

Numérique en EPS

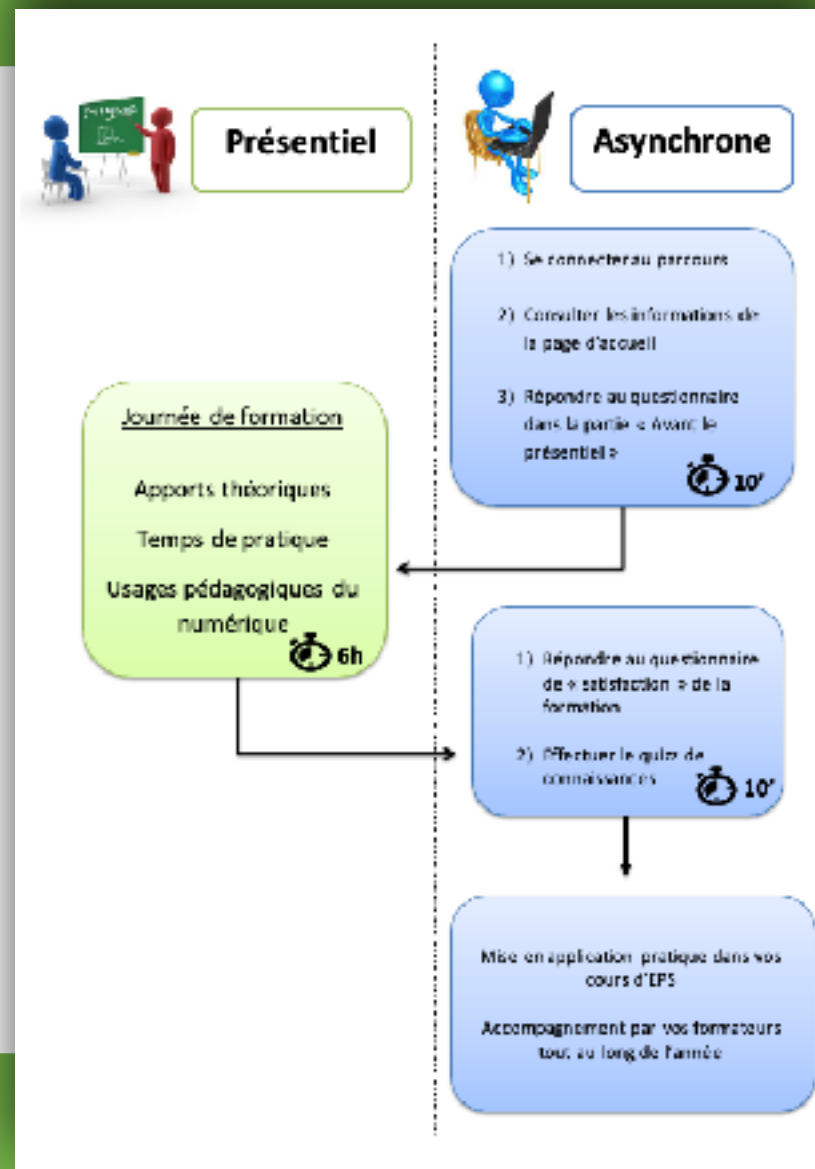


Olivier CHELMAS - Florian COLOMBAT

« Usages pédagogiques du numérique en EPS »

Contexte COVID

Formation certifiante
C.A.F.F.A



« Usages pédagogiques du numérique en EPS »

Usages utiles et
simples pour
l'enseignant

Le numérique
comme gain de
temps moteur

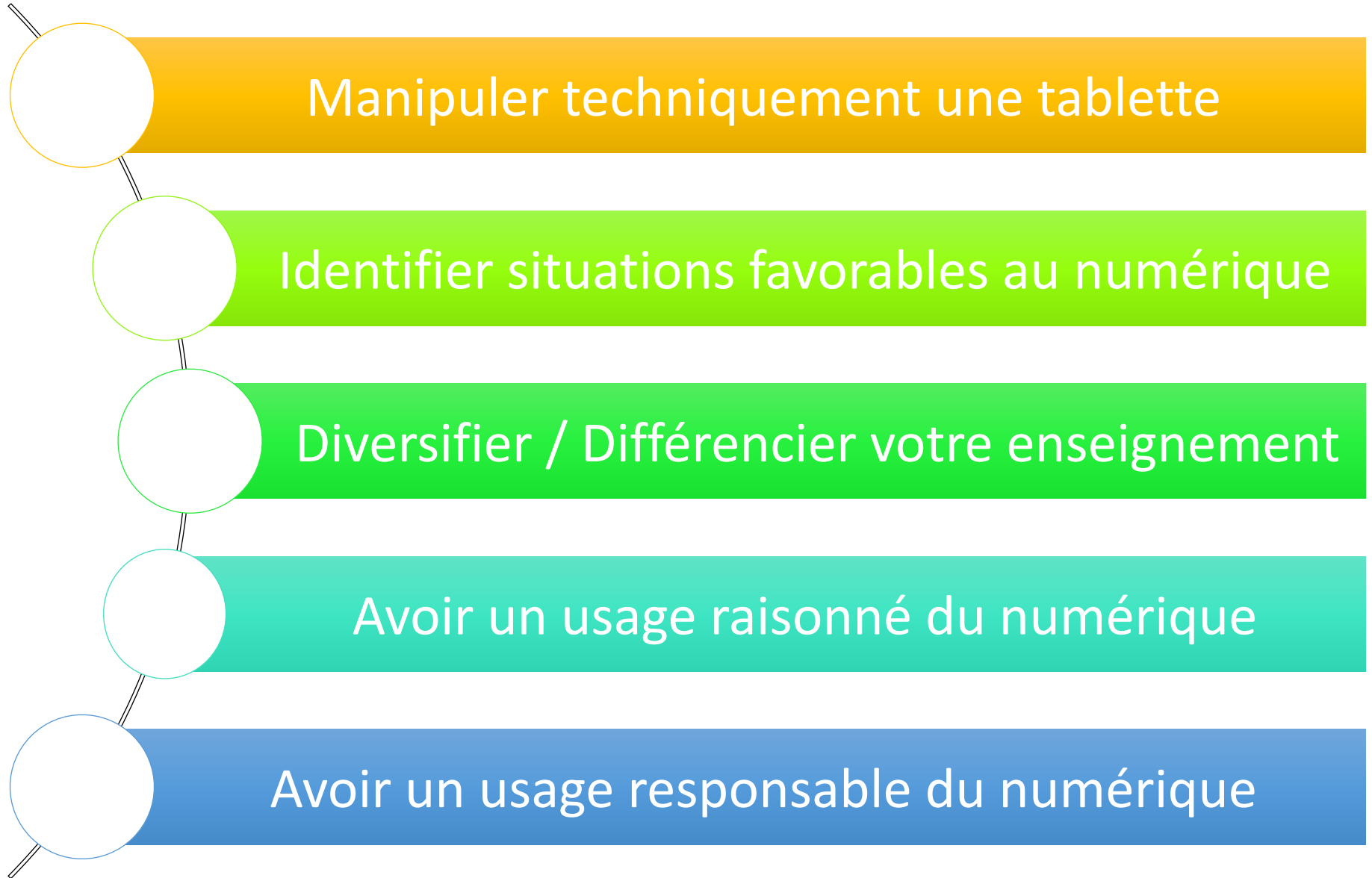
Le numérique pour
les élèves et par les
élèves

Distanciel en
complément pour le
suivi

Le numérique
comme levier
d'inclusion

Expérimentation
pratique en gymnase

A la fin de ce stage...



Le numérique en ?

Le numérique : oui, mais....



Le numérique en ?

