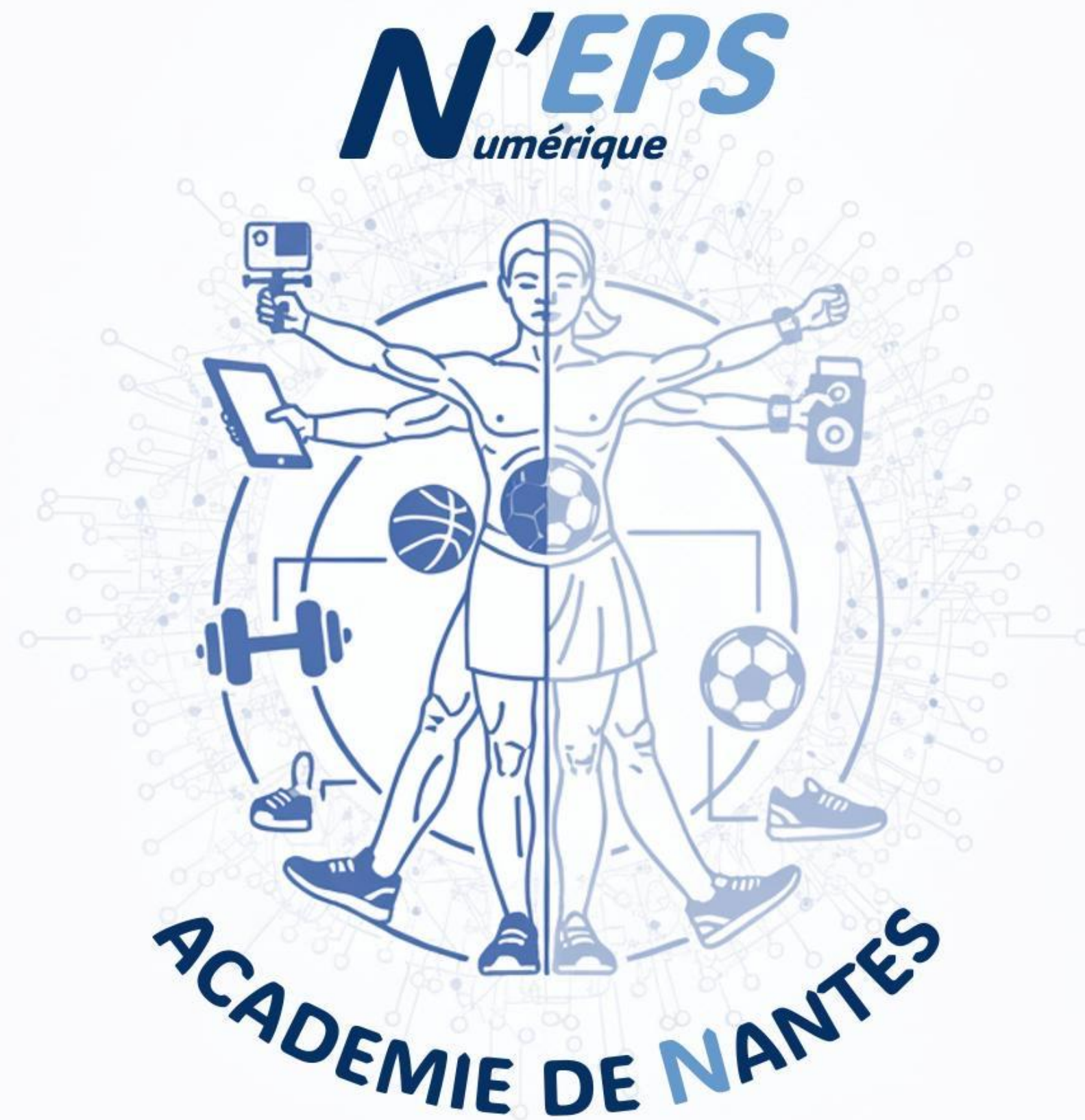




LES RENDEZ-VOUS DU NUMERIQUE EPS



Renseignements : mathias.leroux@ac-nantes.fr

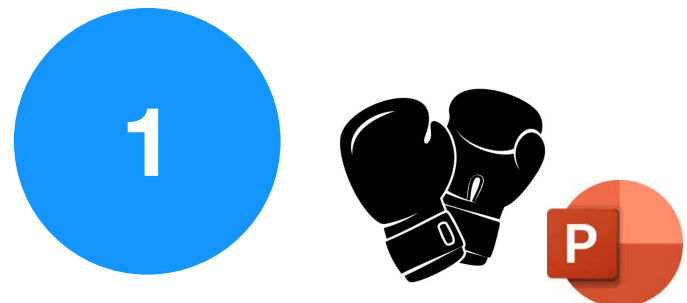


Saison 2025-2026

LIEN VISIO

identique pour tous les RDV

RDV N'EPS

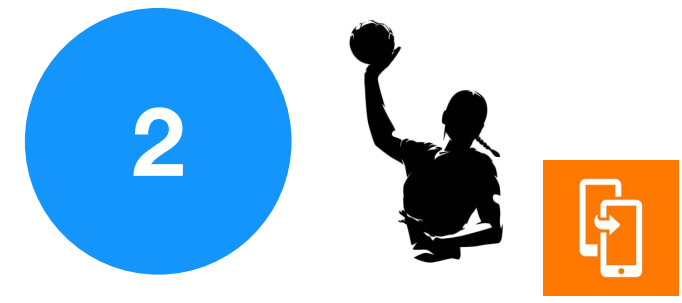


**Scénario en
Boxe Française**

**Créer un
diaporama
interactif**

20 janvier 2026
16h15-17h45

RDV N'EPS

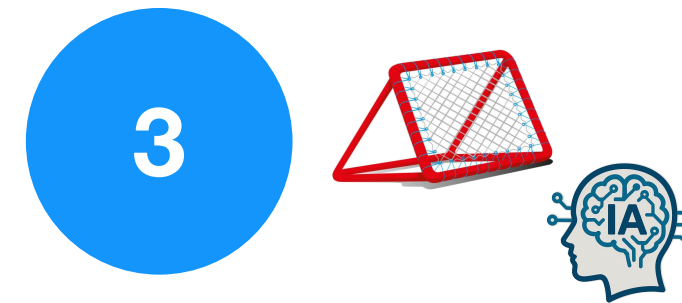


**Scénario en
Handball à 4**

**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

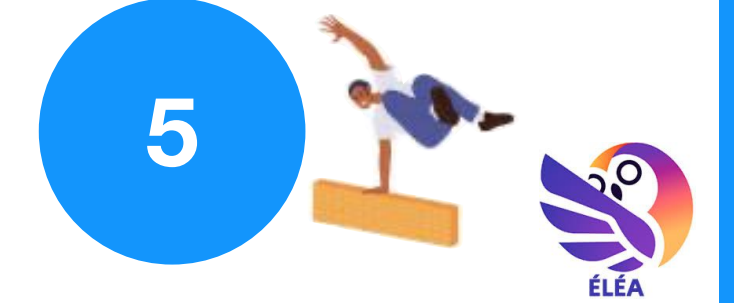


**Scénario en
Badminton et
Acrosport**

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

4 mai 2026
16h15-17h45

RDV N'EPS



**Scénario en
Parkour**

**Créer un parcours
ELEA**

4 juin 2026
16h45-17h45



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

- 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

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)



