

Mises en œuvre pédagogiques enrichies par le numérique

En ROUGE les scénarios de Pierre

Outils PROF

iDocéo

iDocéo

Carnet APP

Notion.so

Hootoo tripmate

Toutes APSA

Vidéo Delay

Vidéo Delay

SlowMo

SlowMo

Timer

Timer

Gifs

Vidéoprojecteur

Vidéoprojecteur

EPS APP

CA1

Demi-fond : COURSE APP

Relais : Les perfs de Serone

CA2

Escalade : les voies de Bruno

CA3

Acrosport : ACROAPP

Cirque : le numéro final

CA4

Basket : HOMECOURT

Basket : BLAZE POD

Basket : BASKET APP

Basket : les matchs d'Alex

Nico

CA4

Volley : VOLLEY APP

Ultimate : ULTIMATE APP

Badminton: les matchs de Philippe

Boxe : BOXE APP

CA5

Renforcement musculaire collège :
SWORKIT

Muscu : CARNET 3.0

Crosstraining : Les WOD de Nico

Step : Le carnet de Cécé

Toutes les applications et tutoriels sont soit déjà disponibles sur le site EPS de l'Académie de Lyon, soit en nous contactant directement :

Pierre.drivot@ac-lyon.fr - mickael.da-costa@ac-lyon.fr

La vision de Pierre

Une vision précise de ma pédagogie, en lien avec les caractéristiques des élèves du collège Les Battières :

- Classes très hétérogènes du point de vue attentionnel avec un mélange d'élèves à besoins diverses : EHP, UPE2A, ULIS, ITEP, MDPH. ▶ Les résultats doivent être parlants et rapides. Ils peuvent dépendre d'un collectif car l'entraide et le coaching sont bien acceptés.
- Élèves en difficulté en perte de confiance → besoin de repères, de routine, anti-zapping ▶ situations très évolutives tant dans les formes de groupement que dans l'aspect compétitif, surtout collectif + situation "baptisés".
- **Une pédagogie de repère et de routine pour motiver l'élève, visant l'autonomie, l'entraide, le temps de pratique important et le résultat immédiat.**

Les outils numériques choisis répondent donc à plusieurs critères afin d'être une plus-value pour l'élève mais également pour le professeur :

- Effet immédiat et parlant pour l'élève, organisation simple de l'espace et du temps.
- Les outils utilisés sont mis en place par les élèves (responsabilisation et autonomie)
- Outils adaptables à ma vision pédagogique ▶ ils doivent être les plus simples mais les plus efficaces possible !
- → Vers l'utilisation du matériel élèves (smartphones) pour changer leurs représentations de l'outil quotidien.
- Réorienter le regard et l'action du professeur en classe pour plus de proximité avec l'élève.

La vision de Mick

Une vision pédagogique et didactique enrichie grâce à l'utilisation du numérique (la **pédactice**) :

- Classes aux profils complètement différents (CAP, BAC PRO, Apprentissage - Filières électrotechnique, métallerie, usinage, gestion administration, commerce, vente, restauration ... - upe2a, ULIS, 3^{ème} prépa métiers, ...) avec une extrême hétérogénéité des caractéristiques à tous les niveaux ▶ Les outils doivent permettre d'individualiser les contenus. Ceux-ci sont définis à partir de l'analyse de nombreux déterminants (projet de classe, culture APSA, caractéristiques élèves, AFLP, ...)
- Une majorité d'élèves ayant un rapport aux règles hétéronomes avec un manque de repères dans les activités ▶ mise en place d'un cadre ritualisé favorisant l'autonomie et l'entraide pour accéder aux contenus envisagés. Construction d'outils de suivi leur permettant de mettre en évidence leur pratique effective et de se situer par rapport aux attendus.

Les outils numériques sont pour la plupart **construits par l'enseignant** pour atteindre les objectifs définis au regard des élèves accueillis. Ceux-ci sont complétés par des applications d'analyse de la motricité favorisant un retour immédiat sur l'activité de l'élève.

- Favoriser l'entraide et l'autonomie
- Retours chiffrés sur les données observables, les niveaux de pratiques, les AFLP.
- Retours vidéos sur la motricité
- Ritualisation du fonctionnement des outils et du cadre de séance.

Outil	Matériels	Applications (auteur)	Icones	Niveau d'utilisation
PROF	iPad - Mac	iDocéo		
Description succincte				
<p>L'assistant du professeur par excellence ! Carnet de gestion de compétences, d'appel, de plans de classe, et des millions d'autres tâches. C'est une application qui devient vite indispensable.</p> <p>L'assistant du professeur par excellence! Carnet de gestion de compétences, d'appel, de plans de classe, et des millions d'autres tâches. C'est une application qui devient vite indispensable !</p>				
Plus-values			Limites	
<ul style="list-style-type: none"> - Outil très complet dont je n'utilise pas tout le potentiel. - Gestion complète de la vie du professeur ! - Version MacOS disponible - Justifie largement son prix ainsi que l'achat d'un iPad ! - De nombreuses vidéos vous permettent de vous aider à configurer au mieux cette application. - S'adaptent à tous les besoins des professeurs. 			<ul style="list-style-type: none"> - N'existe pas sur Android - Configuration initiale un peu compliquée. 	

Outil	Matériels	Applications (auteur)	Icones	Niveau d'utilisation
PROF	iPad - Mac	iDocéo		

Description succincte

Le carnet indispensable du prof

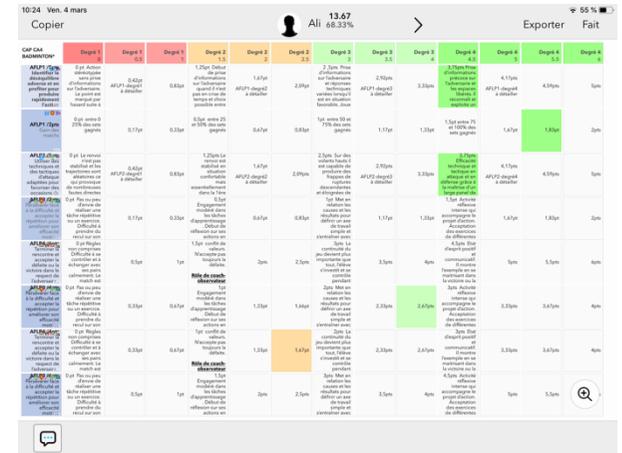
iDocéo est l'application que j'ouvre à chaque début de séance.

Elle me permet de faire mon appel très rapidement, d'assurer le suivi des dispenses, tenues et autres données.

Mon usage privilégié consiste à assurer le suivi des élèves.

Via des **rubriques** détaillées, l'évaluation est rapide et efficace.