Quel type de tablette ?

- iPad ? Android ?
- Mini ? Maxi ?
- Capacité de stockage ?

Avec quel argent ?

- Plan numérique
- Fonds de réserve
- Initiative équipe EPS
- Indemnité parlementaire

Quel budget ?

- 2500€ pour 1 lot de 6 tablettes
- 500€ vidéo projecteur
- 150€

Les erreurs ?

- 1 tablette / prof
- Installer applications non pédagogiques
- Amener les tablettes chez soi

Matériel complémentaire

- Vidéoprojecteur
- Carte itunes
- Adaptateur vidéoprojection
- Enrouleur
- Enceinte BT
- Trépied

Les textes officiels collège

<p>Domaine 2 : méthodes et outils pour apprendre « Mobiliser des outils numériques pour apprendre, échanger, communiquer »</p>	<p>Apprécier des prestations en utilisant différents supports d'observation et d'analyse</p>
	<p>Savoir filmer une prestation pour la revoir et la faire évoluer</p>
	<p>Utiliser des outils numériques pour analyser et évaluer ses actions & celles des autres</p>
	<p>Mesurer et quantifier la performance, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques</p>

Exploiter les usages du numérique dans les apprentissages en EPS

L'enseignement de l'éducation physique et sportive au lycée doit s'appuyer sur les plus-values qu'apportent les usages du numérique. **Les outils numériques permettent le recueil d'indices et d'informations dont l'analyse et l'exploitation favorisent les apprentissages.** L'utilisation de la vidéo offre notamment la possibilité de visualiser des prestations individuelles et collectives permettant d'identifier des éléments de la réussite, les écarts entre les projets et les réalisations. **L'usage de la vidéo doit être l'occasion d'une information des jeunes sur les usages responsables du numérique et du droit à l'image.**

Les appareils connectés (cardio-fréquence-mètre, montres connectées, GPS...) **peuvent être des instruments au service des apprentissages**, permettant par exemple de définir son propre projet de performance et facilitant la gestion, par l'élève, de ses ressources personnelles. Les professeurs qui utilisent ces appareils dans leur enseignement doivent connaître **la réglementation en vigueur en matière de protection des données personnelles des élèves** et doivent s'assurer de la confidentialité des conditions de stockage de ces données.

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).

- **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.

Exceptions

Le droit à l'image

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 ?
- Quel lieu ?
- Quel support ?
- L'étendue de la diffusion ?
- quelle durée d'exploitation et de conservation ?

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 représentants légaux





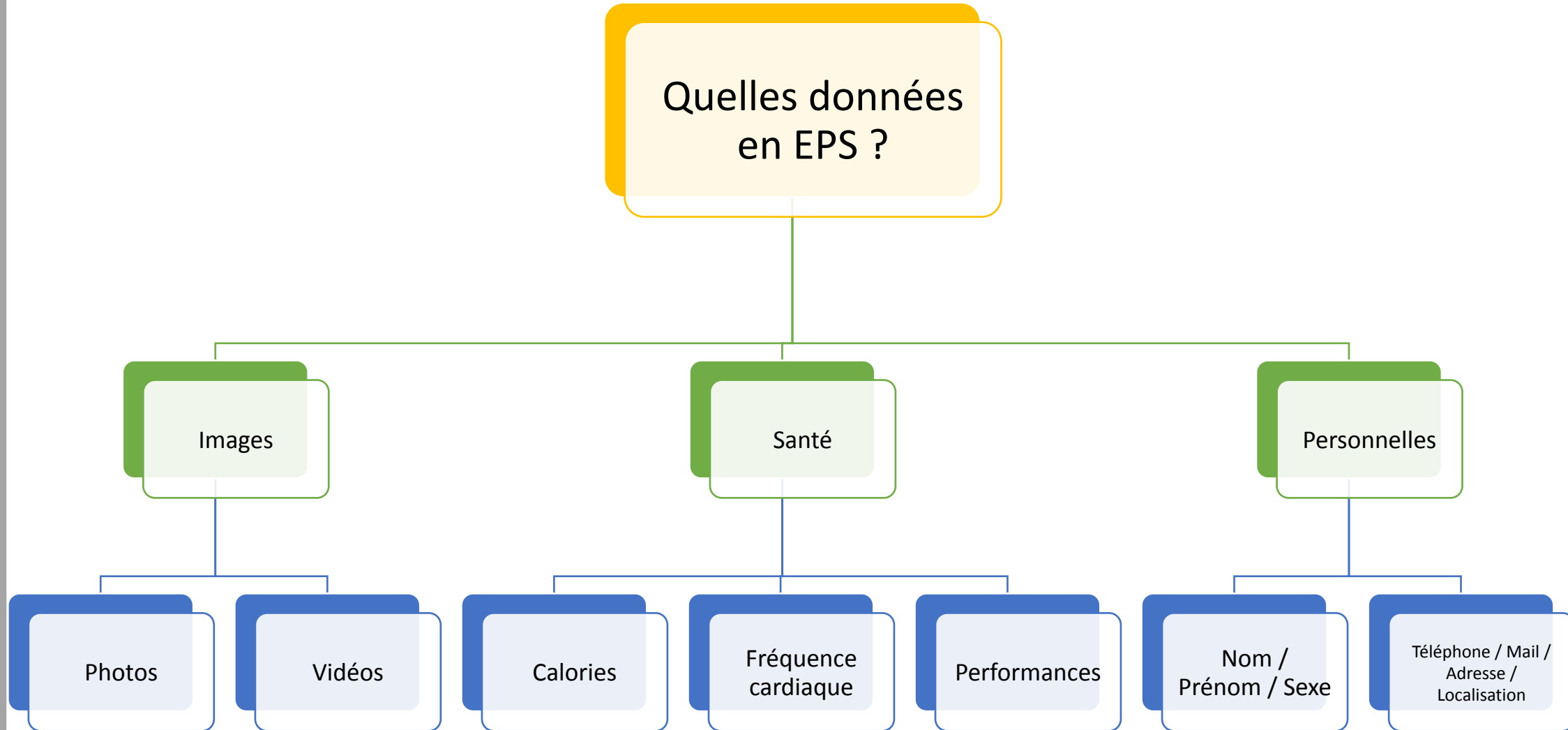
2 minutes
pour comprendre le
RGPD

Galère ou opportunité ?

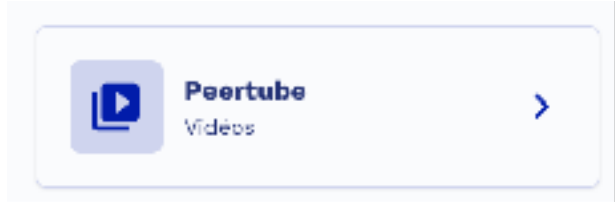
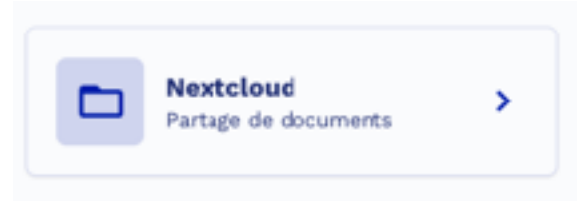
 **TopoVideo**

