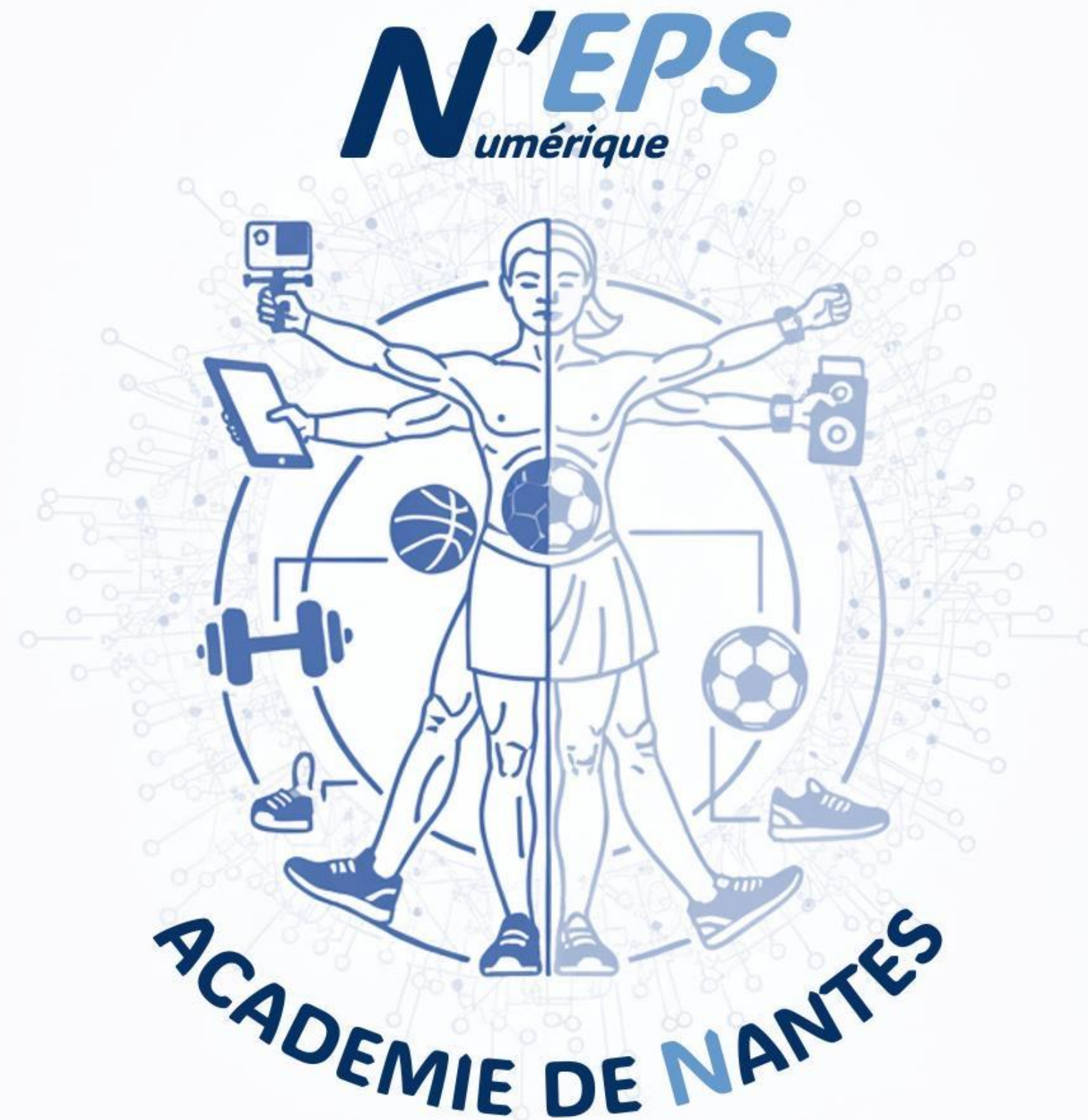




LES RENDEZ-VOUS DU NUMERIQUE EPS



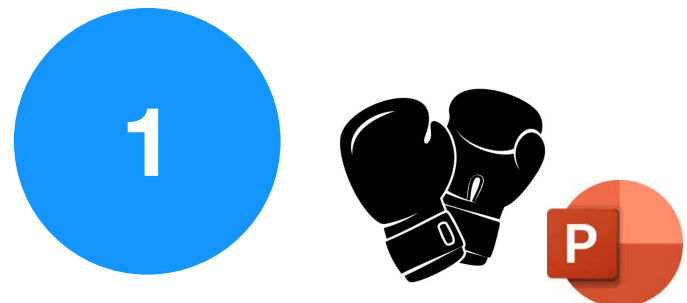
Renseignements : mathias.leroux@ac-nantes.fr