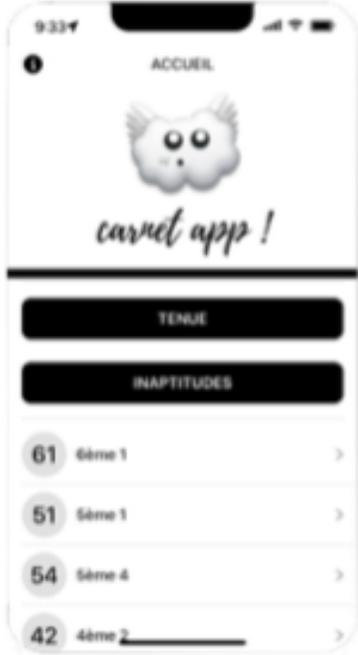
En associant les critères d'évaluation aux « compétences clés » (terme iDocéo), on peut situer la contribution aux objectifs généraux sans travail supplémentaire.



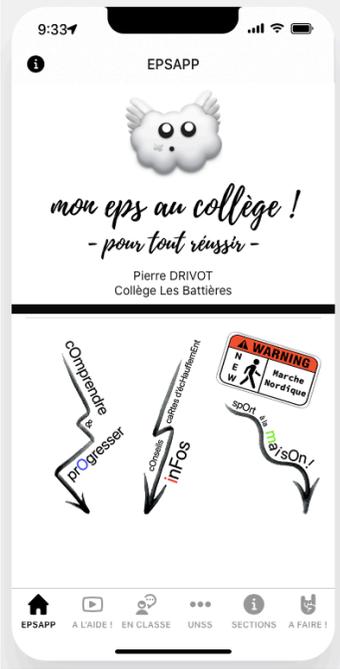
L'usage de la fonctionnalité **Plan** permet aussi de faire des équipes facilement avec un visuel intéressant qui peut être projeté. Les **compteurs** et **chronomètres** intégrés permettent aussi de relever des données aisément et de tout centraliser au même endroit.

La fonction **iDocéo Connect** permet de prolonger la séance par un questionnaire en ligne dont les réponses seront transférées automatiquement sur iDocéo.

Plus-values	Limites
<p>La facilité d'utilisation.</p> <p>Toutes les données au même endroit.</p> <p>La multiplicité des outils.</p>	<p>Il faut un iPad ou un Mac</p>

Outil	Matériels	Applications (auteur)	Icones	Niveau d'utilisation
PROF	Tablette - Smartphone	CARNET APP (Pierre DRIVOT)		
Description succincte				
<p>Gestion des inaptitudes et des oublis de tenue !</p> <p>Une utilisation très rapides et efficace afin de ne pas perdre de temps !</p> <ul style="list-style-type: none"> • Accès rapide aux deux formulaires principaux : oublis de tenue & inaptitude • Accès rapide aux récapitulatif des classes • Pour des raisons de RGPD, il est préférable de ne pas mettre les noms de familles des élèves ni de télécharger une photo du certificat médical <ul style="list-style-type: none"> ▶ Option présente mais je ne m'en sers jamais... • Récapitulatif : à chaque entrée dans le formulaire, une ligne se créer dans le récapitulatif. <ul style="list-style-type: none"> ○ Pour les oublis de tenue : "1,1,0" signifie que l'élève a oublié une fois sa tenue au premier trimestre, au deuxième trimestre mais pas encore au troisième. ○ Pour les inaptitudes : les dates s'inscrivent avec entre parenthèses le nombre de jours restants ou un "(f)" qui signifie que la dispense est terminée. <div style="text-align: right; margin-top: 20px;">  </div> <p>L'application sera copiable dans votre espace Glide. Il suffira de changer les listes de classe.</p>				
Plus-values			Limites	
<ul style="list-style-type: none"> - Centralisation de ces informations indispensables - Toujours dans la poche ! - Code d'accès 			<ul style="list-style-type: none"> - Difficile à créer mais facile à copier maintenant que tout est fait. 	

Outil	Matériels	Applications (auteur)	Icones	Niveau d'utilisation
PROF	Tablette - Smartphone - PC	NOTION https://www.notion.so/fr-fr		
Description succincte				
<p>Application extraordinaire ! Un mélange de logiciel de prises de notes, de tâche à faire, de traitement de texte, de gestion de bases de données, de notes collaborative...</p> <p>Il me faudrait des jours et des jours pour vous parler de l'extraordinaire puissance de cette application. La page que vous lisez actuellement n'est rien d'autre qu'une page notion que je vous ai partagé et que Mickaël et moi mettons à jour en une fraction de seconde. Beaucoup de vidéos tutoriels sur YouTube peuvent vous aider à comprendre le principe.</p> <p>Je gère avec cette application :</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'ensemble de mes cours • La gestion de ma section sportive • Les comptes de l'AS • Mon rôles de PP avec l'ensemble des vies de classe • Mes comptes personnels • Prises des notes en réunion <p>Et tout ça de l'iPhone, de l'iPad ou de l'ordinateur car l'affichage s'adapte !</p>				
Plus-values			Limites	
<p>- Gratuite mais en négociant par mail, le plan premium sera gratuit pour les professeurs.</p> <p>- Application bureau, smartphone, tablette 🤖</p>			<p>- Pas de mode hors ligne</p>	

APSA	Matériels	Applications (auteur)	Icones	Niveau d'utilisation
Toutes	Tablette - Smartphone	EPS APP (Pierre DRIVOT)		
Description succincte				
<p>Application de base pour les élèves L'application généraliste de base dédiée à mes élèves. Ils y retrouvent toutes les informations nécessaires.</p>				
Plus-values			Limites	
<ul style="list-style-type: none"> - Application généraliste à destination des élèves. - Documents à disposition, liens, photos etc... 			<ul style="list-style-type: none"> - Connexion internet 	

APSA	Matériels		Niveau d'utilisation
Toutes	Vidéo projecteur + Tablette - Smartphone - PC		

Description succincte

Projection de documents, vidéos, gifs...

Un exemple parmi 100 autres !

Lors de l'échauffement, l'enseignant projette la carte d'échauffement qu'il explique en faisant les diverses démonstrations. Progressivement l'enseignant ne s'occupe plus de l'organisation mais seulement de donner des contenus sur la réalisation des différents éléments. Enfin, la carte d'échauffement n'est plus projetée et les élèves tentent de réaliser celui-ci en autonomie.



Plus-values	Limites
<ul style="list-style-type: none"> - Dévolution progressive de la prise en charge par les élèves. - L'enseignant se centre progressivement que sur les contenus d'enseignements. 	<ul style="list-style-type: none"> - Installation du matériel

Outil	Matériels		Niveau d'utilisation
Toutes	Vidéo projecteur + Tablette ou PC		
Description succincte			
Favoriser la compréhension et l'autonomie des élèves			
<p>Lorsque j'arrive dans mon gymnase, je me dirige dans le local EPS et je fais rouler mon chariot équipé du projecteur et de toutes les connectiques vers le tableau blanc, puis je connecte mon pc ou ma tablette. Cela me prend 1 minute.</p> <p>J'anticipe les choix de contenus que je vais diffuser tout au long de la séance en les ouvrant à l'avance. Ainsi je ne perds pas de temps à chercher mes documents.</p> <p style="text-align: center;">Les documents projetés sont divers : Présentation des objectifs de séance Présentation de SA à mettre en place en autonomie Règles de jeu Affichage des suivis d'évaluation Vidéos diverses, ...</p>			
Plus-values		Limites	
Permet de focaliser l'attention des élèves sur l'écran. Améliore la compréhension des différents profils d'élèves (visuel, auditif, ...). Une image vaut mille mot. Dévoluer certaines taches aux élèves.		Le coût d'achat parfois mais des lignes de budget existent pour cela. Avoir un local sécurisé ou ranger à chaque fois tout le matériel.	