 **SPREAD**
for customer family

Le R.G.P.D

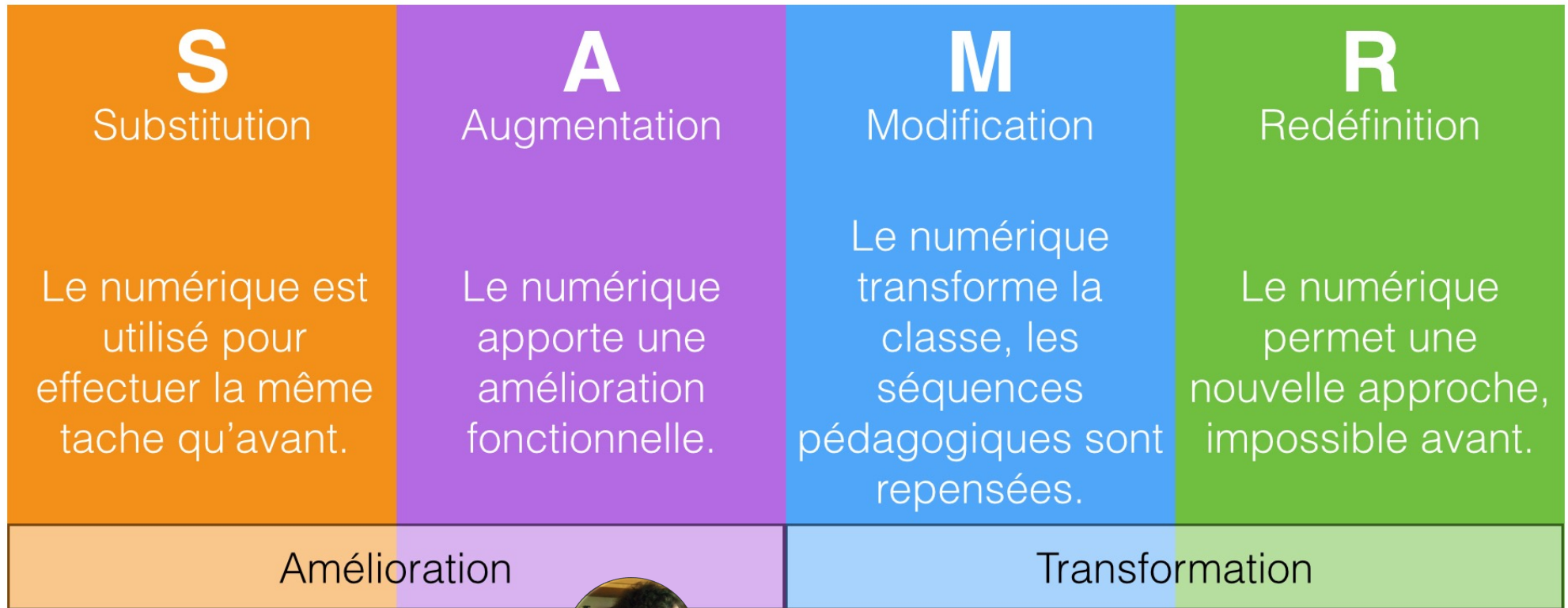


Le R.G.P.D



Niveaux d'intégration du numérique

Le modèle SAMR

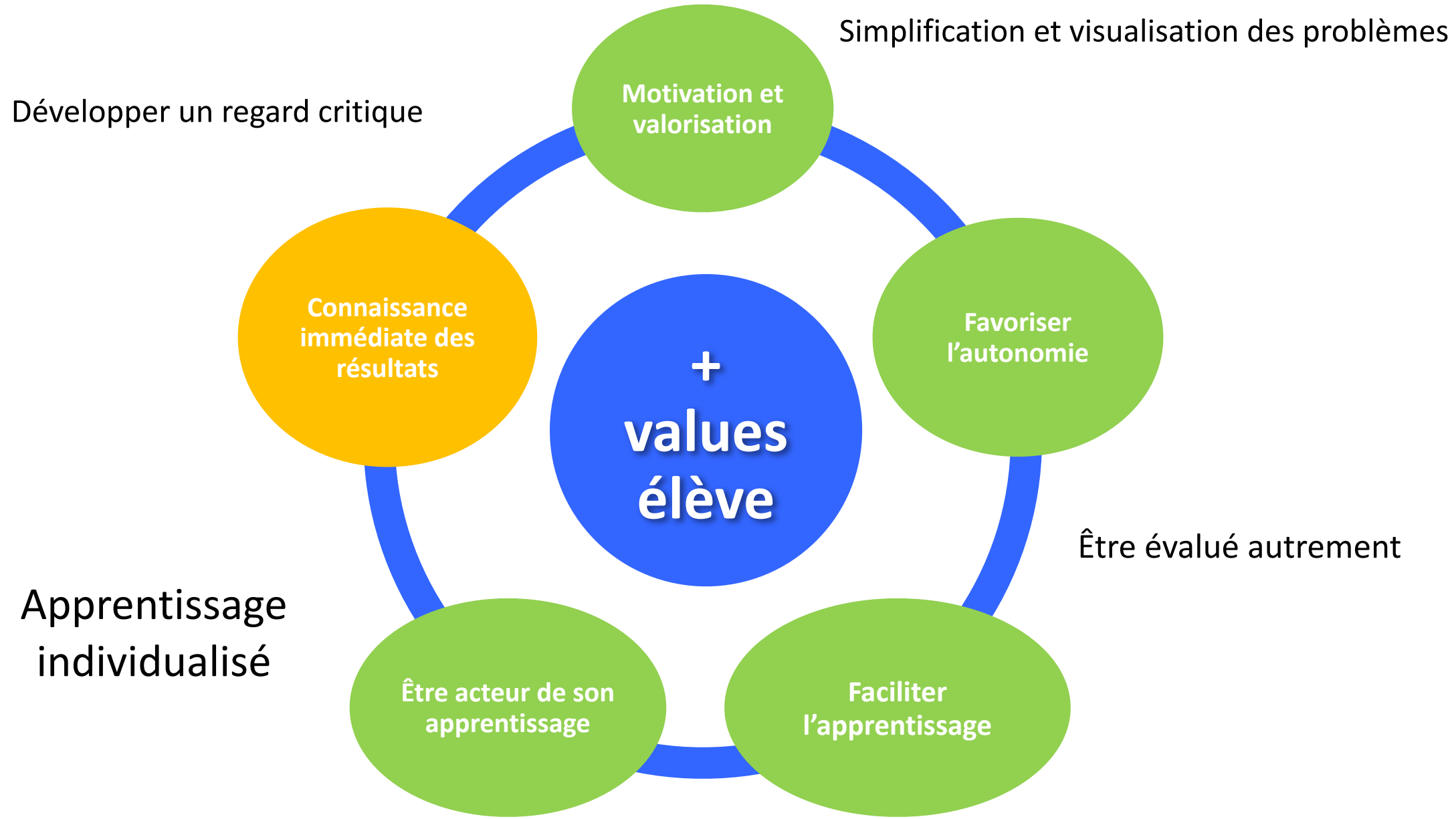


R. Puentedura

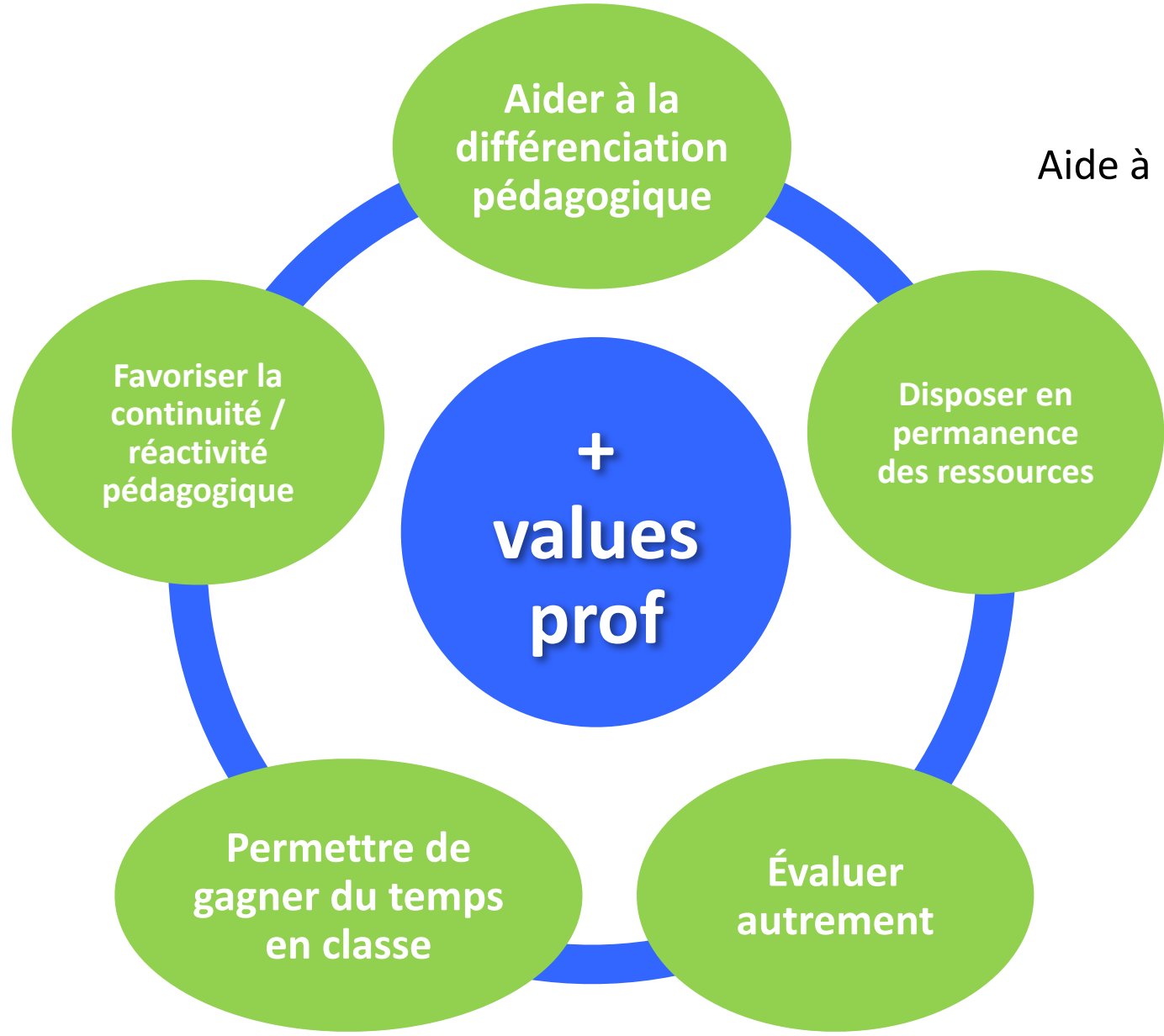
