION DU TICE : Mise en projet du profil de jeu

ORGANISATION PEDAGOGIQUE : Les élèves effectuent plusieurs rencontres en 15 points et relèvent des indicateurs liés à la forme des points marqués (Fort, effet, placé, neutre)  
L'enseignant guide les élèves sur l'évolution du jeu

TEMPS IMPARTI : Temps du match ou 2 min par poule de 4 joueurs

ORGANISATION DE L'ATELIER TICE : Un élève inapte, ou la poule lorsqu'elle a fini tous ses matchs se dirige vers un ordinateur portable pour utiliser un fichier excel pré-rempli

CE QU'IL Y A FAIRE POUR LES ELEVES : Inscrire les résultats des matchs de la poule, le nombre de points marqués de tel ou tel manière et le profil choisi ; puis analyser sa prestation avec fonction des éléments d'évaluation (différentiel de score, volume de jeu, projet)

LOGICIEL

TT évaluation BAC-V2- mars 2010.xls

profil de jeu tennis de table 3°couleur debut.xls

## Logiciel 3 x 500

## Différents apports d'expérimentations

### Mais encore à partir des applications tablettes :

- « Easy tag » (outil de référencement des actions).
  - « Draw » (outil graphique pour la construction des synopsis CP3)
  - « EPS match et score » (sports collectifs)
  - « EPS test navette » (pour le prof !!)
  - « Chrono perf »
  - Les Boards
  - « Application gallery » (garder en mémoire)
  - Etc
- De nombreux sites disciplinaires proposent un « catalogue »  
d'applications : <http://eps.ac-noumea.nc/spip.php?rubrique34>

**FAIRE ENTRER L'ÉCOLE  
DANS L'ÈRE DU NUMÉRIQUE**

Différents apports  
d'expérimentations

## Les tablettes, le cartable de demain ?

TOUT en UN

SIMPLICITE  
Démarrage immédiat  
Pas de virus !!

AUTONOMIE

AFFICHAGE

MOBILITE

COÛT

TACTILE

Démo :

- Coach eyes
- Quick coach
- etc

**FAIRE ENTRER L'ÉCOLE  
DANS L'ÈRE DU NUMÉRIQUE**

Délégation Académique au Numérique Éducatif

## Différents apports d'expérimentations

### Utiliser une GoPro... un réseau WiFi... et Coach Eyes

- 1- connecter les réseau Wifi entre sa tablette et sa GoPro (amattelion la....la)
- 2- filmer avec l'application App Gopro
- 3- Downloader la vidéo après son visionnage vers « My album GoPro »
- 4- Ouvrir Coach eyes et importer la vidéo à partir de « gallery »
- 5- Analyse de la vidéo avec les outils coach Eyes

**FAIRE ENTRER L'ÉCOLE  
DANS L'ÈRE DU NUMÉRIQUE**

## **Deux logiciels d'analyse d'images à partir d'un ordinateur**

### **A quoi peuvent-ils servir ???**

- Capturer une vidéo.
- Comparer une capture avec une vidéo témoin.
- Synchroniser / superposer 2 vidéos
- Commenter la vidéo
- Mesurer des angles/ vitesses / longueurs.
- Vidéos différées.
- Comparer 2 vidéos.
- Suivi des trajectoires.
- Ralentir la vidéo
- Dessiner sur la vidéo (ligne, cercle..)
- Chronométrer des temps de vol / d'équilibre.

**FAIRE ENTRER L'ÉCOLE  
DANS L'ÈRE DU NUMÉRIQUE**

**Deux logiciels d'analyse d'images à partir d'un ordinateur (les applications tablettes n'existent pas encore !!)**

Démonstration du « *retour vers le futur* ».

Fonctionnalité qui permet à l'élève, grâce au flux vidéo, de venir observer après l'action ce qu'il vient de réaliser, sans manipulation du fichier.

Démonstration du « *comparateur* ».

Fonctionnalité qui permet à l'élève de comparer son action avec une image de la compétence.

**FAIRE ENTRER L'ÉCOLE  
DANS L'ÈRE DU NUMÉRIQUE**

## Utilisation des réseaux Utilisation d'un E.N.T.



**Un E.N.T.** est une plate-forme d'apprentissage à distance (ou plate forme d'*e-learning*).

D'une grande simplicité de mise en œuvre et très intuitive pour les utilisateurs - professeurs- **L'E.N.T** propose de nombreux outils destinés à organiser les apprentissages et laissant toute latitude à votre créativité pour élaborer des cours en ligne réellement attractifs, interactifs et multimédias.