APSA	Matériels	Applications (auteur)	Icones	Niveau d'utilisation
TOUTES	Tablette	SlowMo		

Description succincte

Analyse technique du geste au ralenti

Importer n'importe quelle vidéo et à l'aide de la barre de défilement en bas de l'écran à manipuler au doigt, avancer ou reculer image par image.

Possibilité de :

- Dessiner sur l'image
- Comparer deux vidéos l'une à côté de l'autre.



Plus-values

- L'élève apprend énormément en analysant son propre geste
- Annotation complètes et colorées
- Comparatif entre deux vidéos

Limites

- Enregistrement limité à 60 images par seconde
- Zoom impossible dans l'image lors de l'analyse

APSA	Matériels	Applications (auteur)	Icônes	Niveau d'utilisation
TOUTES	1 tablette	SlowMo		
Description succincte				
Analyse de la motricité				
<p>Une tablette (de préférence sur un trépied) est placée à un endroit stratégique. Le choix de l'angle est déterminant pour mettre l'accent sur un élément précis.</p>				
<p>L'analyse technique est souvent privilégiée dans les usages de cette application. Elle permet d'analyser diverses actions et de les comparer à des actions antérieures ou servant de modèle. Ainsi l'élève peut situer ses progrès en visualisant son niveau initial et son niveau final.</p>				
L'analyse de la motricité peut se faire par :				
<ul style="list-style-type: none"> - un camarade observateur (travail des rôles sociaux, coaching, relevés de données, ...) - l'élève filmé lui-même (autoscopie, retour sur sa pratique, ...) - le prof (aide aux apprentissages, analyse plus fine, ...) 				
<p>Afin d'orienter l'analyse celle-ci doit être guidée par le prof ou des outils d'appréciations mettant en avant des critères d'observation</p>				
Plus-values			Limites	
<p>Autoscopie Auto-régulation Connaissance immédiate du résultat Visualisation des progrès</p>			<p>Je n'en vois pas !</p>	

APSA	Matériels	Applications (auteur)	Icônes	Niveau d'utilisation
Toutes	Tablette - Smartphone	Vidéo Delay		
Description succincte				
<p>Analyser sa pratique - Roulade, poutre - Passage du témoin en relais - Tir au handball - Posture en musculation - Enchaînement de step etc... ➤ Critères simples</p> <p>Analyse du passage (exemple parmi tant d'autres...)</p> <p><i>Autoscopie (technique pédagogique qui consiste à filmer et à enregistrer un sujet pour pouvoir observer son comportement de l'extérieur)</i></p> <p>Sur un atelier poutre par exemple, les élèves réalisent l'enchaînement demandé par le professeur en fonction de leur niveau. Pour ma part, les élèves ont le choix entre quatre niveaux de difficulté différents auxquels sont associés des critères de réussite précis. Lorsque l'élève a terminé sa prestation, il se dirige derrière la tablette afin de visualiser son passage et déterminer si les critères sont respectés.</p> <p>➤ Retard de la vidéo = 25s : l'élève a le temps de descendre de la poutre et de venir se regarder. Puis il retourne à la poutre pour un nouveau passage.</p> <p>Perspective : proposer à l'élève une fiche d'observation dans laquelle il pourra cocher les critères réussis à chaque passage peut lui permettre de prendre du recul sur sa pratique assez facilement et de manière très efficace</p>				
Plus-values			Limites	
<p>- Aucune gestion du professeur → autonomie complète - Régulation du flux élève sur l'atelier - Autoévaluation & Motivation des élèves - Acceptation d'être filmé car effaçage automatique - Installation rapide et facile (+ vidéoprojecteur) - Plus besoin de toucher la tablette après installation et pas d'enregistrement de la vidéo - Adaptable à toutes les APSA</p>			<p>- - Bien choisir les critères qui doivent être simples et pertinent</p>	



APSA	Matériels	Applications (auteur)	Icones	Niveau d'utilisation
TOUTES	1 tablette	Vidéo Delay		
Description succincte				
<p style="text-align: center;">Analyse de la motricité</p> <p>Une tablette (de préférence sur un trépied) est placée à un endroit stratégique. Le choix de l'angle est déterminant pour mettre l'accent sur un élément précis (<i>exemple : si je filme un match de basket, le fait de placer la tablette sous le panier, au milieu ou encore dans un angle du terrain n'aura pas du tout les mêmes objectifs</i>).</p> <p>Cette application vidéo permet d'avoir un retour sur sa pratique avec un différé de 1 seconde à 4 minutes (iPad 6) et d'avoir de 1 à 4 écrans et différés différents. Ainsi le temps nécessaire aux élèves pour réaliser leurs actions puis pour se rendre vers la tablette influencera le délai choisi.</p> <p style="text-align: center;">L'analyse de la motricité peut se faire par :</p> <ul style="list-style-type: none"> - un camarade observateur (travail des rôles sociaux, coaching, relevés de données, ...) - l'élève filmé lui-même (autoscopie, retour sur sa pratique, ...) - le prof (aide aux apprentissages, analyse plus fine, ...) <p>Afin d'orienter l'analyse celle-ci doit être guidée par le prof ou des outils d'appréciations mettant en avant des critères d'observation</p>				
Plus-values			Limites	
Autoscopie Auto-régulation Connaissance immédiate du résultat			Je n'en vois pas !	

APSA	Matériels	Applications	Icones	Niveau d'utilisation
Technique	Tablette - Smartphone Vidéo projecteur	Création de GIF à partir de vidéos		

Description succincte

Service volley, passe hautes, revers avec le frisbee....

Diffusion d'un gif !

Un "gif" est un fichier qui se répète à l'infini. Sa définition est moindre qu'un fichier vidéo mais le fichier est très léger et facilement manipulable ou intégrable dans un document. Certains lecteurs de vidéo tel que l'application VLC permettent également de boucler la lecture d'une vidéo à l'infini mais le fichier est plus volumineux.

Lors d'un travail de service en volley par exemple, j'explique à toute la classe les contenus importants à respecter (pieds décalés, buste droit, coude haut etc...). Dès que les élèves se mettent en activité, je passe d'élève en élève afin de les aider individuellement. Les autres ont la possibilité, lorsqu'ils le souhaitent, d'aller voir le gif

► **plus de 50% des élèves trouvent une réponse en analysant le gif.**



Gif

Plus-values	Limites
<ul style="list-style-type: none"> - - Répétition courte à l'infini → référence pour les élèves - Bénéficier d'une démonstration technique à la demande. - Autonomie des élèves 	<ul style="list-style-type: none"> - Vidéoprojecteur indispensable.

