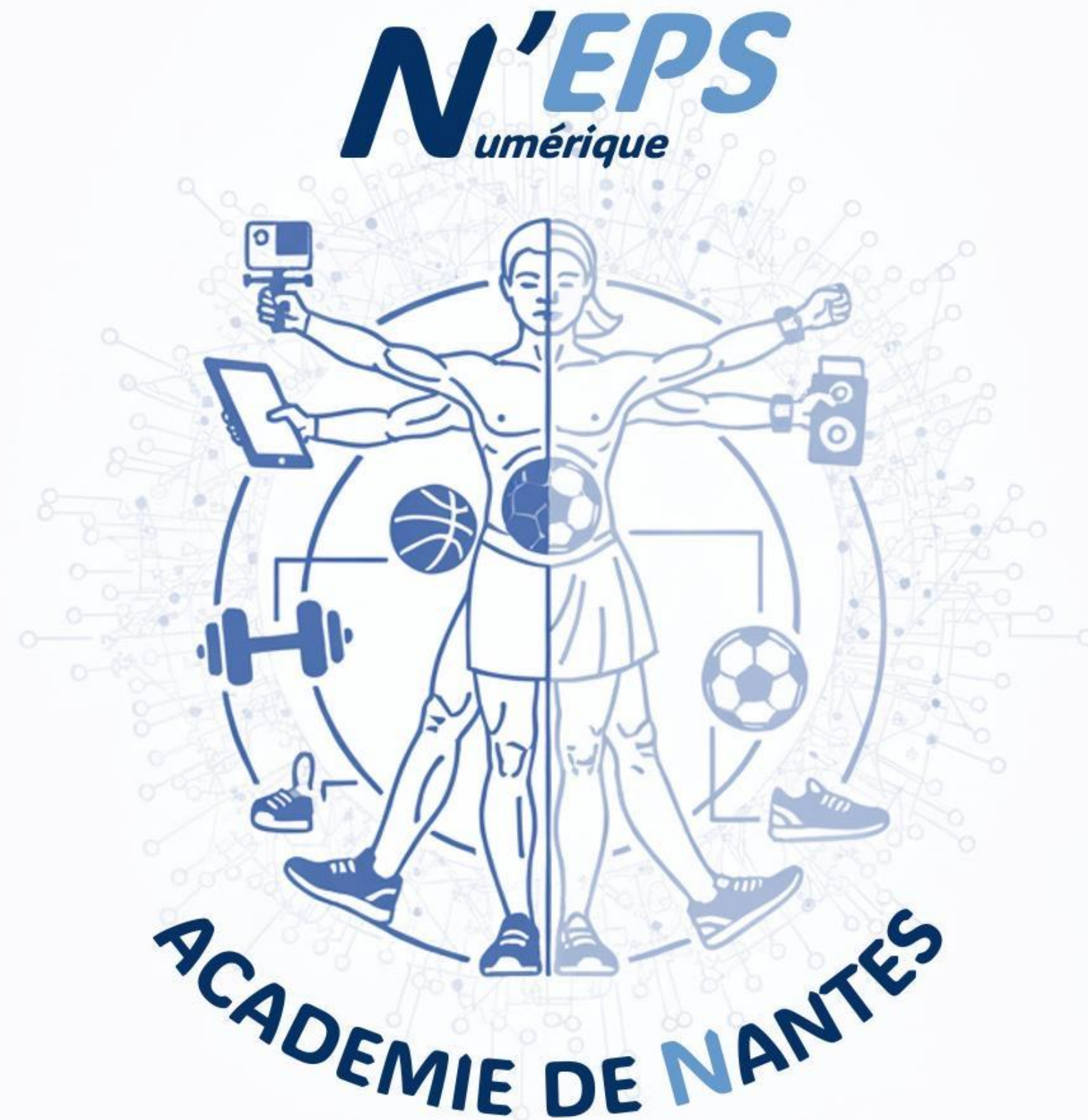




## LES RENDEZ-VOUS DU NUMERIQUE EPS



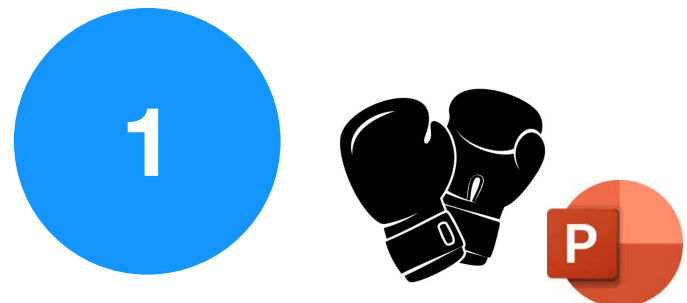
**Renseignements :** [mathias.leroux@ac-nantes.fr](mailto:mathias.leroux@ac-nantes.fr)