FG

***Mesurer la plus-value d'un outil
numérique
au sein de son enseignement***

Le numérique en ?

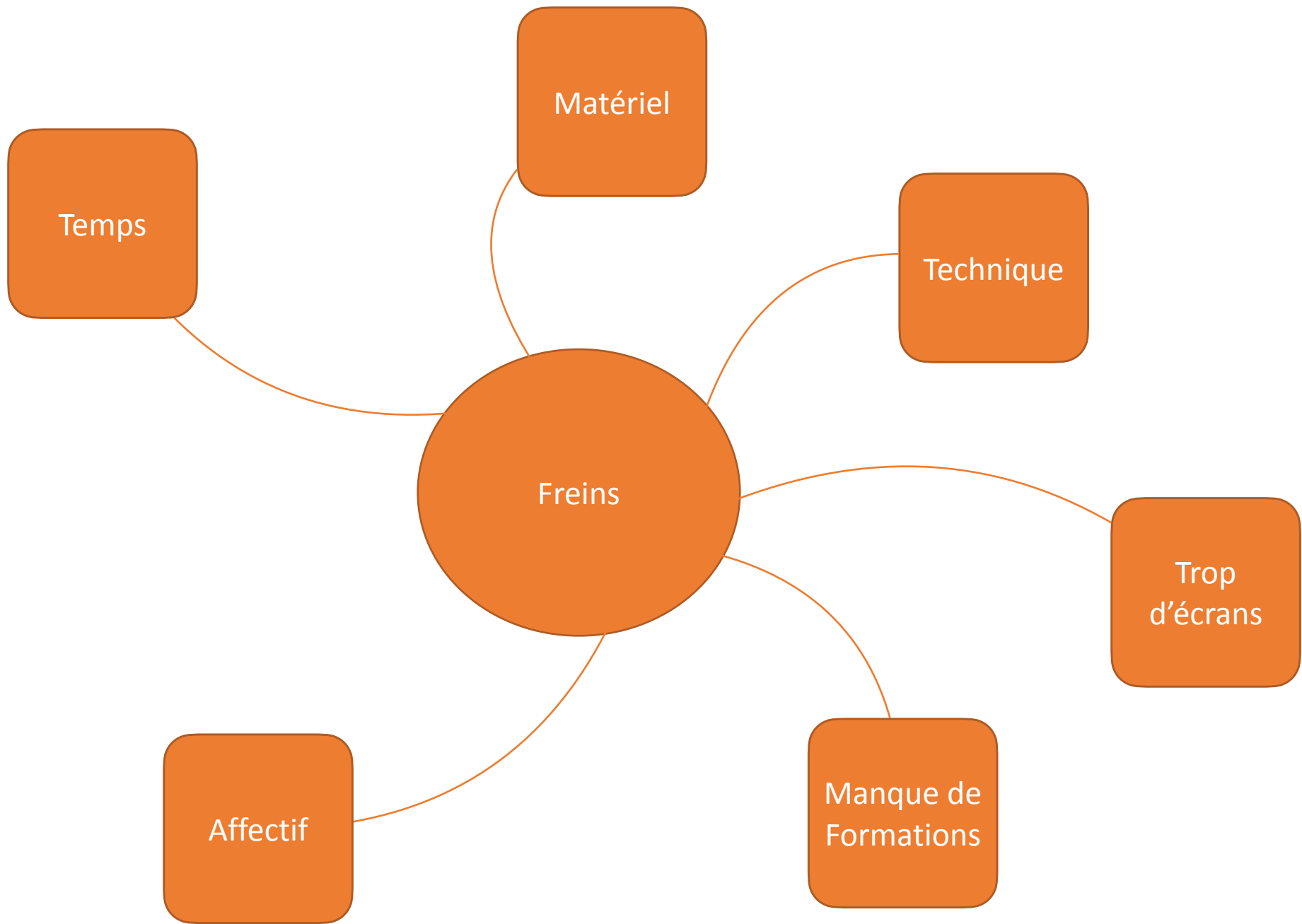


Le numérique en ?



Aide à l'inclusion

Le numérique en ?



Dépasser l'obstacle technique ...