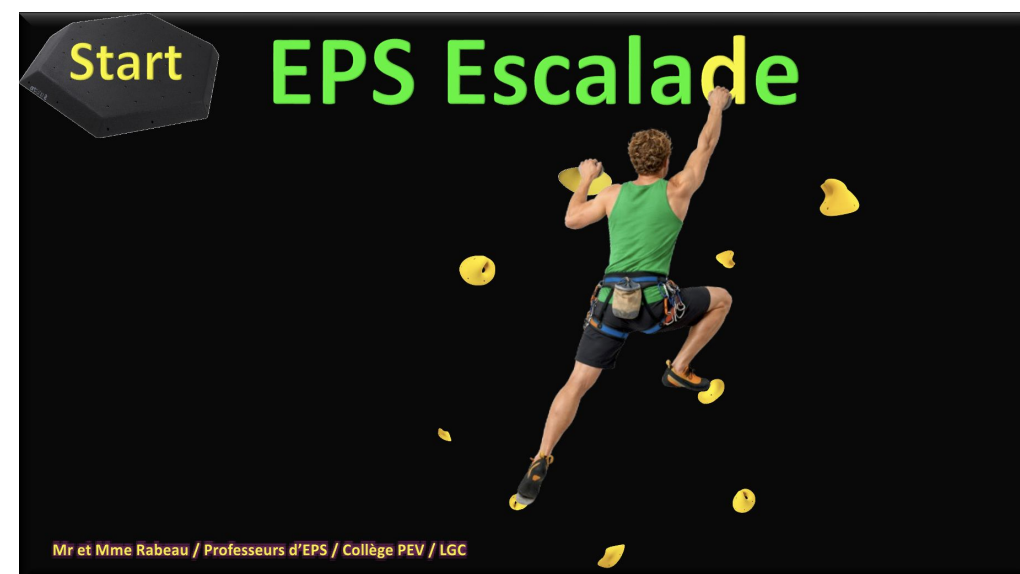


Banque de diaporamas interactifs dans différentes APSA

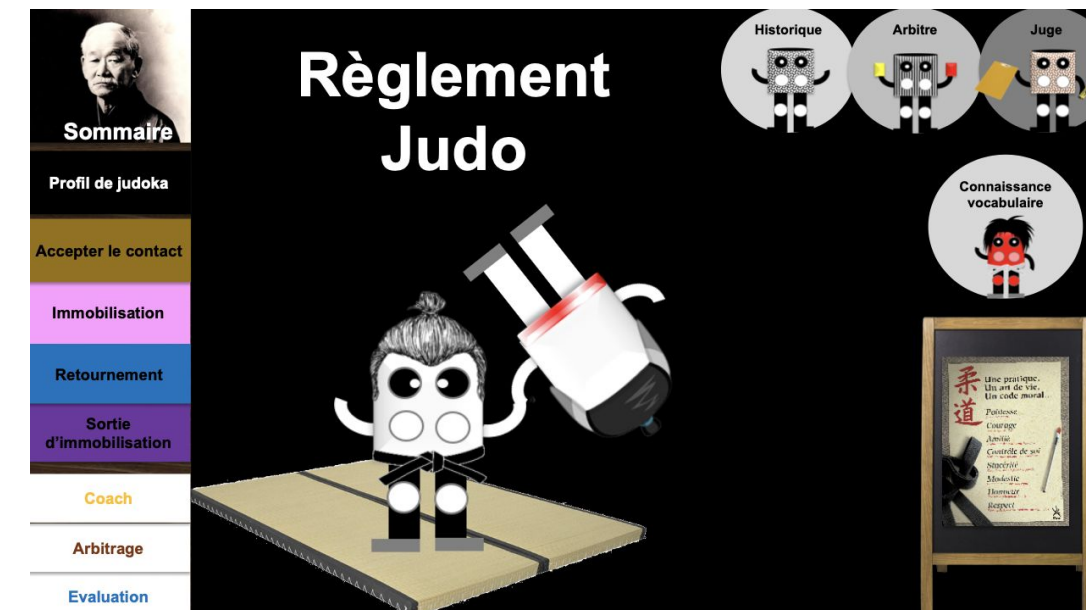
Téléchargement
(version pptx)



