

# RUN-NUM-EPS

Lettre d'information - Groupe EPS numérique 974



## SOMMAIRE

<b><u>NOUVEAU SITE EPS ACADEMIQUE</u></b>	<b>P2</b>
<b><u>BILAN DES FIL "NUMERIQUE &amp; IDOCEO EN EPS"</u></b>	<b>P2</b>
<b><u>ZOOM NUM EPS 974</u></b>	<b>P3</b>
<b><u>L'APPLI CANVA</u></b>	<b>P4</b>
<b><u>DANS LES AUTRES ACADÉMIES</u></b>	<b>P5</b>
<b><u>LES TRAAM</u></b>	<b>P5</b>
<b><u>LA LETTRE EDUNUM N°23 SEPT 2024</u></b>	<b>P6</b>
<b><u>LA PARENTALITÉ NUMÉRIQUE</u></b>	<b>P6</b>

## NOUVEAU SITE EPS ACADEMIQUE



Le nouveau portail disciplinaire est sur le site Académique: <https://www.ac-reunion.fr/education-physique-et-sportive-2nd-degre-126428>

L'accès aux différents articles a été simplifié afin de faciliter votre navigation.

### **Retrouvez toute l'actualité et les ressources disciplinaires**



- Ressources Institutionnelles (textes et programmes du collège au Lycée, Sécurité et responsabilité, natation, A.P.P.N)
- Les Examens et Concours (DNB, LGT, Voie Pro, CFA, Enseignement Facultatif et option, Sportif de haut niveau, inaptitudes...)
- Ressources pour l'enseignant (Ressources didactiques et pédagogiques, ressources numériques...)
- Les dispositifs spécifiques (Sport scolaire, sections sportives scolaires, génération 2024, enseignement adapté...)

## BILAN DES FIL "NUMÉRIQUE & IDOCEO EN EPS"



En savoir plus

Deux formations d'initiatives locales ont été animée part le groupe numérique au **collège des Mascareignes (St Denis)** et au **lycée LP François de Mahy (St Pierre)**.

Les stagiaires ont eu l'occasion d'apprendre à utiliser l'application iDocéo en EPS. Ils ont également testé d'autres outils numériques à travers différents scénarios pédagogiques.

Pour prolonger la formation une petite application Glide "iDocéo Tutos" a spécialement été créée. Retrouvez facilement des tutoriels et des astuces classés par catégories: présentation, paramétrage/configuration, outils/ gestions, évaluation.

Nous vous partageons ici l'application à installer sur l'écran d'accueil de votre smartphone.



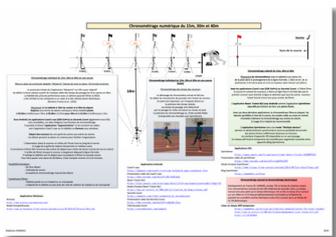
## ZOOM NUM EPS 974

### EVALUER AVEC IDOCEO ET CHRONOMETRER AVEC DES TABLETTES

**Stephane Hoareau** du LPO Bois d'Olives nous propose un fichier pour l'évaluation des AFL dans le CA4 sur iDocéo.

Vous trouverez également un exemple d'utilisation des tablettes pour un chronométrage précis sur 15m, 30m et 40m en une seule course.

	Coef AFL	CA4 AFL2	Note sur 4	CA4 Choix Rôle	CA4 AFL3	Note sur 4	CA4 AFL1	Coef AFL	0 to 20									
1	3	6/8	3	3.00	4.50	Partenaire	2/4	2	2.00	1.00	6/12	3	2	1	6.00	11.50		
2	2	5/8	3	1	2.50	2.50	Partenaire	4/4	4	4.00	4.00	5.75/1	2	4	1	5.75	12.25	
3	1	4.50/8	2	3	2.25	1.12	Arbitre	3/4	3	3.00	4.50	5.25/1	2	1	3	2	5.25	10.87
4	1	5/8	2	4	2.50	1.25	Partenaire	3/4	3	3.00	4.50	5.50/1	2	1	2	5.50	11.25	



En savoir plus

### ASSURER UN SUIVI DES ELEVES AVEC CANVA



**Frédérico Baudino** du Clg Joseph Suacot nous partage une démarche pour favoriser le suivi des apprentissages avec Canva.

L'application Canva permet de créer des présentations en ligne. Elle est utilisée ici comme un tableau de bord permettant au professeur d'EPS de diffuser du contenu aux élèves et aux parents (programmations, progressions, évaluations, ressources...).retrouvez sa proposition dans le lien ci-dessous.