### Saison 2025-2026

**LIEN VISIO**

*identique pour tous les RDV*

**RDV N'EPS**

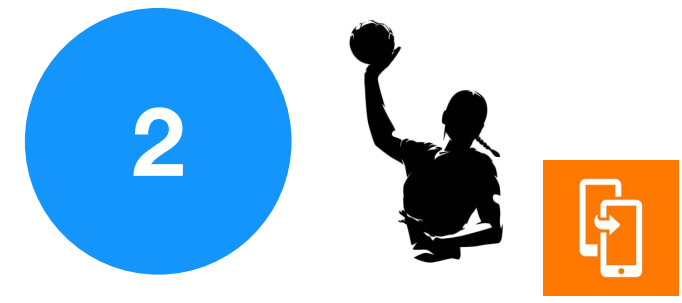


**Scénario en  
Boxe Française**

**Créer un  
diaporama  
interactif**

**20 janvier 2026**  
16h15-17h45

**RDV N'EPS**

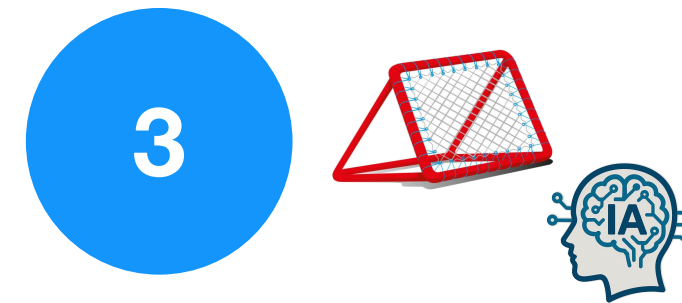


**Scénario en  
Handball à 4**

**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**

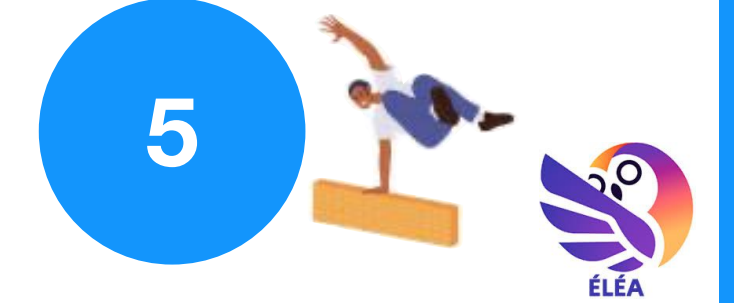


**Scénario en  
Badminton et  
Acrosport**

**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



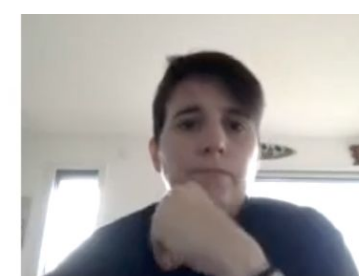
Scénario en  
Boxe Française

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,...)