Saison 2025-2026

LIEN VISIO

identique pour tous les RDV

RDV N'EPS

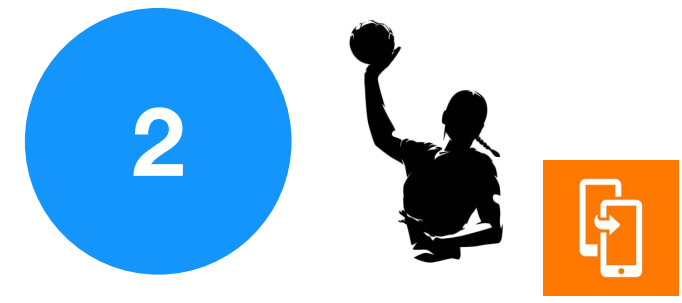


**Scénario en
Boxe Française**

**Créer un
diaporama
interactif**

20 janvier 2026
16h15-17h45

RDV N'EPS

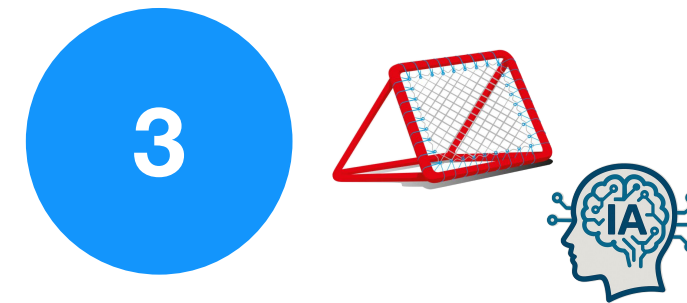


**Scénario en
Handball à 4**

**Transférer des
données avec et
sans internet**

9 février 2026
16h15-17h45

RDV N'EPS



**Scénario en
Tchouk-ball**

**Créer des cartes
de jeu
interactives avec
l'IA**

11 mars 2026
16h15-17h45

RDV N'EPS

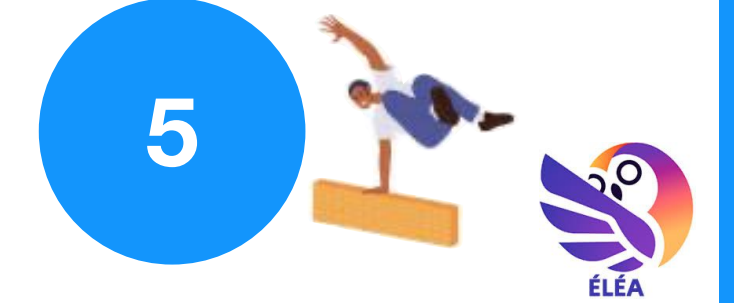


**Scénario en
Badminton et
Acrosport**

**Créer grâce à l'IA
une app web en 30'
chrono**

4 mai 2026
16h15-17h45

RDV N'EPS



**Scénario en
Parkour et
demi-fond**

**Créer un parcours
ELEA
Réaliser un
publipostage**

4 juin 2026
16h15-17h45



RDV N'EPS

1



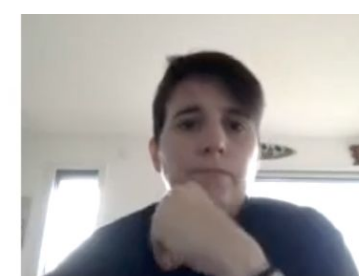
Scénario en
Boxe Française

Créer un
diaporama
interactif

20 janvier 2026

16h15-17h45

Enregistrement du webinaire



INTRODUCTION



SCENARIO