En savoir plus

### L'APPLI CANVA



En savoir plus

Canva est une application en ligne qui propose, de manière très intuitive, de créer différents supports: affiches, présentations, montages vidéos.... elle est proposée gratuitement aux enseignants. Vous pourrez trouver une bibliothèque d'images et des modèles très utiles pour réaliser vos visuels

Vous souhaitez partager, échanger ou proposer des productions ou des scénarios pédagogiques autour du numérique éducatif en EPS, contactez-nous:

[Christophe.vergnet@ac-reunion.fr](mailto:Christophe.vergnet@ac-reunion.fr)

[ireps@ac-reunion.fr](mailto:ireps@ac-reunion.fr)



## DANS LES AUTRES ACADÉMIES

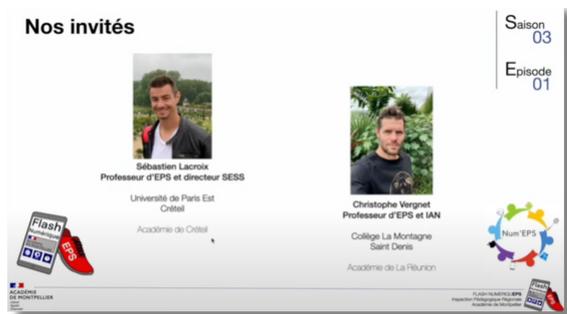
### FLASH NUMÉRIQUE EPS - MONTPELLIER-



Retrouvez le replay de l'intervention de **Sébastien Lacroix (Académie de Créteil)** et **Christophe Vergnet (Académie de La Réunion)** dans le "flash numérique EPS Montpellier".

Les intervenants proposent des usages de diaporamas navigables et interactifs au travers des scénarios pédagogiques enrichis par le numérique.

Des tutoriels pour concevoir vos propres diaporamas navigables vous sont également proposés.



### DIAPORAMA INTERACTIF "SAVOIR NAGER EN SECURITE" -GRENOBLE-

Vous trouverez ci-dessous le diaporama interactif "Savoir Nager en sécurité" issu du travail conjoint de **Christophe CICERO**, formateur Savoir Nager de l'académie de Grenoble et **Florian COLOMBAT**, professeur EPS et membre du groupe NUMérique de l'Académie de Grenoble (NUAGE).

Les situations pédagogiques proposées dans ce document s'inscrivent dans le cadre théorique de référence de **Laurent FOUCHARD**. Elles s'ancrent dans la conception didactique du Savoir Nager en Sécurité de cet auteur.



[En savoir plus](#)



Nos derniers TraAM



Cette année le Groupe Numérique EPS participera aux TraAM.

Nous avons choisi de cibler notre travail sur le suivi des apprentissages pour aider les élèves à mieux arbitrer en EPS.

Notre réflexion portera plus particulièrement sur la construction d'un parcours de formation pour un élève de collège (cycle 4) favorisant l'appropriation de connaissances de règles de jeu et permettant aux élèves de s'exercer à observer pour mieux arbitrer en situation de jeu.

Nous espérons pouvoir vous proposer un bilan de nos travaux en fin d'année.





## LA LETTRE EDUNUM N°23 SEPT 2024

### Activités vidéoludique et sport

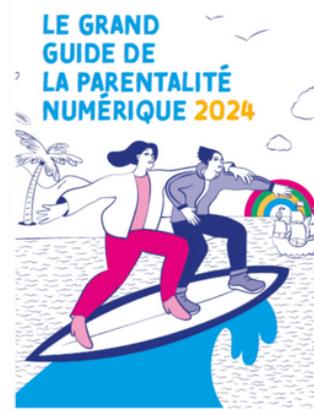
En savoir plus

La création de tiers lieux dans les établissements scolaires permet de tester de nouvelles pratiques d'apprentissages (innovation dans la forme scolaire) autour d'ateliers vidéoludiques et sportifs. Le jeu vidéo dit de compétition<sup>1</sup>, appelé également sport, connaît une popularité grandissante auprès des adolescents et jeunes adultes. Cette pratique consistant à jouer à des jeux vidéo de manière compétitive, organisée et réglementée (ou dans un sens moins restreint l'ensemble des activités permettant à des joueurs de se confronter par l'intermédiaire du médium vidéoludique) désormais l'objet d'actions pédagogiques se retrouvant à différents niveaux d'éducation, scolaires et parascolaires, allant des écoles secondaires aux établissements d'enseignement supérieur.

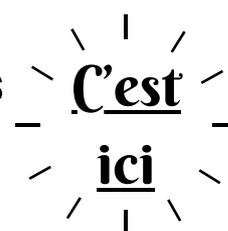
## LA PARENTALITÉ NUMÉRIQUE

### Ressources existantes:

- Lettre thématique Édunum parentalité numérique
- Code du Gamer
- Les gardiens du numérique
- Label Parents parlons numérique



Pour retrouver toutes les lettres  
**RUN-NUM-EPS**



**RUN-NUM-EPS 974**



**NOS REMERCIEMENTS AU GROUPE NUMÉRIQUE**

Et au IAN et webmestre: Christophe VERGNET

 [Christophe.vergnet@ac-reunion.fr](mailto:Christophe.vergnet@ac-reunion.fr)