APSA	Matériels	Applications (auteur)	Icones	Niveau d'utilisation
Toutes	Tablette - Smartphone Vidéo projecteur Enceinte	Timer		

Description succincte

Timer Tabata Volley : FPS : 3x2' OAB [VOLLEY] Boxe : - Gestion des assauts Tennis de table : horloge, jeu des 1'...

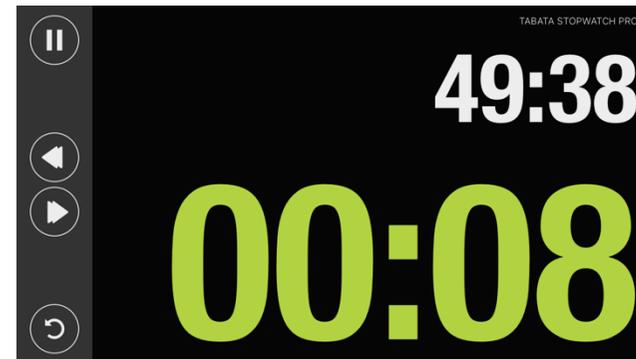
Un timer complet capable de gérer un travail fractionné. Utilisation un peu détournée.

De nombreuses utilisations. Ici par exemple, l'iPad est relié en bluetooth à une petite enceinte portable.

Gestion des assauts en boxe française :

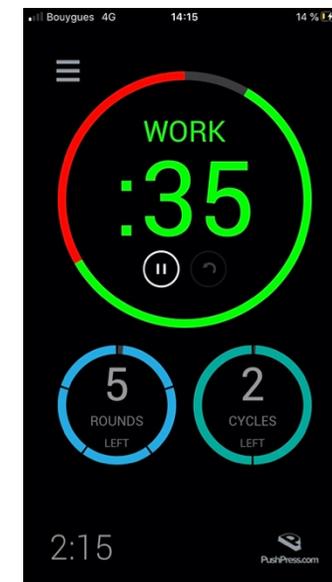
- Deux manches de 2' ("Sets") avec échange des rôles ("Exercice")
- Pause de 10" entre chaque manche ("Rest")
- 50" entre chaque assaut ("Recovery")
- 10 assauts en tout ("Cycles")

A vous de retrouver ces informations sur la capture d'écran ci-dessous !



Plus-values	Limites
- - Autonomie, responsabilisation des élèves. - Professeur peut gérer autre chose - Timer très visuel : couleur sur background noir ► projection au vidéoprojecteur.	- Vidéoprojecteur et sono nécessaire

APSA	Matériels	Applications (auteur)	Icones	Niveau d'utilisation
TOUTES	1 smartphone ou 1 tablette 1 enceinte nomade	Timer		
Description succincte				
<p style="text-align: center;">Exemple : Gestion de circuit training</p> <p>Mon usage privilégié est l'utilisation du Timer pour gérer mes séances de musculation. Il me permet de chronométrer l'échauffement, les séquences de corde à sauter, le temps de réalisation de chaque exercice, les temps d'étirements, ...</p> <p>Lorsque je mets en place des circuit-training ou des WOD en crosstraining, la gestion du temps est dévolue à l'application qui gère le nombre de séries, de répétitions, les temps de travail et de récupération.</p> <p>Il est compatible avec la gestion de la musique ce qui permet d'anticiper le début ou la fin d'un exercice par une baisse momentanément du son avec un décompte de 3 secondes souvent.</p> <p>Affichage en grand possible si couplé avec un vidéoprojecteur pour permettre de visualiser les temps.</p>				
Plus-values			Limites	
<p>Se détacher de la manipulation du chronomètre Organiser précisément une séance dans le temps</p>			<p>Intervenir manuellement pour mettre pause si un événement non prévu se produit.</p>	



APSA	Matériels	Applications (auteur)	Icones	Niveau d'utilisation
Toutes	Tablette - Smartphone Hootoo	Hootoo tripmate https://eps.enseigne.ac-lyon.fr/spip/spip.php?article1701		
Description succincte				
<p>Les vidéos des éléments à réaliser sont stockées en mémoire dans le tripmate connecté à toutes les tablettes de la classe de manière sécurisée. Les élèves peuvent consulter ou déposer des contenus (vidéos, photos, documents, ...) très facilement.</p>				
Plus-values			Limites	
<ul style="list-style-type: none"> - Vidéo des éléments disponibles à l'infini (démonstration) - Intégration des critères réussite / réalisation plus forte. - Pause / Ralenti dans les démonstrations possibles. 			<ul style="list-style-type: none"> - Perte de temps les premières séances. - Produit malheureusement plus disponible à la vente. Si vous en trouvez un, je vous conseille de lire mes articles publiés sur le site académique de Lyon. 	

APSA	Matériels	Applications (auteur)	Icones	Niveau d'utilisation
DEMI-FOND	Tablette - Smartphone	Course app P(ierre DRIVOT)		
Description succincte				
<p>Je ne marcherais plus Trois applications en une !</p>				
<p>Une application complète, toujours au service d'une vision précise pédagogique...</p>				
<p>1) Je ne marcherai plus ! Atteindre un objectif plots (projet de distance) Faire l'effort de marcher le moins possible. Calculer le nombre de plots à atteindre en fonction de la VMA de l'élève, le temps de course et le pourcentage de VMA choisis par le professeur. <u>Deux observations :</u> Le nombre de plots validés Le temps de course ou de marche : déclencher le bon chronomètre en fonction de l'observation faite. Nombre de points : Objectif plots atteint = 10 points Temps de course / marche 100% de course : VERT+ & 30 points de bonus entre 80% et 100% de course : VERT & 15 points de bonus entre 60% et 80% de course : JAUNE & 10 points de bonus moins de 60% : ROUGE</p>	<p>2) Je contrôle ma vitesse ! Travail de régularité d'allure. Apprendre à réguler sa vitesse de course. Après avoir réglé les informations liées à la course, cliquer sur START au départ du coureur. A chaque plot, l'observation tape sur TAP PLOT puis sur ARRIVÉE lorsque l'élève franchit l'arrivée. Immédiatement, l'élève obtient un nombre de points (/100), une couleur de compétence et un petit gif rigolo ! Le total de points est calculé en fonction de la moyenne des écarts entre la vitesse objectif et la vitesse réelle sur chaque portion.</p>	<p>3) Juste un tour ! Respecter son temps cible sur un seul tour de piste.  Travail en 151 tour à VMA ≠* Un petit outil de calcul pour la situation phare du cycle, la situation du "Juste un tour !".</p>		
Plus-values			Limites	
<p>- Motivation chiffrée immédiate, lecture facile - Rôle du coach facilitée → + encouragements lié au concours - Application gratuite sans installation et universelle (un simple QR Code sur un bout de papier peut être scanné par les élèves) - Utilisation très simple + mobilise l'observateur</p>			<p>- Nécessite une connexion internet - Besoin de nombreuses tablettes [1 pour 2] (ou utilisation des smartphones des élèves  mon choix) - Concentration importante nécessaire.</p>	