Tablettes



Split view

Technique

- Différents boutons
- Raccourcis gestuels
- Menu rapide

Vidéo

- Prendre une vidéo
- Vidéo ralentie, accélérée
- Borner une vidéo

Photo

- Prendre une photo
- Annoter une photo
- Faire une capture d'écran

Diffusion

- Vidéoprojection
- Musique
- Contenus

Travaux pratiques

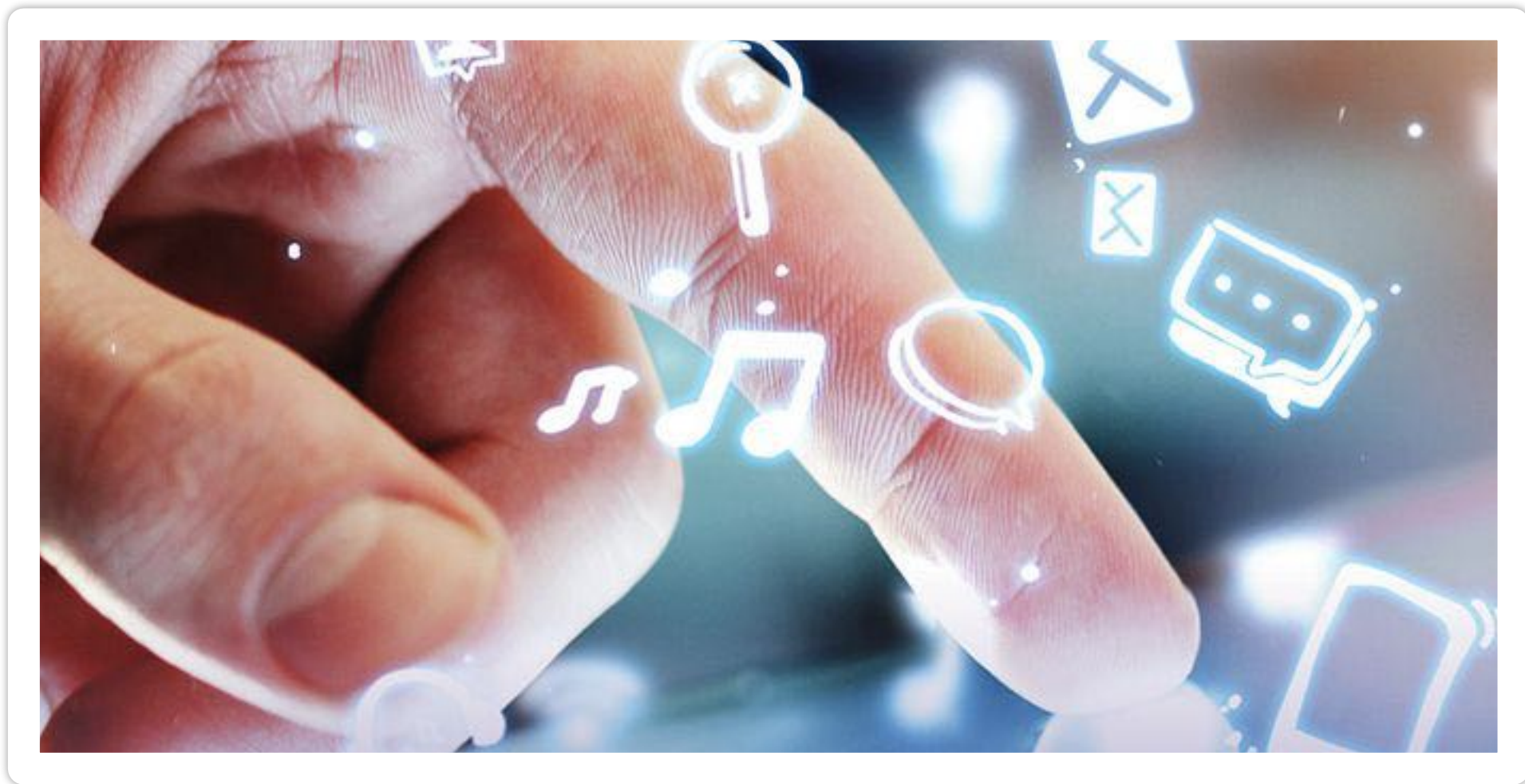
Manipulation

- Prendre en photo une action sportive (ATR, acrosport...)
- Annoter cette photo
- Prendre en vidéo une action sportive
- Photos rafales / vidéo ralentie
- Envoyer le tout aux formateurs via « Airdrop »



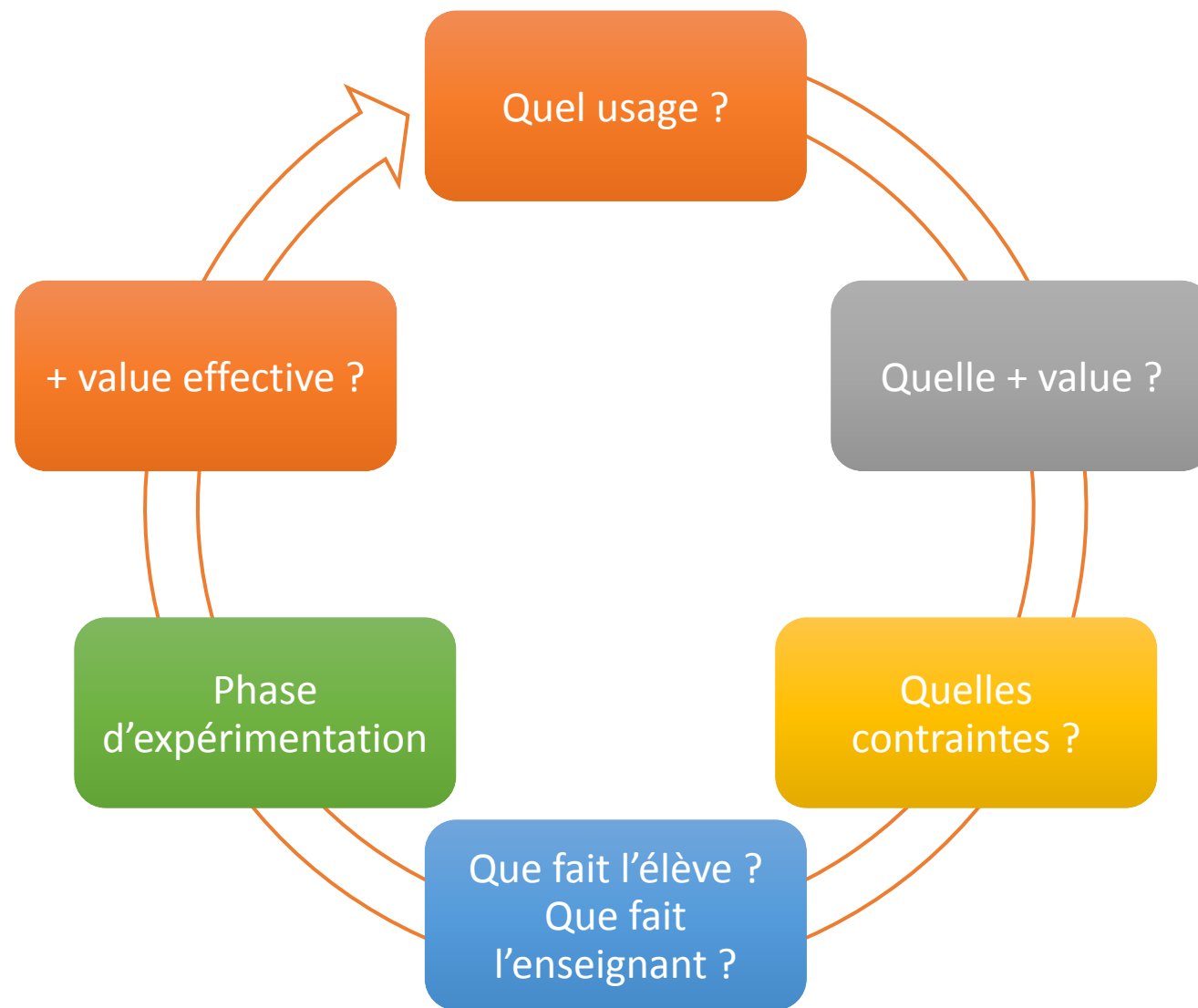
20'

