



Octobre 2023

LETTRE
INFORMATIONS
VENDEE
EDUCATION NUMERIQUE

LIVE

03

EDITO

Depuis son ouverture au plus grand nombre l'application ChatGPT, agent conversationnel, interroge et interpelle tous les niveaux de notre société et l'engage dans une approche passionnée voire parfois erronée de ses usages.

Le monde de l'éducation et plus particulièrement celui de l'enseignement va devoir engager sa réflexion autour de deux grands enjeux principaux :

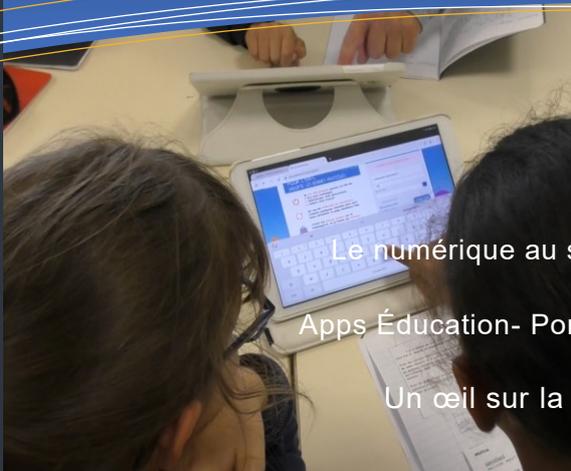
Comment acculturer nos élèves à un usage raisonné et efficient de tels outils et comment ces mêmes outils vont nous permettre, à nous enseignants, de les faire progresser et d'améliorer leurs compétences, tant numériques que fondamentales.

La DRANE (Délégation Régionale Académique au Numérique Educatif) des Pays de Loire a conçu sur l'espace pédagogique académique une page dédiée à l'intelligence artificielle.

Vous pourrez accéder à ces informations en suivant le lien ci-dessous :

[la page "Intelligence artificielle" académie de Nantes](#)

Laurence Lesgourgues
IEN mission numérique
Vendée



Le numérique au service des apprentissages en EPS **P.1**

Apps Éducation- Portail tubes : un hébergeur de vidéos **P.2**

Un œil sur la direction...La messagerie e-primo **P.2**

SOMMAIRE

Le numérique au service des apprentissages en EPS

Contextualisation :

Un questionnaire relatif à l'EPS : les traces que l'on peut conserver des différentes compétences et connaissances acquises. C'est dans cette optique que nous vous proposons ce scénario mettant en jeu le numérique au service de l'EPS et des apprentissages des élèves.

Ce scénario pédagogique s'insère dans une séquence d'ultimate en cycle 3. Deux séances ont déjà été effectuées.

Objectifs

Vérifier que les élèves ont acquis les pratiques motrices inhérentes à l'ultimate.

Rôle du numérique :

- Feedback en séance des gestes via une tablette
- Etablir une référence pour la classe (après la séance)

CRCN :

Domaine 3 - Création de contenus
3.2 développer des documents visuels et sonores

Séance d'EPS :

Classe de CM1 de 28 élèves, scinder le groupe en 2 avec un groupe de chaque côté du terrain.

- **1^{er} atelier** (14 élèves / 5 groupes de 3) -> lancer précis / réception.

Par groupe de 3, deux lanceurs/réceptionneurs, un élève qui filme. Chaque élève assure les différents rôles. A l'issue de cela, ils regardent leurs vidéos et interagissent sur ce qu'ils voient pour s'auto-corriger.

- **2^{ème} atelier** -> situation de match sur la largeur du terrain en 5vs5 et 4 observateurs/arbitres.

Après la séance :

Comme évoqué dans la contextualisation, il n'est pas fréquent d'avoir des traces des apprentissages en EPS, ainsi pour remédier à cela, nous vous proposons l'utilisation d'un wiki pour structurer et modéliser ce que les élèves ont appris en EPS grâce à des vidéos et photos prises lors de la séance.



Il y aura donc des traces visuelles (photos/vidéos) mais aussi écrites construites collectivement pour illustrer chaque apprentissage. Il est également possible d'annoter les photos avec les élèves afin d'explicitier au mieux les critères de réalisation.

Comment prendre un frisbee pour le lancer correctement ?

Mettre le pouce au dessus du frisbee. L'index le long de la tranche et les trois doigts restant en-dessous du frisbee.



Sexe pieds : Si je suis droitier, je mets mon pied droit devant. Si je suis gaucher, je mets mon pied gauche devant.