APSA	Matériels	Applications (auteur)	Icones	Niveau d'utilisation
DEMI-FOND	Tablette - Smartphone	Timer		
Description succincte				
<p>Vibration du téléphone dans la main à chaque fin de timer ! - Jeu des 9" avec jeu de l'échelle - FPS Relais sur 9"</p> <p>Jeu des 9"</p> <p>Ligne de droite avec pose des plots tous les 5m à partir de 20m donc en 9s :</p> <p>Les élèves sont par deux. Au coup de sifflet, ils partent côte à côte avec pour objectif de valider le premier plot (8km/h). La validation =</p> <p>Arriver pile poil au coup de sifflet des 9"</p> <p>Côte à côte</p> <p>Sans avoir ralenti ou accélérer pendant la course.</p> <p>L'enseignant siffle toutes les 9" donc à un départ d'un groupe correspond l'arrivée du groupe qui courrait.</p> <p>Lorsqu'un groupe valide un plot, il a le droit de tenter le plot suivant. Si non, il retente le plot raté. Première doublette à valider le dernier plot. Variantes : plusieurs colonnes de départ, concours filles garçon etc.</p> <p>Le timer vibre dans la main toutes les 9" et l'enseignant n'est pas obligé de regarder l'écran de son chronomètre sans cesse ni même d'être attentif à un signal sonore.</p>				
Plus-values			Limites	
<p>- - Détacher le regard du professeur du chronomètre → Professeur plus présent avec les élèves.</p>				

APSA	Matériels	Applications (auteur)	Icones	Niveau d'utilisation
RELAIS-VITESSE	1 Tablette / équipe 1 tablette prof - analyse	Fichier Excel : Les perfs de Serone (DA COSTA)		

Description succincte

2 contre 1 - Organisation collective des rôles et notation en direct

Les élèves sont répartis en équipe : 5-6 équipes de 5-6 élèves de niveaux de performance proches.
Pour chaque course il y a 2 relayeurs, 1 sprinteur, 1 starter-chronométrateur, 1 analyse de la transmission.

Les élèves réalisent un 2 contre 1 sur 50m.

Sur la tablette, il y a l'organisation des courses et des rôles à respecter, ainsi que l'application « Sprint Timer ».

A la fin de chaque course les élèves relèvent leur performances sur leur fichier et obtenir une note en direct.

Une tablette prof permet d'analyser avec les élèves la qualité de la transmission pour réguler notamment, la prise d'élan (et la distance du plot de départ).

	STARTER	SPRINTEUR	RELAYEURS	Pieds	
1	Elfeta	Hocine 7 " 19	Fares Jennyline 5 " 14	26	RELAIS 1
2	Jean	Hocine	Jennyline Elfeta		RELAIS 2
3	Hocine	"	"		RELAIS 3
4	Elfeta	"	"		RELAIS 4
5	Fares	Hocine " 33	Elfeta Jennyline " 47	3	RELAIS 5

Plus-values

Autonomie dans l'organisation des courses. L'enseignant se centre sur l'analyse de la motricité et de la transmission. Les données sont relevées et permettent un suivi. Une note en direct peut être obtenue.

Limites

Nécessite plusieurs tablettes (peut-être compensé en partie par des fiches d'organisation)

APSA	Matériels	Applications (auteur)	Icones	Niveau d'utilisation
RELAIS-VITESSE	1 iPad	SPRINT TIMER		

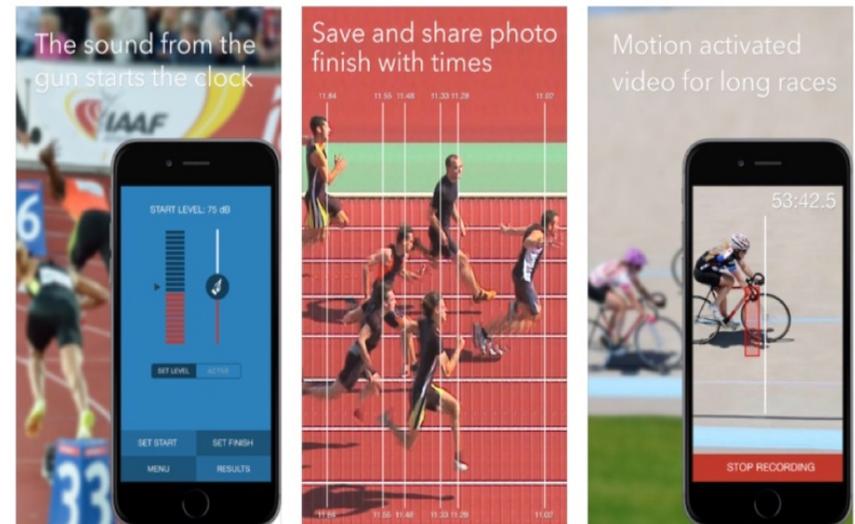
Description succincte

Chronométrer précisément et analyse de l'arrivée

Un iPad sur trépied est placé en alignement avec la ligne d'arrivée.

Le déclenchement du chronomètre se fait au son du sifflet (ou autre son) en réglant le volume d'entrée.

Le chronomètre se déclenche alors et lorsqu'un élève franchit la ligne d'arrivée, l'application détecte le mouvement et il est donc possible de revenir sur le passage de chaque élève pour récupérer son temps et observer sa position lors du franchissement.



Plus-values	Limites
Chronométrage précis de la course Analyse fine de l'arrivée Déclenchement au sifflet ou manuel	Faux-départ lié au réglage du son à surveiller (nécessite de trouver le bon volume)

APSA	Matériels	Applications (auteur)	Icones	Niveau d'utilisation
ESCALADE	1 tablette ou pc classe	Fichier Excel : Les voies de Bruno (DA COSTA)		

Description succincte

Assurer le suivi de voies grimpées et assurées

A la fin de chaque voie grimpée, le grimpeur précise la voie réalisée, la couleur des prises, sa cotation ainsi que la hauteur grimpée. L'assureur incrémente le nombre de camarades assurés.

A la fin du cycle, l'élève connaît la hauteur totale grimpée, le nombre de voies assurées, le nombre de voies/cotation ainsi qu'une note de pratique automatisée.

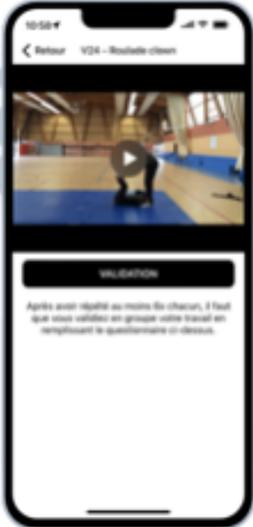
NOM	VALIDER VOTRE PERMIS EN 1er						CONSULTER LE			SEANCE 1- VOIES REALISEES						STATUT			
	REIN	SICU	REIN	SICU	REIN	SICU	BIAN DU CYCLE	Voies grimpées (m)	Voies présentes	Nombre de voies assurées	Hauteur (coteur)	Hauteur validée	Hauteur (coteur)	Hauteur validée	Hauteur (coteur)		Hauteur validée	Hauteur (coteur)	Hauteur validée
1							0	0	0	0	4a								
2							0	0	0	0									
3							0	0	0	0									
4							0	0	0	0									
5							0	0	0	0									
6							0	0	0	0									
7							0	0	0	0									
8							0	0	0	0									

Plus-values

En indiquant des simples données après chaque voie, on obtient un ensemble de calcul permettant de quantifier rapidement le travail des élèves.