## 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)



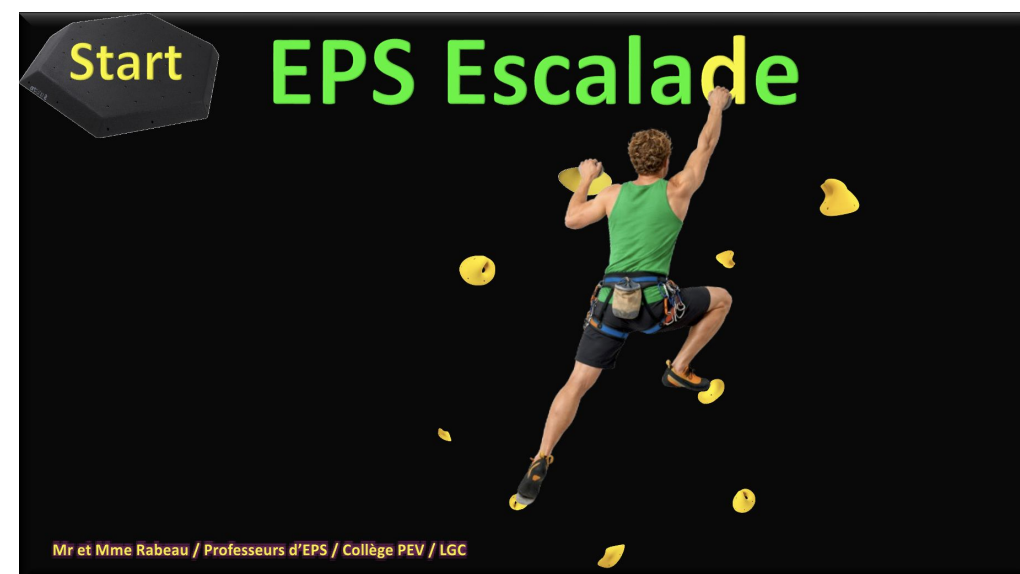


### Banque de diaporamas interactifs dans différentes APSA

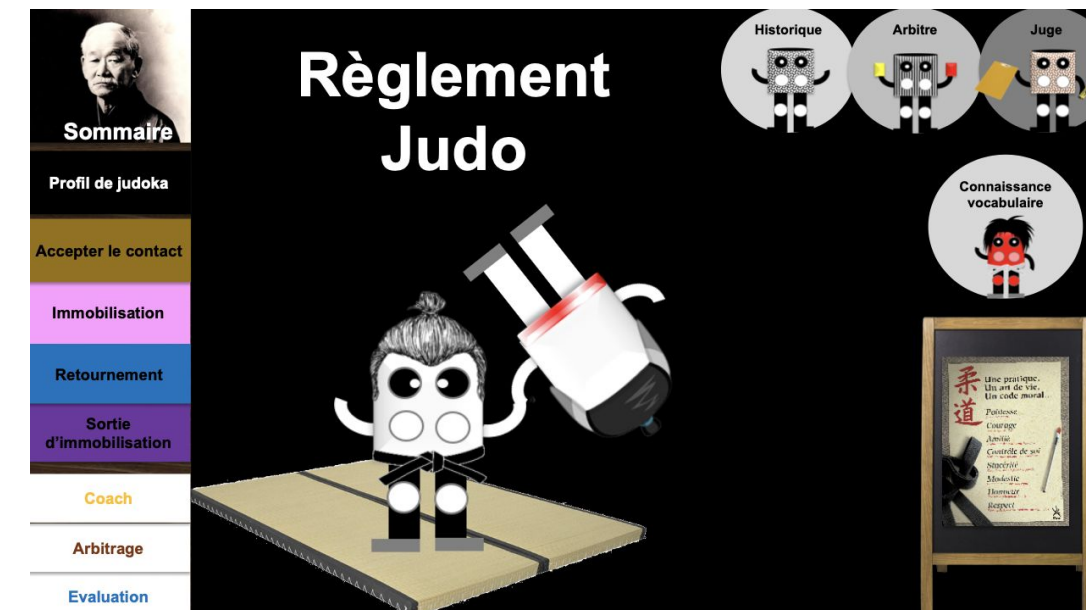
Téléchargement  
(version pptx)