PEDAGOGIQUE



ATELIER CUISINE
NUMERIQUE

Banque de diaporamas
interactifs dans différentes APSA



SCENARIO PEDAGOGIQUE

Présentation du scénario

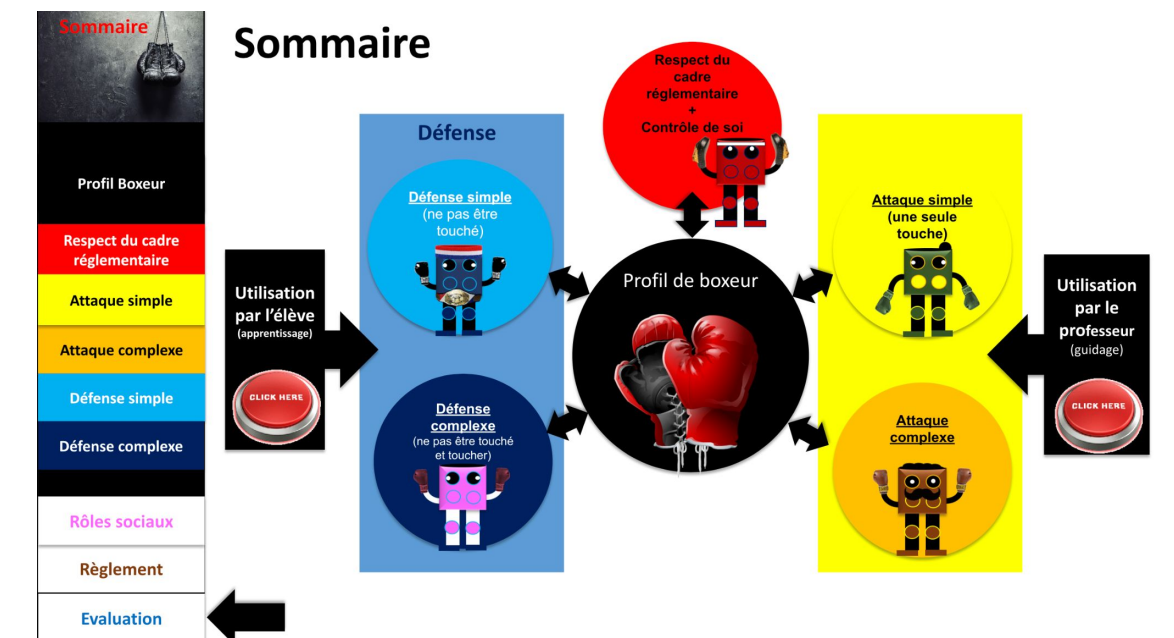
Power point interactif
Boxe Française Savate

Mr Rabeau
Collège Paul Emile Victor

Téléchargement (appweb, diaporamas,...)



Diaporama boxe eps





ATELIER CUISINE NUMERIQUE

Tutoriel n°1

L'avalanche de coups

Consignes:
A: l'attaquant va toucher B le maximum de fois
B: le Défenseur va éviter les coups sans sortir du cerceau

Connaissances:

Règles de sécurité:

Critères de réalisation

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
- 5 coups			

Tutoriel n°2

La distance

Consignes:
A: l'attaquant va donner le maximum de coup en 2mn
B: Va devoir éviter les coups sans sortir le pied du cerceau

Connaissances:

Consigne de sécurité:

Critères de réussite

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
- De 5 coups	De 6 à 10 coups		

Téléchargement
(banque d'images)