Les usages des tablettes en EPS

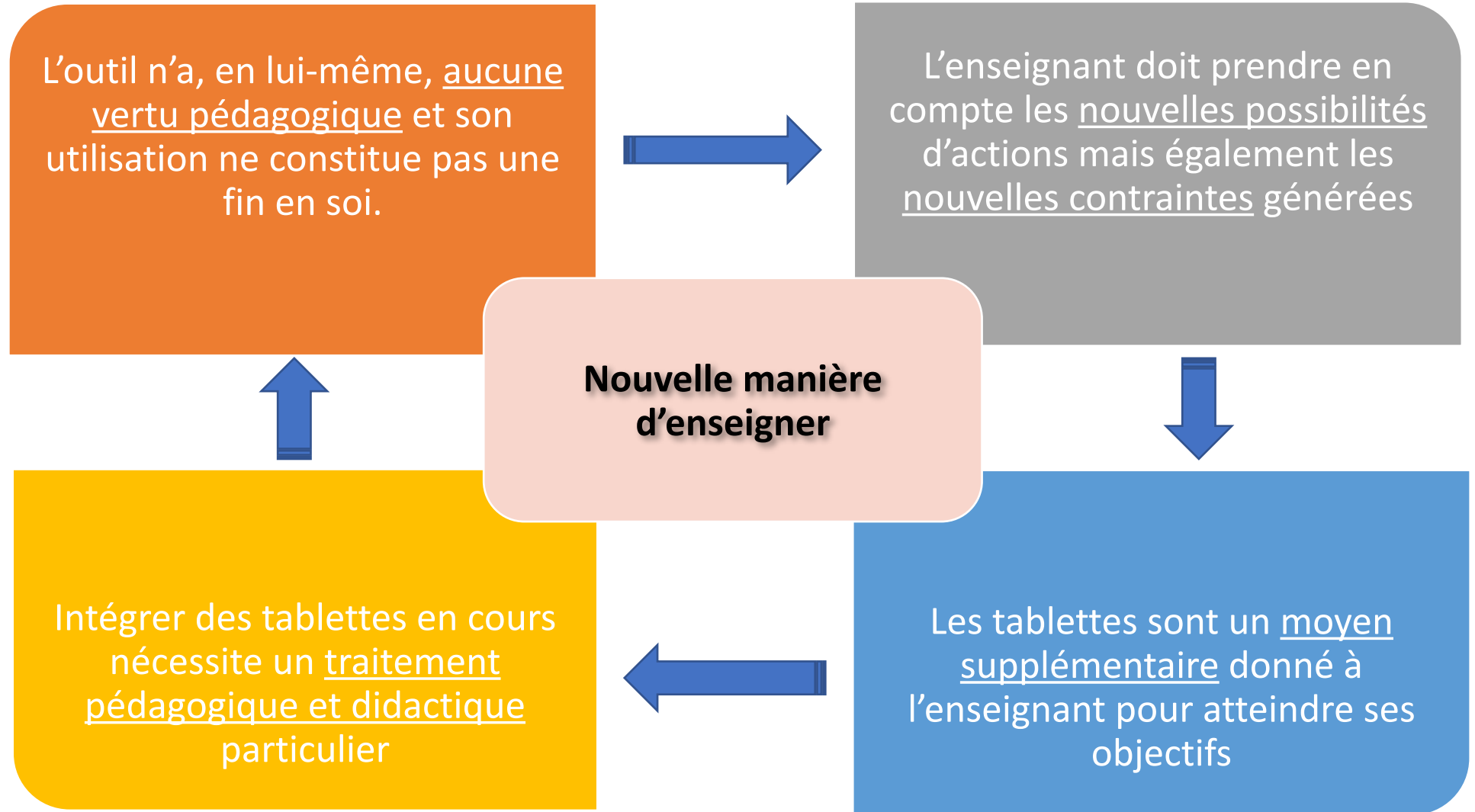


Le numérique en ?

L'intégration du numérique



Le numérique en ?



Le numérique en ?

Simplifier

- son enseignement pour gagner en efficacité

Visualiser

- les actions des élèves pour un feed-back visuel pertinent

Recueillir et traiter

- les données pour analyser les conduites motrices

Différencier

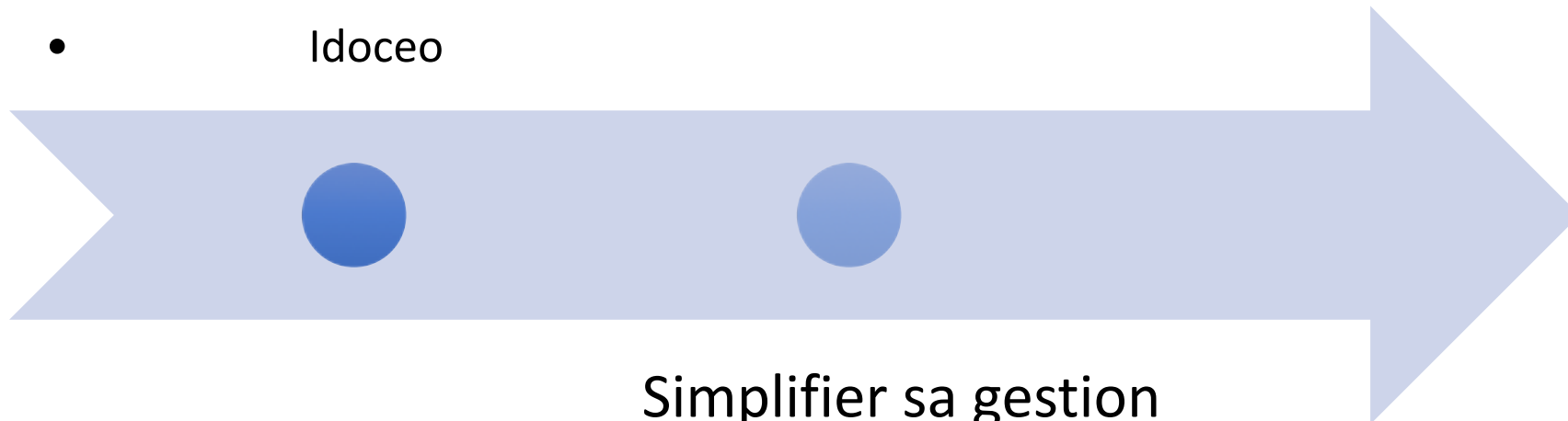
- son intervention pédagogique pour la réussite de tous

Simplifier



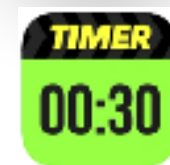
Simplifier sa gestion administrative

- Idoceo



Simplifier sa gestion organisationnelle

- Match & Score
- Seconds
- Tournois & Poule



Travaux pratiques

- Match & Score en badminton
- Tournoi & Poule en badminton
- Créer un minuteur avec seconds
- Envoyer les fiches de score aux formateurs en fin de T.P (capture d'écran + airdrop)



25'

Visualiser

La vidéo est une source de feedback extrinsèque qui peut donner des informations tant sur la CR que sur la CP. La vidéo permet à l'apprenant de visionner sa propre performance directement à l'issue de celle-ci et ainsi de la comparer à la représentation mentale du mouvement qu'il s'était construite suite à la démonstration ou la consigne (Schmidt, 1993).

Vidéo différée

- BAM Video delay
- Video delay – sport analysis



Montage vidéo en direct

- Clips



Analyse vidéo

- Dartfish express



Chrono visuel

- Sprint Timer



Travaux pratiques

❑ Tester les applications dans 4 C.A différents

- Sprint Timer
- Dartfish
- BAM / video delay
- Clips



25'

❑ Envoyer quelques rendus aux formateurs via
« airdrop »

La pédagogie différenciée : « C'est multiplier les itinéraires d'apprentissage »

F.Oury, 1985

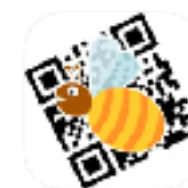
Différencier les contenus

- Acro / Gym
- Badminton
- Escalade
- Cirque...