Limites

Surveiller la saisie des données dans certaines classes (enregistrement réguliers du prof et sanction si transgression de la règle)

APSA	Matériels	Applications (auteur)	Icones	Niveau d'utilisation
ACRO	Tablette - Smartphone	ACROAPP (Pierre DRIVOT)		
Description succincte				
<p>- Vidéo des pyramides dynamiques - Validation x3/6/9 - Evaluation du spectateur (formulaire)</p> <p>PROTOCOLE DE TRAVAIL DES PYRAMIDES - Découverte de la pyramide (autonomie sur tablette ou démonstration du professeur) - Travail de répétition par groupe x6/9 - Inventaire du nombre de « mini-groupe » réalisant la figure, le but étant d'en avoir le plus possible - Entente sur un niveau de compétence moyen au sein du groupe (rouge / jaune / vert / vert+) - Validation dans l'application de la pyramide !</p> <p><i>Exemple de contrat dans une séance type d'acrosport</i> - CONTRAT 1 : répéter V12/V13/V14/V15 x6 chacun (rôle porteur / voltigeur confondus). - CONTRAT 2 : découverte des V1x → V16 & V17 + répétition x6/9 - CONTRAT COMPOSITEUR : réalisation d'une séquence acrobatique en chemin de traverse → relier deux points sur la zone de travail avec 4 figures V1x</p>				
Plus-values			Limites	
<p>- - Autonomie de groupe et routine du travail - Démonstration des pyramides disponibles à l'infini - Coopération exacerbée, motivation</p>			<p>- Freiner les élèves qui pourraient bâcler les validations → timer le travail et n'autoriser les validations qu'à un certain moment. - Nécessite une connexion internet</p> <p>Code d'accès, vous n'y aurez pas accès hors formation TICES car plusieurs vidéos ne sont pas partageables...</p>	

APSA	Matériels	Applications (auteur)	Icones	Niveau d'utilisation
CIRQUE	1 tablette / troupe	Fichier Excel : Le numéro de Cécile (DA COSTA)		

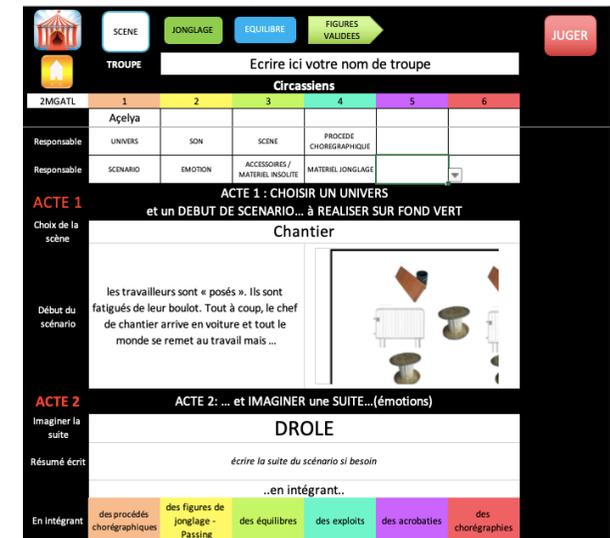
Description succincte

La trame du numéro et les figures validées

Lors d'un travail technique de jonglage et d'équilibre, les élèves ont accès aux différentes figures codifiées pour situer l'ensemble du panel technique qu'il maîtrise.

La trame du numéro est reprécisée pour aider à l'organiser. Les élèves doivent remplir les différentes parties afin de s'organiser en amont et choisir les figures et matériel qu'ils vont réaliser.

Une fiche de juge est intégrée permettant à chaque groupe de donner des conseils pour améliorer le numéro.



Plus-values

Suivi des figures comme bagage technique des élèves.
Trame du numéro visible en permanence.

Limites

Certains groupes un peu fainéants passent du temps à remplir les données plus qu'à pratiquer.

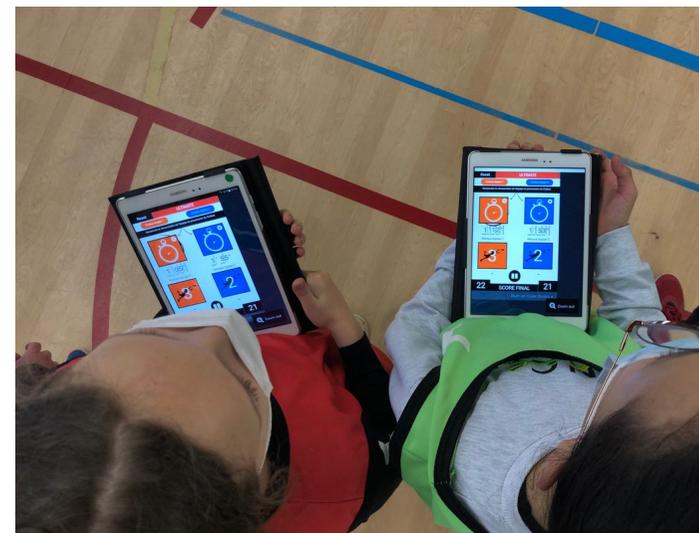
APSA	Matériels	Applications (auteur)	Icones	Niveau d'utilisation
ULTIMATE	Tablette - Smartphone	Ultimate APP (Pierre DRIVOT)		

Description succincte

Deux choix forts ! - Conservation du frisbee - Progression du frisbee

Un chronomètre lié à la conservation du frisbee, à déclencher à chaque fois que l'équipe à la possession. **1 point toutes les 10s**

Un compteur pour la marque. **5 points par marque**



Plus-values

- Très gros changement de comportement chez les élèves !
- Facilité de prise en main
- Compréhension facilité car choix fort et précis.

Limites

- Nécessite une connexion internet

APSA	Matériels	Applications (auteur)	Icones	Niveau d'utilisation
VOLLEY	Tablette - Smartphone	VolleyApp (Pierre DRIVOT)		

Description succincte

Observation en volley niveau collège ou + avec points bonus

Une priorité sur les passes hautes entre les élèves [construction de l'attaque & verticalité] qui sont comptées dans le score final. ► "Passes hautes" = ballon qui monte haut !

Observation de la marque :

- Balles descendante / Smash : 3 points
- Viser la zone arrière : 2 points
- Autres point : 1 point



Plus-values

- - Adaptée à une conception pédagogique précise - Construite par l'enseignant (un peu de programmation) - Gratuite et universelle - Simple à comprendre et adaptée à de jeunes collégiens

Limites

- Nécessite une connexion internet.