escalade eps



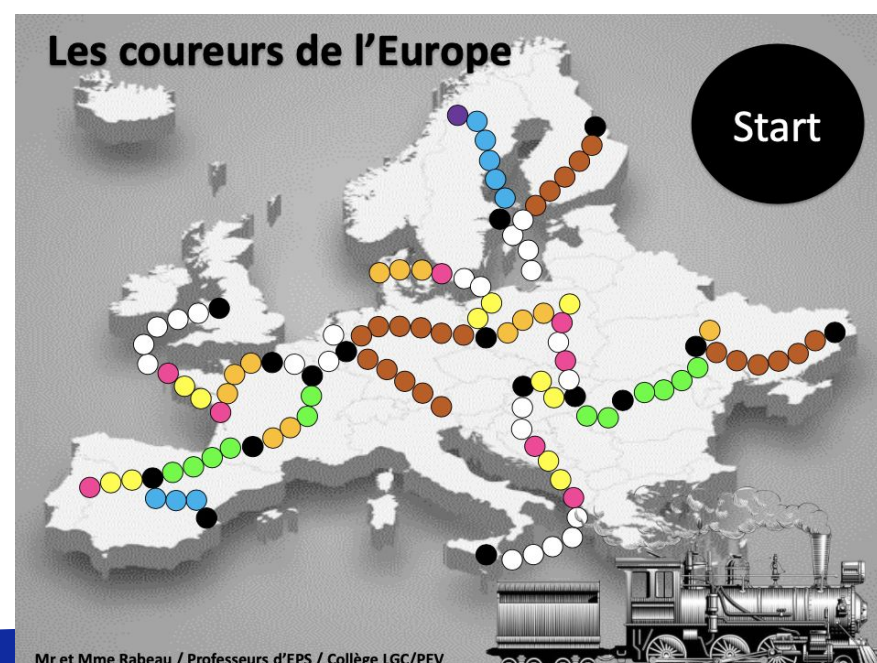
judo eps



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	<a href="#">Présentation du dossier Gain EPS et comment appliquer le classeur où il se trouve sur votre PC</a>
Tuto 2	<a href="#">Importer et exploiter les données</a>
Tuto 3	<a href="#">Vue individuelle et pilotage du traitement des données recueillies (paramétrage des indicateurs)</a>
Tuto 4	<a href="#">Vue récap classe : choix de l'indicateur à appliquer à l'ensemble de vos élèves</a>

**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 scénario comme navigateur*

Téléchargez les applications Gain EPS CA4

Appli 1	Appli 2
<a href="#">Lien 1</a>	<a href="#">Lien 2</a>

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
<a href="#">Lien 1 "FileSender"</a>	<a href="#">Lien 2 "FileSender"</a>
Lien actif jusqu'au 06/01/2024 12:00	
<a href="#">Lien 3 "Nuage"</a>	<a href="#">Lien 4 "Nuage"</a>
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	1700	1700
Morvan	5e	2300	2300	2400	2400	2500
Paul	5e	2300	2400	2500	2500	2600
Julien	5e	2300	2300	2300	2300	2300

Evolution des distances parcourues / séances

Evolution des distances parcourues / séances

Plan à pas graphique

- Intégrer le tableau (Plan + Séances)
- Insérer un graphique à courbes
- Si le programme d'un élève (différent par exemple)
- Ajouter un titre : "Progression - Course longue"

Pour apprendre pas à pas (Tuto Excel)

Excel en ligne : [Lien 1](#), [Lien 2](#), [Lien 3](#)