Différencier les consignes

- Vidéos via les QR code



Un diaporama interactif permet de créer des liens entre les différentes diapos. Cela permet à l'élève ou au professeur de naviguer intuitivement dans le diaporama créé.

Applications

« iptb » : Possessions / tirs / buts



« Stats EPS » : observations de plusieurs actions sur plusieurs élèves



« EPS impact » : 2 actions possibles pour simuler les impacts réussis ou non



Utiliser le numérique en EPS - Se lancer dans une expérimentation

1. Tout part d'une idée / d'un besoin

Quelle APSA / N° de séance :

Quel type d'usage du numérique ? Simplifier – Différencier – Visualiser – Recueillir et traiter – Autre :

Le numérique pour faire quoi ?

Quel niveau vise par rapport au modèle théorique S.A.M.R. ?

Quelle(s) plus-value(s) envisagée(s) pour l'enseignant :

Quelle(s) plus-value(s) envisagée(s) pour les élèves :

2. La conception de la situation d'enseignement

Durée de préparation supplémentaire :

Difficulté(s) de conception rencontrée(s) :

3. La mise en œuvre / l'animation de la situation

Obstacle(s) rencontré(s) :

Attitude des élèves (intérêt, curiosité, motivation, attention...) :

Atteinte de l'objectif visé dans la genèse du projet : oui non

Plus-value(s) effective(s) :

4. Le traitement des données / l'analyse

A quel moment a-t-il été réalisé : pendant la leçon (en direct) après la leçon

Temps de traitement des données (par rapport à une leçon « classique ») :

Fiabilité des données recueillies :

Impact sur les apprentissages :

5. Le bilan (en comparant la séance réalisée à une leçon sans numérique)

Temps investi pour la conception	Chronophage	Acceptable	Rentable
Facilité de prise en main / mise en scène pendant la leçon	Diminue	Augmente	Augmente
Temps de pratique effective des élèves	Diminue	Indechange	Augmente
Qualité des contenus et négociations apprises et utilisées	Peu visible	A améliorer	Exploitable
A reconduire ?	non		oui
Si oui, Résolutions de dyspositif [évolutions envisagées] :			

Pour vous lancer dans votre expérimentation numérique, soyez S.Û.R de vous !

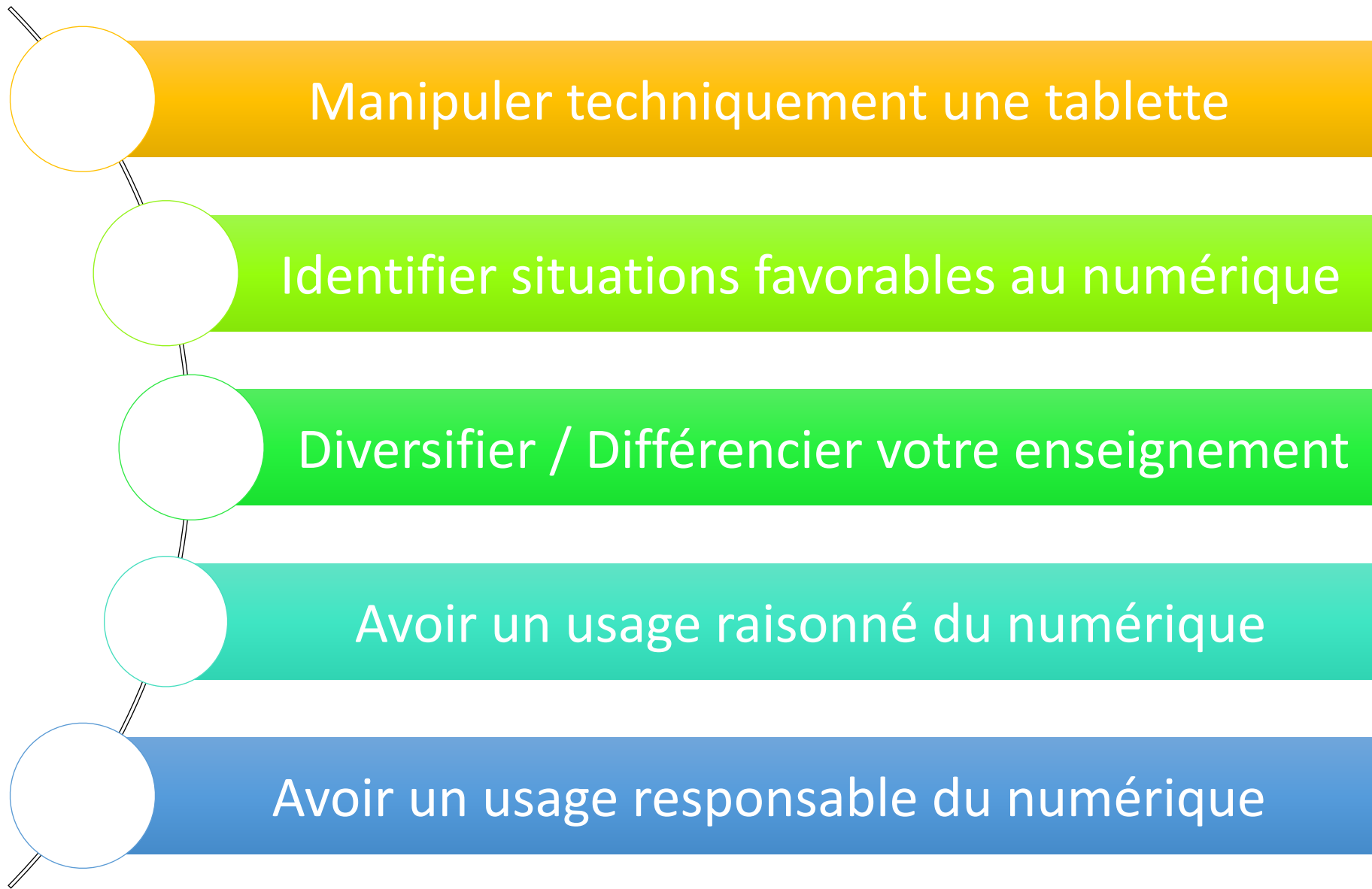
Fixez-vous des objectifs :

- Simples et réalistes
- Utiles pour vous et vos élèves
- Rapides à mettre en place