APSA	Matériels	Applications (auteur)	Icones	Niveau d'utilisation
BASKET	Tablette - Smartphone	BASKET APP (Pierre DRIVOT)		

Description succincte

Forme de pratique scolaire : le tir seul !



Plus-values	Limites
<ul style="list-style-type: none"> - - Adaptée à une conception pédagogique - Construite par l'enseignant (un peu de programmation) - Gratuite et universelle 	<ul style="list-style-type: none"> - Nécessite une connexion internet

APSA	Matériels	Applications (auteur)	Icones	Niveau d'utilisation
BASKET	Tablette - Smartphone	Home court		
Description succincte				
<p>Travail technique</p> <p>Une très belle application avec une partie basique gratuite. Utilisée exclusivement en section sportive car l'effectif est moins important. L'iPad posé au sol en direction du basketteur. Personnellement, et contrairement à la démonstration ci-dessous, je branche l'iPad sur un vidéoprojecteur afin que les élèves puissent regarder devant eux et non sol. L'écran est aussi également bien plus grand !</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <div data-bbox="98 523 1317 810" style="width: 45%;"> <p>est</p> <p>vers le</p> </div> <div data-bbox="1375 584 1951 986" style="width: 30%; text-align: center;">  </div> <div data-bbox="1989 584 2141 758" style="width: 15%; text-align: center;"> <p>est</p> <p>vers le</p> </div> </div>				
Plus-values			Limites	
<ul style="list-style-type: none"> - Diversifier les apprentissages, nouveauté - Apprentissage technique différents - Application gratuite - Adaptable dans toutes les APSA. 			<ul style="list-style-type: none"> - Mieux si l'iPad est branché sur un vidéoprojecteur - Il ne faut pas avoir une classe de 30 élèves ! 	

APSA	Matériels	Applications (auteur)	Icones	Niveau d'utilisation
BASKET	1 ou 2 PC tactile	Fichier Excel : BASKET- les matchs d'Alex		

Description succincte

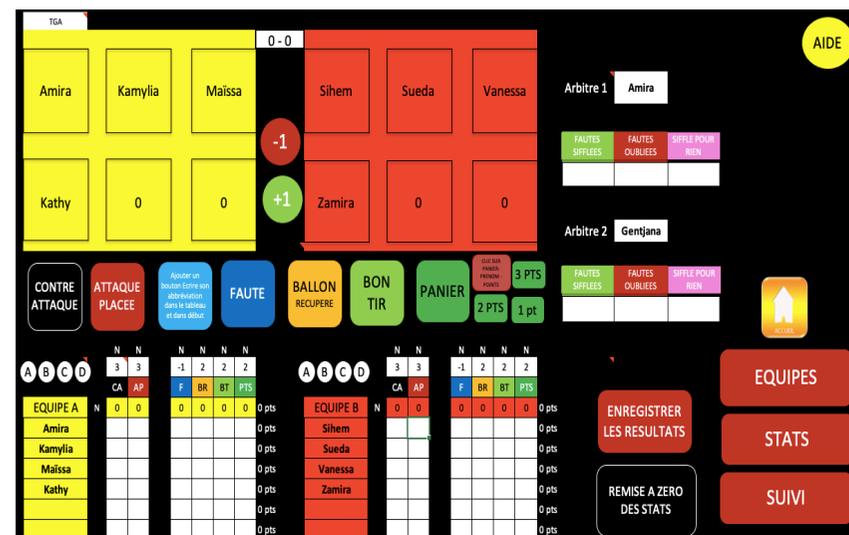
Relevés et suivis de données

Lors d'un match de basket, la table de marque a accès à un PC tactile permettant de relever jusqu'à 7 critères différents pour 2 équipes de 6 joueurs.

La constitution des équipes se fait aisément en cliquant sur les joueurs. Puis selon son objectif de séance, l'enseignant définit les critères retenus.

En cliquant simplement sur l'action réalisée puis l'élève concerné par cette action, les données s'incrémentent progressivement. A la fin du match, l'enregistrement des données permet d'assurer un suivi de ces critères d'observation.

On peut savoir combien de paniers, de tirs, d'interception, ...un élève a réalisé tout au long d'un cycle et situer son évolution entre les séances.



The screenshot displays a basketball game interface. At the top, the score is 0-0. The home team (Amira, Kathy) is in yellow, and the away team (Sihem, Sueda, Vanessa, Zamira) is in red. The interface includes buttons for recording actions: 'CONTRE ATTAQUE', 'ATTACHE PLACÉE', 'FAUTE', 'BALLON RECUPIERE', 'BON TIR', and 'PANIER'. A central panel shows 'FAUTES SIFFLEES', 'FAUTES OUBLIEES', and 'SIFFLE POUR BIEN'. At the bottom, there are two detailed tables for 'EQUIPE A' and 'EQUIPE B' with columns for 'N', 'N', 'N', 'N', 'CA', 'AP', 'F', 'BR', 'BT', and 'PTS'. A sidebar on the right contains 'EQUIPES', 'STATS', 'SUIVI', 'ENREGISTRER LES RESULTATS', and 'REMISE A ZERO DES STATS' buttons.

Plus-values

Constitution rapide des équipes.
Relevés de données personnalisés
Suivi de ces données

Limites

Nécessite l'adaptation du nombre de critères au niveau de l'observation

APSA	Matériels	Applications (auteur)	Icones	Niveau d'utilisation
BADMINTON	1 tablette / terrain 1 PC tactile	Fichier Excel : BAD COACH et les Matches de Philippe (DA COSTA)		

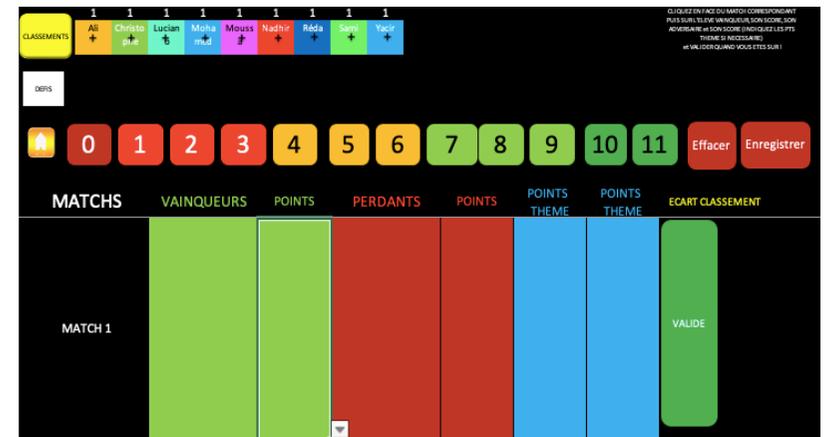
Description succincte

Individualisation et méthodologie du projet - suivi des matchs

Chaque terrain a accès à une tablette avec une SA à mettre en place (variable selon les niveaux dans la classe). Mise en place en autonomie. Situation de la ronde italienne avec observation de données adaptées au niveau des élèves.

Choix ensuite d'objectifs de travail personnalisés.

