

Programme

13h30

Accueil - émargement - positionnement dans les ateliers

13h45

*Delphine Evain - IA-IPR EPS
Ouverture - présentation de la journée*

13h55

*Olivier Feigean - Agrégé EPS lycée les Bourdonnières - Nantes et Formateur ESPE
"L'élève acteur par le numérique"*

14h20

*Jean-Marc Matos - Danseur chorégraphe et co-directeur artistique
de la compagnie K-Dance
"Processus de création et nouvelles technologies "*

14h45

Courte collation - Transition dans les ateliers

15h00

5 ateliers au choix, sur les 7 proposés

18h20

Clôture de la journée

Présentation des ateliers

Atelier 1: Jean-Marc Matos

**Danseur, chorégraphe et co-directeur artistique de la compagnie K-Dance
Toulouse (31)**

Corps et jeu numérique

Cet atelier propose d'aborder de manière ludique et créative l'engagement corporel et réflexif de l'enfant confronté à un environnement interactif par le biais d'une découverte conjointe sur son corps, le traitement instantané de la vidéo et de la musique. Fruit de quinze années de création et d'expériences pédagogiques par la compagnie K-Danse auprès des publics jeunes, l'atelier propose une approche pédagogique nouvelle dans l'intégration corps - art numériques. Des spectacles "danse et arts numériques" de la compagnie K-Danse sont illustrés par des extraits vidéos.

Atelier 2: Olivier Feigean

Agrégé EPS lycée les Bourdonnières - Nantes et Formateur ESPE (44)

e-lyco (it's learning)

En considérant que l'ENT permet le prolongement du travail engagé par les élèves durant la leçon d'EPS, cet atelier présente et propose les différentes fonctionnalités de partages de productions et de communications de ressources. Cet outil doit permettre à la fois à l'élève de rendre compte de son apprentissage, mais aussi de compléter l'acquisition de compétences au-delà de la leçon.

Atelier 3: Sébastien Bourthoumieu

Professeur d'EPS, Collège F. Viète, Fontenay le Comte (85)

Numérique et EPS - hors connexion internet

Suite à un court sondage réalisé à l'aide de votre smartphone au sujet de vos usages actuels du numérique en classe, les thèmes suivants seront abordés:

- . Comment et pourquoi se lancer ?*
- . Créer ses propres ressources (créer un diaporama dynamique / personnaliser une application pour la rendre conforme à ce que l'on souhaite proposer aux élèves).*
- . Traces numériques avant, pendant et après la leçon à l'aide d'un ENT(Box) dédié à la classe, qui fonctionne sans connexion internet (stockage, échange, pad collaboratif, réseau social, vidéo interactive qui intègre des QCM, carte mentale ...).*

Atelier 4: Grégory Rabeau

Professeur d'EPS, collège le Grand Champ, Grez en Bouère (53)

Le numérique au service de l'élève acteur

Différents axes seront abordés:

- . L'utilisation du power point interactif pour personnaliser les contenus d'enseignements*
- . Le choix de l'élève dans son parcours d'apprentissage avant, pendant et après la séance.*

Atelier 5: Philippe Tilagone

Professeur d'EPS, collège La Neustrie, Bouguenais (44)

La dévolution des rôles et des outils: traitement des images et carte mentale

Le regard du professeur est posé sur les processus d'acquisition et non sur le seul résultat. L'élève transforme ses prises d'informations en des connaissances. Leur mobilisation effective permet leur intégration qui, contextualisées, servent d'appuis à l'action et à la réflexion. L'élève devient un « chercheur praticien réflexif » de plus en plus compétent. Il développe avec ses pairs une culture commune, un langage qui permet des observations, des auto-co-évaluations fiables, réalisées par des élèves « éduqués ». Le professeur en retrait, mais « démultiplié », disponible pour plus de réactivité et de personnalisation par l'identification et la compréhension des origines des comportements observés, doit repenser son organisation de classe.

Atelier 6: Thomas Dupuis

Professeur d'EPS, collège-lycée Notre Dame, Le Mans (72)

La classe collaborative numérique au collège : les usages en EPS

Les usages numériques en EPS sont nombreux et ouvrent à de nouvelles richesses pédagogiques permettant innovation et différenciation. Bénéficier d'une "suite éducative" de travail au sein d'un établissement, offre plus encore à tous les enseignants, élèves et parents, les outils favorisant le travail collaboratif. Dès lors, pouvons-nous espérer "voler du temps" d'écran aux élèves à des fins éducatives, et dépasser les frontières du cours d'EPS pour une réelle culture physique et sportive, collaborative.

Atelier 7: Pascal Delas

Agrégé EPS, collège de Goulaine, Basse-Goulaine (44)

Les compétences numériques comme vecteurs des apprentissages

Exemple d'une séquence d'enseignement proposée à une classe de 6^{ème} en gymnastique: travers l'usage de quelques exemples de fichiers générés sous Excel, le professeur crée les conditions d'un apprentissage de l'autonomie des élèves, ainsi que les conditions d'une plus grande disponibilité pour chacun d'entre eux.

Ateliers - Horaires	Atelier 1 JM. Matos	Atelier 2 O. Feigean	Atelier 3 S. Bourthoumieu	Atelier 4 G. Rabeau	Atelier 5 P.Tilagone	Atelier 6 T. Dupuy	Atelier 7 P. Delas
15h00 15h35		Salle 102	Salle 104	Salle 105	Salle 107		
15h40 16h15	Salle 107	Salle 102	Salle 104	Salle 105			
16h20 16h55	Salle 107	Salle 102			Salle 104	Salle 105	
17h00 17h35	Salle 107				Salle 104	Salle 105	Salle 102
17h40 18h15	Salle 107		Salle 104			Salle 105	Salle 102