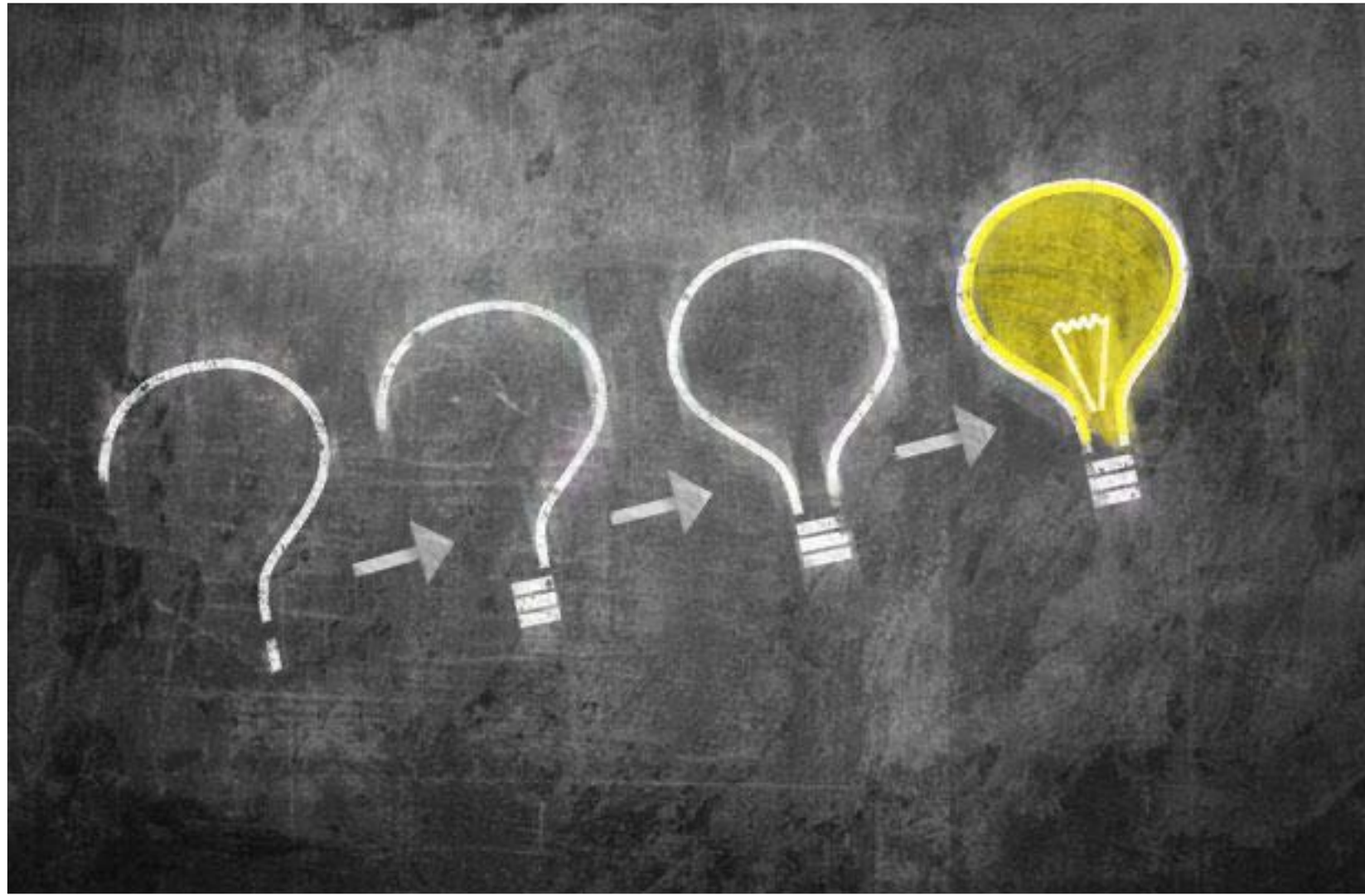


15'

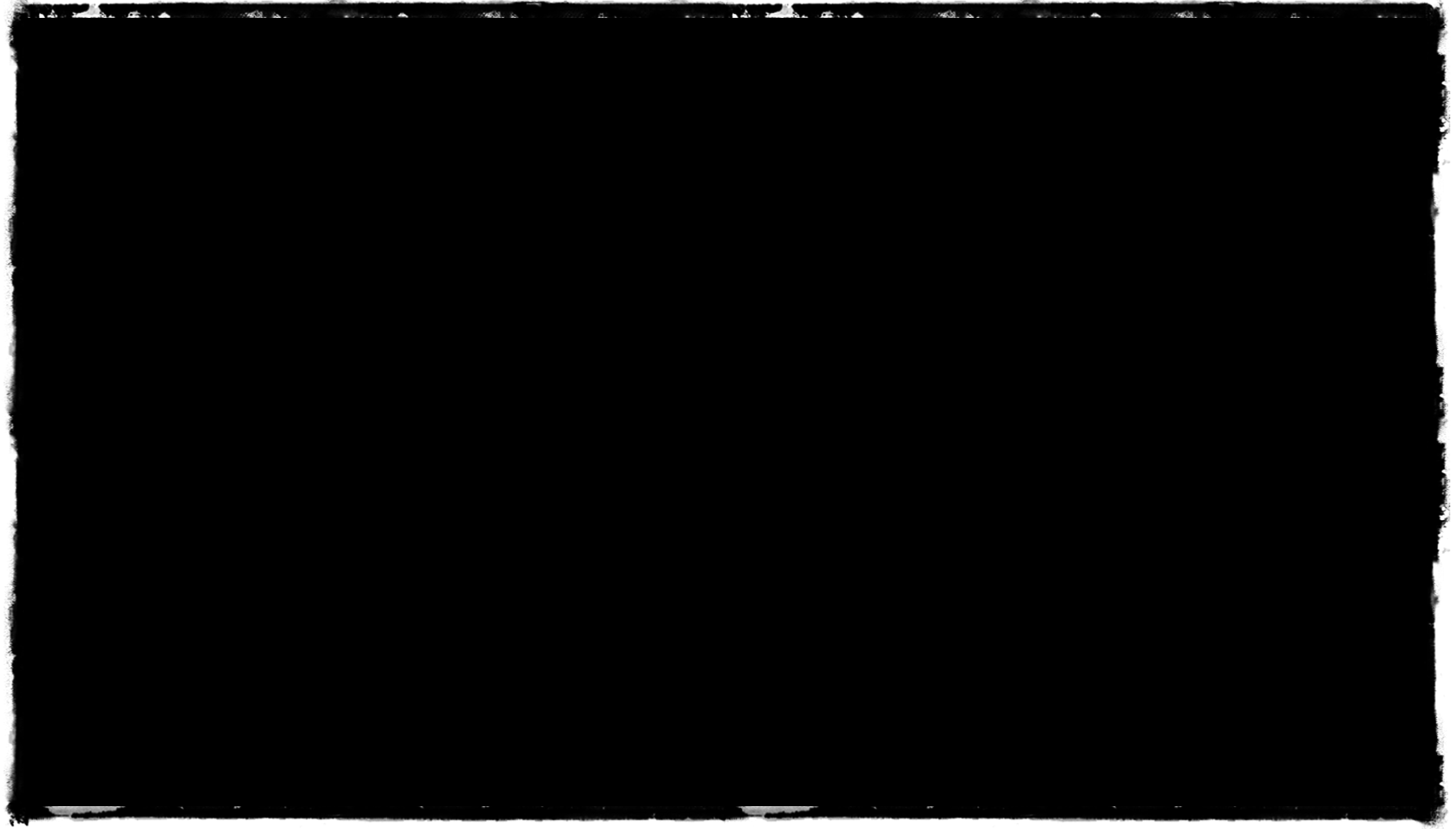
Bilan des acquisitions



Expérimentation



Inclusion



Réponses à vos besoins ???



Utilisation des tablettes tactiles en EPS (vidéo)

<http://www.cndp.fr/agence-usages-tice/temoignages/les-tablettes-tactiles-au-college-utilisation-en-eps-1204.htm>

Site EPS académique de Grenoble, Rubrique numérique

<http://www.ac-grenoble.fr/eps/category/ressources/numerique-en-eps/>

Site EPS Créteil (Diaporamas interactifs Acro, Step, Cirque, Gym)

<http://eps.ac-creteil.fr/spip.php?article859>

Blog perso d'O. Chelmas

<http://tablepstactiles.eklablog.com/>

Tutoriel Sprint timer (Orléans-tours)

http://eps.tice.ac-orleans-tours.fr/eva/sites/eps/IMG/pdf/tutoriel_sprint_timer.pdf

Droit à l'image

<https://eduscol.education.fr/398/protection-des-donnees-personnelles-et-assistance>

FIN