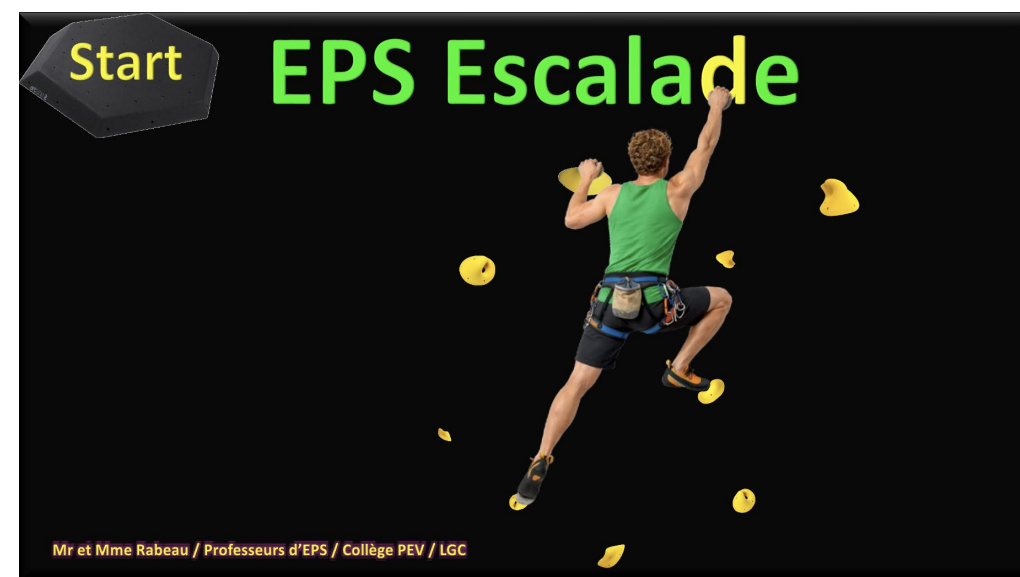


Banque de diaporamas interactifs dans différentes APSA

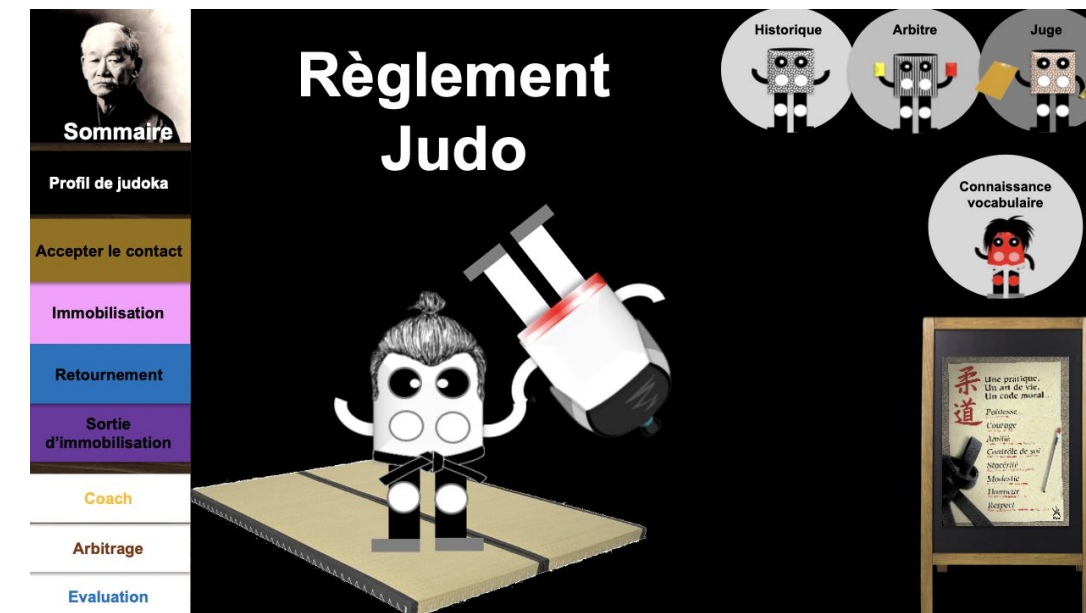
Téléchargement
(version pptx)