La mission D.A.N.E. souhaite mettre à votre disposition ces espaces pour la mutualisation ou l'acquisition de compétences.

« **ENVOLE** » est un programme conçu pour être utilisable sur tout ordinateur pourvu d'une connexion à internet. Aucune installation n'est requise.

Grâce à ENVOLE vous pourrez mettre en place des groupes de travail. Ils auront à leur disposition des outils de communication tels que:

- Transfert de documents
- Diffusion de documents
- Mise en place et suivi des parcours de formation
- Forum conférences...
- Agenda - cahier de texte

**FAIRE ENTRER L'ÉCOLE  
DANS L'ÈRE DU NUMÉRIQUE**

Délégation Académique au Numérique Éducatif

## 6 LES BANQUES DE DONNÉES

a. Une séquence de prise de vue par séance

b. Mise à disposition d'une archive numérique en ligne (+ diffusion de consignes de travail)

c. Archive déposée sur le serveur IACA de l'établissement ou sur un outil collaboratif

d. Archive et bilan des activités des élèves en musculation  
Saisie en ligne et hors cours des séries réalisées durant le cours de musculation – Régulation et bilan en début de séance suivante et en fin de cycle.

e. Suivi d'élève sur un projet « santé »  
Exploitation d'un questionnaire en ligne rendant compte de l'activité physique déployé par des élèves durant la semaine.

f. Envoles – Mise en place d'une plate-forme de travail collaboratif pour partager, mutualiser les ressources

## Validation du B2i

Reprendre tous les éléments questionnés au cours de la formation pour voir ce que peut valider l'EPS pour le B2i


- Politique de validation des items du B2i de l'établissement
- Intégration de cette politique dans une stratégie de validation des items de B2i au sein de l'équipe d'EPS.
- Quelles APS
- Quels niveaux de classe

Le projet d'EPS doit intégrer les compétences TICE et la contribution de la discipline à l'acquisition des compétences du socle.

Exemple :

- Compétences culturelles
- Compétences méthodologiques
- Compétences TICE
- Contribution au socle de compétences

[B2i-NivCollege.pdf](#) 

[B2i-NivLycee.pdf](#) 

 **VALIDATION DU B2i** 

**FAIRE ENTRER L'ÉCOLE  
DANS L'ÈRE DU NUMÉRIQUE**

**Délégation Académique au Numérique Éducatif**

# SYNTHESE

Visualisation des productions d'autres groupes pour avoir une connaissance de l'APSA scolaire. Leçon 1

Images à reproduire pour l'acquisition de compétences spécifiques.

Construction du catalogue du groupe.

Atelier vidéo : accepter le regard de l'autre, se remettre en cause.

Situation de référence, stockage d'un premier niveau d'expertise leçon 4

Création de l'enchaînement à partir du logiciel de création des dessins. Continuer la construction du catalogue du groupe.

Feedback sur les différentes prestations (enchaînement complet ou situations particulières) ; travail sur les gestes parasites. leçon 5 à 8

Formation du juge.

Utilisation des images comme outil d'évaluation pour l'enseignant ou les juges élèves.

Stockage des données, transferts des données, création d'un site d'établissement. leçon d'évaluation

Un cycle complet en ACROSPORT

Sites Académiques

bernard LEFORT

epsoft

educnet

BIBLIO WEB

BILAN DE  
FORMATION

AUTRES EXEMPLES

Borne interactive en gymnastique

Borne interactive en musculation

Arbitrage Dartfish

MP3 en musculation pour consignes

Tablette samsung

escalade Reims

Match et score sur tablette

## ACHAT DE MATERIEL ??

### Tablettes tactiles

OS : android ou IOS, Autonomie > 8h,  
Démarrage immédiat, caméra, Taille  
7" format écran en 4/3

**Accessoires :**  
Enrouleurs

### Ordinateur portable.

Processeur double cœur,  
2048 Mo de Ram, 300 Go de  
DD, taille max d'écran : 15'6

### Webcam :

Haute définition, grand angle,  
éviter l'autofocus, pas plus de  
8000 fpc, support stable

### Vidéo projecteur

Luminosité mini : 2500 lumen, contraste  
1800/1, résolution : 1024 / 768,  
compact pour la mobilité, courte focale.

**MERCI DE VOTRE  
ATTENTION  
Et bon « Geek »  
PEDAGOGIQUE.**