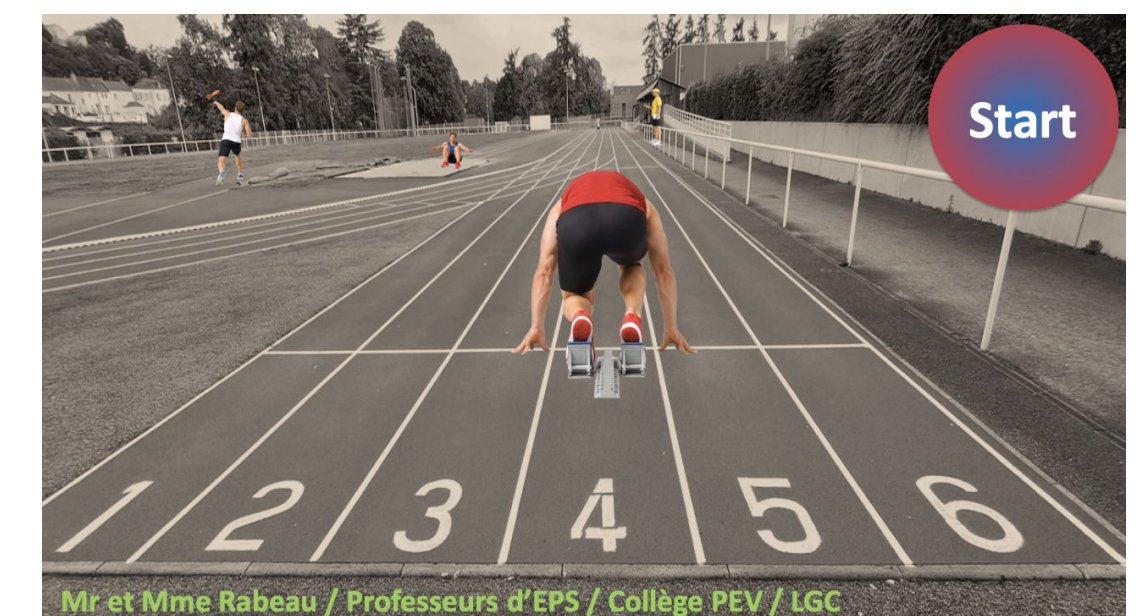
escalade eps



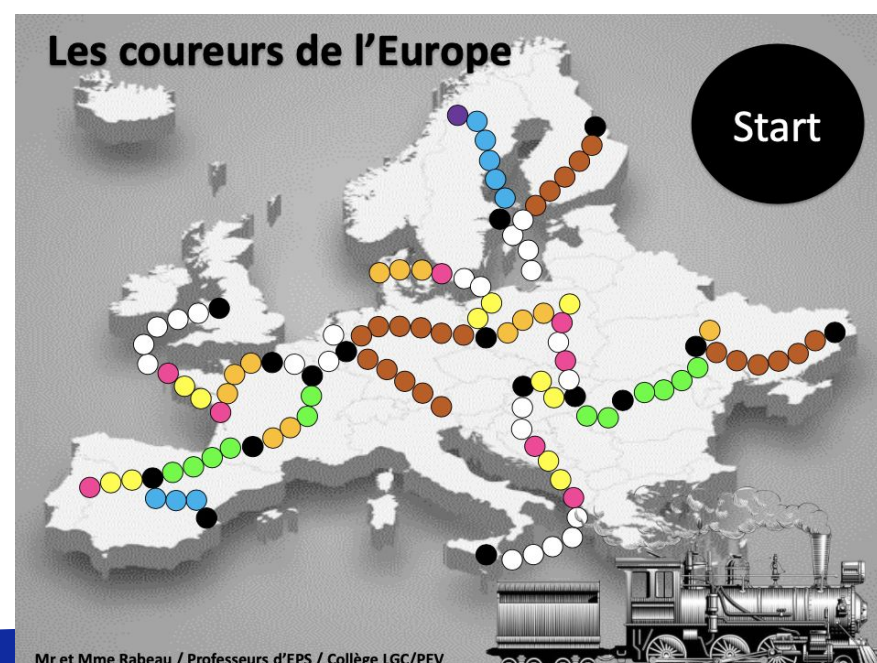
judo eps



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)





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



Nom	Classe	Séance 1	Séance 2	Séance 3	Séance 4	Séance 5
Martin	Se	1800	1700	1800	1800	1900
Durand	Se	1400	1500	1600	1600	1700
Bernard	Se	1600	1600	1700	1700	1700
Nigam	Se	1700	1700	1700	1800	1700
Morvan	Se	2300	2300	2400	2400	2500
Petit	Se	2300	2400	2500	2500	2600
Duflo	Se	2300	2200	2200	2300	2300





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,...)