escalade eps

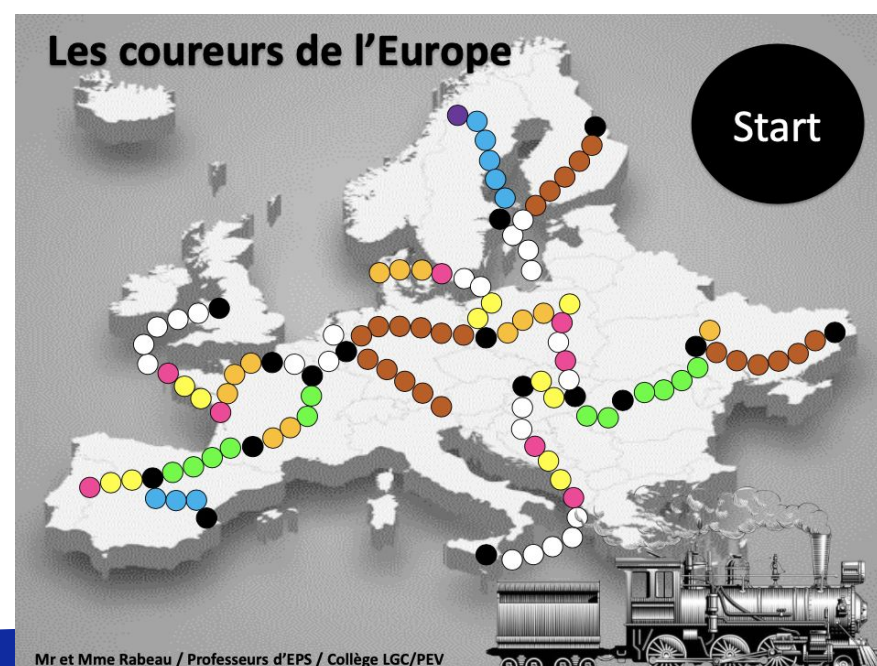


judo eps



tri athlé eps

les coureurs de l'Europe



tennis de table eps





Enregistrement du webinaire

RDV N'EPS

2



Scénario en
Handball à 4

Transférer des
données avec et
sans internet

9 février 2026
16h15-17h45

Traitement automatisé des données choisies et exportées

Pilotage Gain EPS (sur Excel) :
Traitement des données de façon automatique sur votre PC après avoir récupéré les exports dispersés sur les différentes tablettes.

[Téléchargement de l'ensemble du dossier, via le site académique](#)

Tutos	Fonctionnement du « classeur Excel » qui vous est proposé
Tuto 1	Présentation du dossier Gain EPS et comment appliquer le classeur où il se trouve sur votre PC
Tuto 2	Importer et exploiter les données
Tuto 3	Vue individuelle et pilotage du traitement des données recueillies (paramétrage des indicateurs)
Tuto 4	Vue récap classe : choix de l'indicateur à appliquer à l'ensemble de vos élèves

Exemple concret :
> Traitement des données issues des 3 Clubs en fin de séquence.
> Les attendus : Niveaux d'arbitrage (terrain ou zone), 60% de « Porter le danger », 50 % d' « Efficacité au tir » et 50 % de « Ratio, Axe / Couloirs ».
> Mise en forme rapide et création d'un PDF imprimable (ateliers Excel à suivre)



SCENARIO
PEDAGOGIQUE



ATELIER CUISINE
NUMERIQUE



SCENARIO PEDAGOGIQUE

Présentation du scénario

Téléchargements (9 app gain EPS, diaporamas,...)