### 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,...)



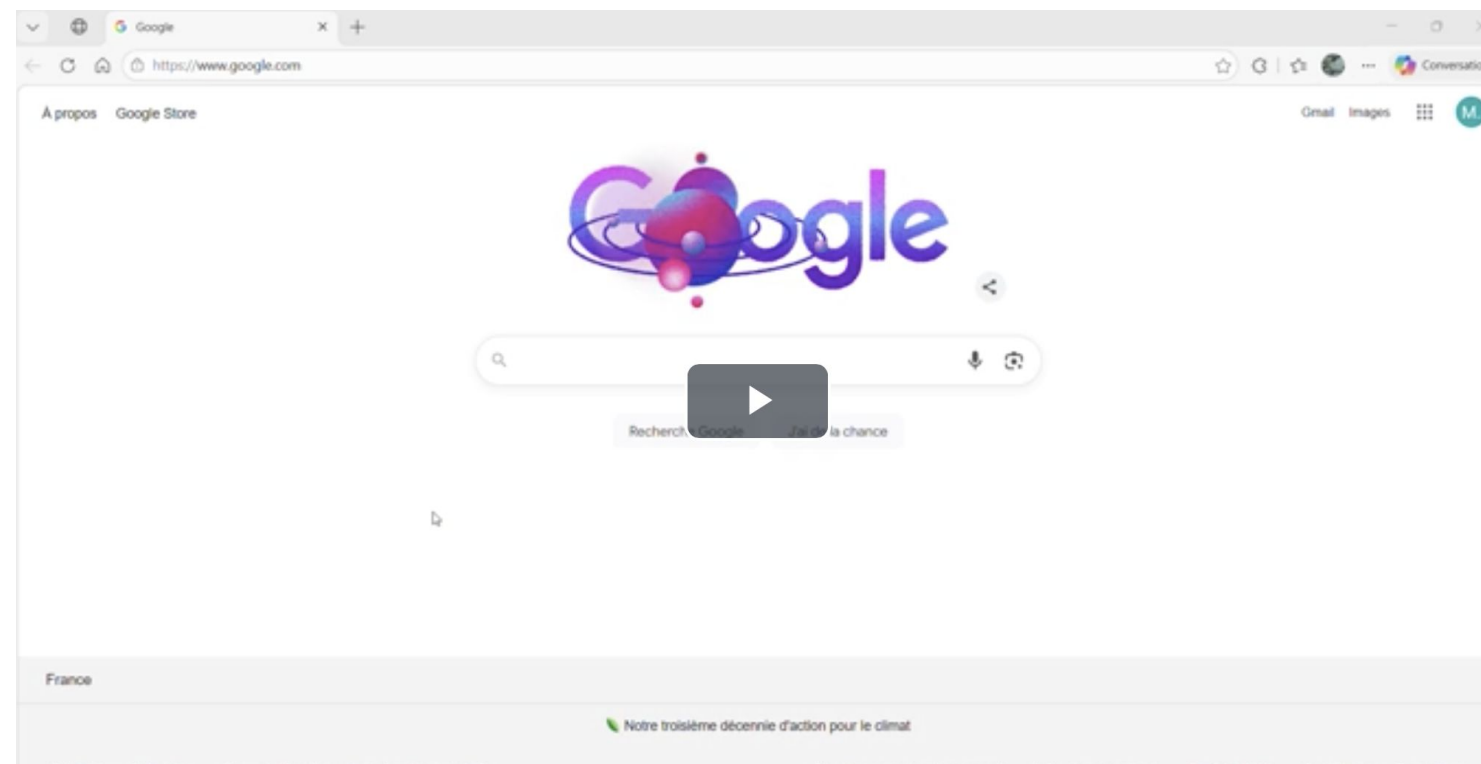


## ATELIER CUISINE NUMERIQUE

Tutoriel n°1

Tutoriel n°2

Téléchargement  
Prompts





### Enregistrement du webinaire

#### RDV N'EPS

4



Scénario en  
Badminton et  
Acrosport

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

**4 mai 2026**  
16h15-17h45



**SCENARIO PEDA - 1  
BADMINTON**



**SCENARIO PEDA - 2  
ACROSPORT**



**ATELIER CUISINE  
NUMERIQUE**



## SCENARIO PEDA - 1 *BADMINTON*

### Présentation du scénario

**AFL2 : S'entraîner en Badminton CA4**

**Ma démarche:**

- Donner du sens à l'AFL2 pour mes élèves qui ne comprennent pas toujours sur quoi ils sont évalués sur les 8 points « non moteurs ». L'AFL3 sur les rôles est souvent plus lisible pour les élèves.
- Créer une démarche reproductible dans d'autres APSA.
- Engager les élèves dans une démarche de transformation à long terme.

**Introduction**

- **IDENTIFIER son niveau de ressources initiales que l'on souhaite transformer**
- **SE DEFINIR un projet de transformation en lien à la compétence propre à l'EPS que l'on sollicite (Francis Bergé)**

Téléchargement  
(appweb, diaporamas,...)





## SCENARIO PEDA - 2 *ACROSPORT*

### Présentation du scénario

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

**Aider les élèves à passer du tâtonnement à la structuration chorégraphique : la plus-value du numérique en acrosport (CA3).**



Yann ROCHEFORT  
Collège Jean Moulin  
Saint-Nazaire (44)

Téléchargements  
(appweb, diaporamas,...)





## ATELIER CUISINE NUMERIQUE

Créer son prompt