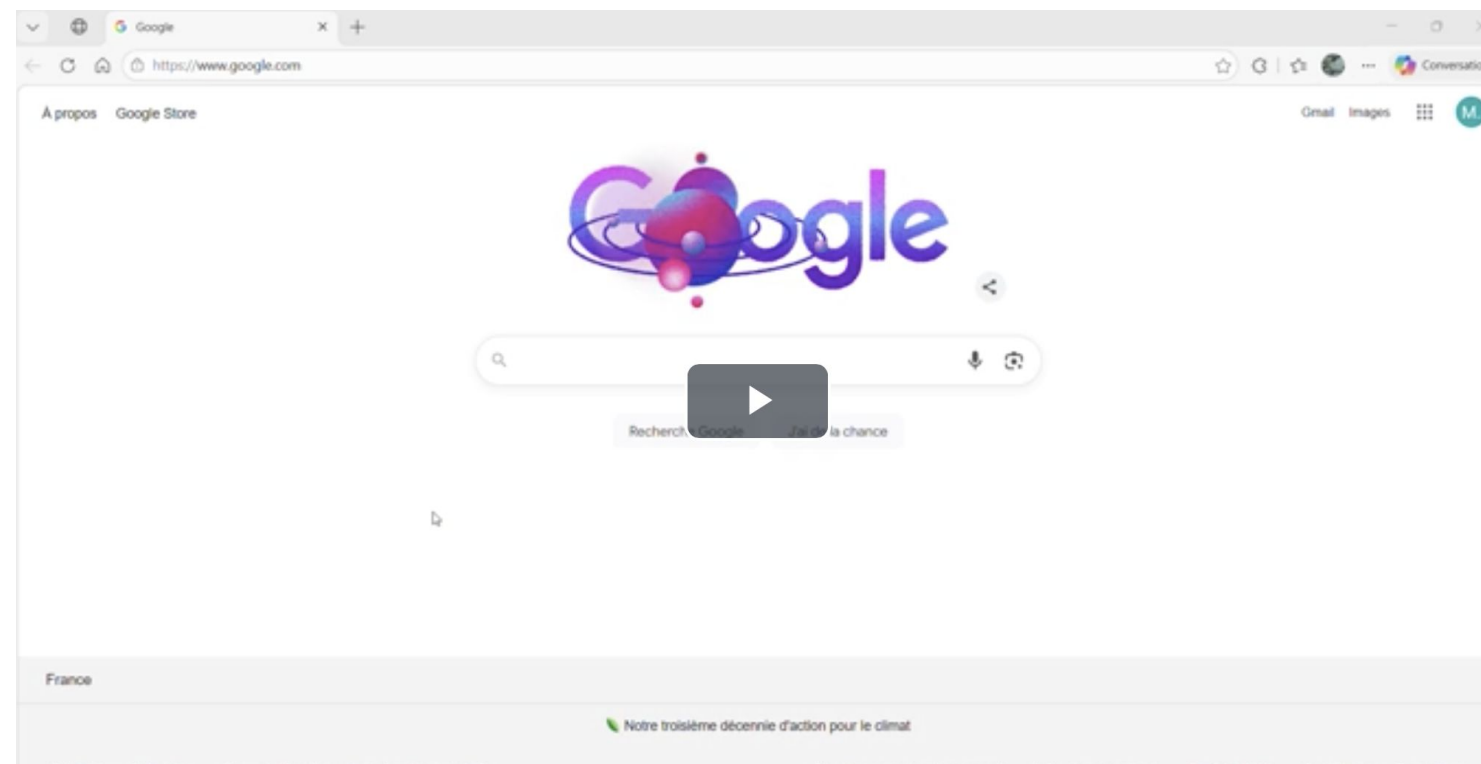


ATELIER CUISINE NUMERIQUE

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

ACADÉMIE DE NANTES

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)

0:01 / 59:53



**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

Progression du canevas 80%

Prénom Je veux pouvoir changer les prénoms sur l'interface

Équipe Précision éventuelle

Niveau Précision éventuelle

Temps de passage Ex: passage à chaque tour

Performance individuelle Ex: distance, répétitions...

Autre donnée Préciser...

CALCULS AUTOMATIQUES

Total Moyenne Écart Classement

% Pourcentage Score final Régularité Niveau atteint

Vitesse Alerts/valid.

Autres calculs attendus
Calculs spécifiques à décrire...

5. Outils à inclure

Chrono Minuteur Sonnerie Rotations

6. Interface

Multi-pages 1 seule page Plein écran Portrait

Paysage

ÉCRANS SOUHAITÉS

Accueil Préparation Résultats Export

5:49 / 33:53 -28:04 1x

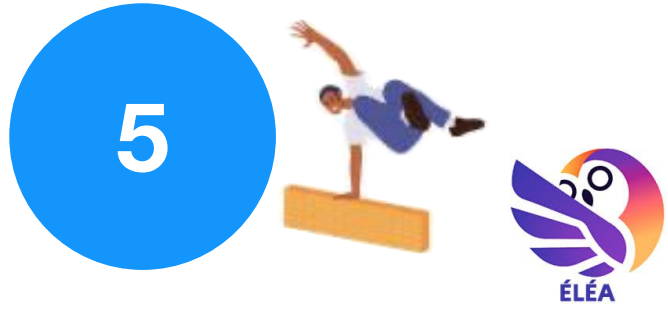
Créer son prompt





Enregistrement du webinaire

RDV N'EPS



Scénario en
Parkour

Créer un parcours
ELEA

4 juin 2026
16h45-17h45



**SCENARIO
PEDAGOGIQUE**



RGPD (vidéo)



**ATELIER CUISINE
NUMERIQUE**



SCENARIO PEDA *PARKOUR*

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

Scénario pédagogique **Parkour artistique (CA3)**



Paul-Vincent ROGGY
Collège SOLJENITSYNE
Aizenay

Téléchargement
(appweb, diaporamas,...)