ACADÉMIE DE NANTES
*Liberté
Égalité
Fraternité*

Sommaire

- Environnement numérique
- Contexte d'enseignement et enjeux
- Déroulement du scénario
- Supports numériques associés
- Plus-values et points de vigilance
- Adaptations et autres ressources

Handball à 4 (& CA 4)

Scénario pédagogique sur une séquence, avec des élèves de 5ème



Bourthoumieu Sébastien
Collège Marais Poitevin (85)



Gain EPS



Houdou Vincent
Collège Paul Emile Victor
Chateau Gontier (53)

- Applications paramétrables et modifiables
- Collecte et traitement des données de façon automatique (via Excel )
- Sans connexion Internet







ATELIER CUISINE NUMERIQUE

Atelier n°1 - Sébastien

Atelier n°2 - Vincent

Téléchargements

Adaptations et autres ressources

Des applications entièrement paramétrables, pensées CA4, sans connexion internet. Un traitement automatique des données exportées, que l'on a soi-même choisies, grâce au dossier Gain EPS et à son classeur Excel de « Pilotage ».

Pour les autres champs 1, 2, 3 et 5 : le Process Gain EPS sous Excel est toujours existant !

Libre à vous de créer et de partager !

Un déploiement aisé de vos configurations sur toutes vos tablettes (tous les OS), depuis l'onglet « Reset » de l'interface « professeur » (code par défaut : 1234).

Vidéo Tuto *Préparez votre classeur comme navigateur*

Téléchargez les applications Gain EPS CA4

Appli 1	Appli 2
Lien 1	Lien 2

Pensez une fois les applications ouvertes, à les installer sur vos tablettes (procédure : "Lire utilisation")

Téléchargez les configurations d'applications du scénario pédagogique : "Hand à 4, 5ème"

Hand Indiv	Hand à 4
Config 1	Config 2
Lien 1 "FileSender"	Lien 2 "FileSender"
Lien actif jusqu'au 06/01/2024 12:00	
Lien 1 "Nuage"	Lien 2 "Nuage"
Lien perennés (2 clics). Fermez la 1ère fenêtre puis téléchargez	



Feuille 9 : Suivi de progression (séquence)

Utilisation en EPS :

- Personner ses élèves ou ses enseignants de visualiser des progrès, des évolutions.
- Coder un graphique simple (ex : courbes) à partir du tableau.
- Interpréter une progression : stabilité, progrès, régression.

Données de terrain (Course longue - distances réalisées en mètres)

Nom	Classe	Séance 1	Séance 2	Séance 3	Séance 4	Séance 5
Martin	5e	1000	1700	1800	1800	2000
Dorian	5e	1400	1500	1600	1600	1700
Remy	5e	1600	1600	1700	1700	1700
Nicolas	5e	1700	1700	1700	1800	1700
Morvan	5e	2300	2300	2400	2400	2500
Paul	5e	2300	2400	2500	2500	2600
Julien	5e	2300	2300	2300	2300	2300

Évolution des distances parcourues / séances

Évolution des distances parcourues / séances





Enregistrement du webinaire

RDV N'EPS

3






Scénario en Tchouk-ball

Créer des cartes de jeu interactives avec l'IA

11 mars 2026
16h15-17h45



-  INTRODUCTION
-  SCENARIO PEDAGOGIQUE
-  ATELIER CUISINE NUMERIQUE



SCENARIO PEDAGOGIQUE

Présentation du scénario

Tchouk-ball et tirage de cartes CA 4



Thibaut Fischer
Collège A&J Renoir
La Roche Sur Yon (85)



ACADÉMIE
DE NANTES
*Liberté
Égalité
Fraternité*

Sommaire

- Environnement numérique
- Contexte d'enseignement et enjeux
- Déroulement du scénario
- Supports numériques associés
- Plus-values et points de vigilance
- Adaptations et autres ressources

Téléchargement
(appweb, diaporamas,...)





ATELIER CUISINE NUMERIQUE

Tutoriel n°1

Tutoriel n°2

Téléchargement
Prompts