Parallèlement, tous les matchs joués (classiques ou à thèmes) sont enregistrés sur un fichier qui permettra de récapituler le classement défi, matchs joués, victoires, points marqués, points moyens encaissés/match, points thème, points ATP et moyenne des classements)

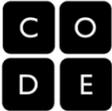


Plus-values

Individualisation des contenus, aide à l'arbitrage, observation ciblée.
Quantification de la pratique.

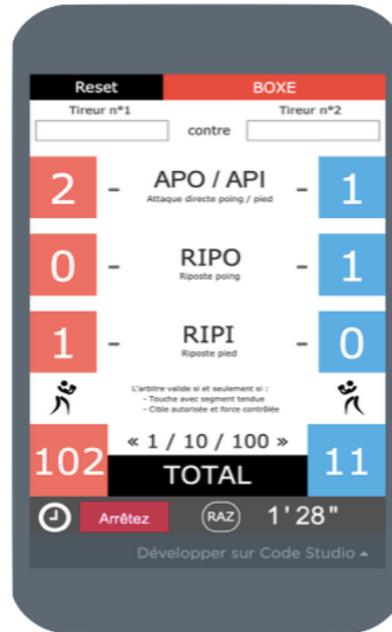
Limites

Temps de compréhension de la SA à mettre en place

APSA	Matériels	Applications (auteur)	Icones	Niveau d'utilisation
BOXE	Tablette - Smartphone	BOXE APP (Pierre DRIVOT)		

Description succincte

Prise de score pour le juge



Plus-values	Limites
<ul style="list-style-type: none"> - Adaptée à une conception pédagogique précise - Construite par l'enseignant (un peu de programmation) - Gratuite et universelle - Chronomètre et points au même endroit - Pas de papier 	<ul style="list-style-type: none"> - Nécessite une connexion internet

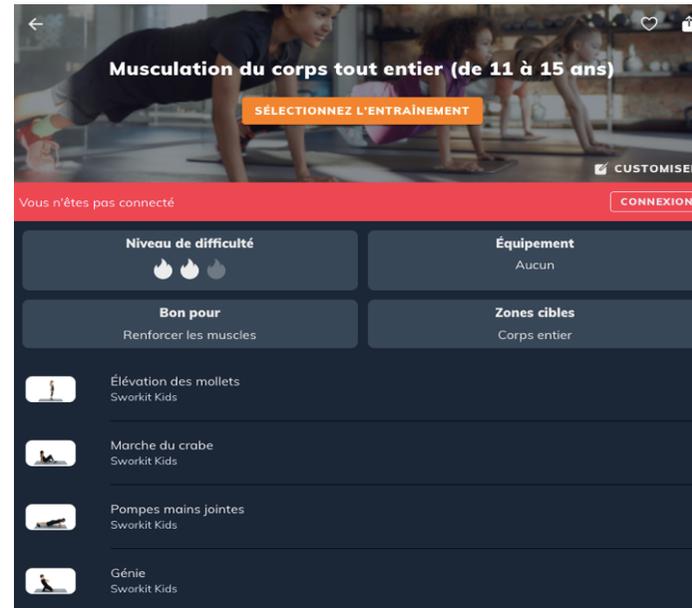
APSA	Matériels	Applications (auteur)	Icones	Niveau d'utilisation
Renforcement musculaire collègue	Tablette - Smartphone	Sworokit en ligne https://app.sworokit.com/collections/kids-workouts		

Description succincte

Programme adaptés aux enfants

Plusieurs utilisations :

- Le professeur construit le programme
- Chaque élève choisit un exercice pour tous
- Groupe d'élève qui construit un programme pour les autres.



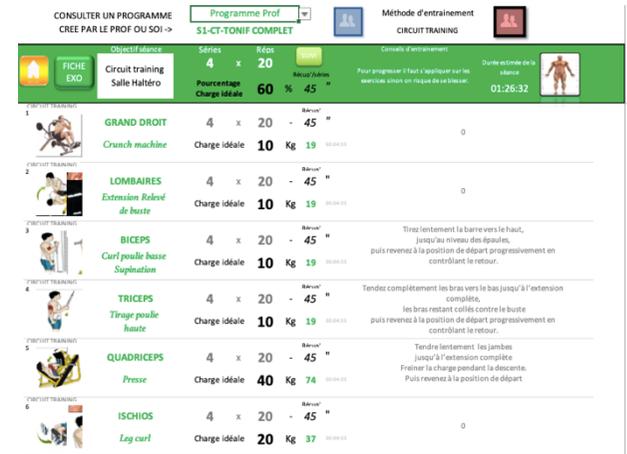
Plus-values	Limites
<p>- - Beaucoup d'utilisation différentes - Adaptée aux enfants / visuelle - Programmes construits ou à construire</p>	<p>- Introuvable sur le store iOS mais <u>version en ligne</u> - APK disponible sur demande (lien dans la fiche)</p>

APSA	Matériels	Applications (auteur)	Icones	Niveau d'utilisation
MUSCU	1 tablette - Smartphone pour 1 ou 2 élèves	Fichier Excel : carnet d'entraînement 3.0		

Description succincte

Carnet d'entraînement évolué

Les séances sont pré-rédigées mais les élèves peuvent modifier les différents paramètres pour les adapter à ce qu'ils ont réellement réalisé. Le fichier fonctionne sur tous support et permet l'accès à de nombreuses données calculées automatiquement (tonnage par exemple). Toutes les fiches exercices sont disponibles rapidement avec les positions et critères de réalisation à respecter ainsi que les muscles sollicités. Un outil permet d'aider à la définition de ces objectifs personnels. L'enseignant peut aussi assurer un suivi du « permis de charger » ou évaluer la qualité de réalisation des exercices choisis par les élèves.



Plus-values	Limites
Concentration d'informations au sein de l'application. Visualisation des positions et critères de réalisation	Présenter les outils progressivement dans le temps.

APSA	Matériels	Applications (auteur)	Icones	Niveau d'utilisation
CROSSTRAINING	1 tablette - Smartphone pour 1 ou 2 élèves	Fichier Excel : les WODS de Nico + Diaporama		

Description succincte

Carnet d'entraînement évolué

Les élèves ont accès à différents WOD préconstruits qu'ils peuvent adapter à leurs capacités.

Ils ont le choix des exercices parmi 3 grandes catégories d'exercices (gym, cardio, haltéro) qu'ils peuvent consulter au sein d'un diaporama interactif.

Un suivi des WOD de l'élève ou de la classe peut aussi être assuré.

CODE COMMUN DES EXERCICES - NIVEAUX														
Réps pour construction WOD	Base en lien avec un exo gymnique				Sollicite le cardio prioritairement				Base en lien avec exo d'haltéro et/ou charge					
	GYM			CARDIO			HALTERO							
	N1	N2	N3	N1	N2	N3	N1	N2	N3	N1	N2	N3		
Superman		Que le buste	Buste et jambe	15 cm	Carry		valise	épaule	dessus tête	OH Squat		demi	Perpendiculaire	Hanche sous genou
Dip banc					Jumping jack		bras à l'horizontale	Bras 3/4	Bras dessus tête	Thruster		demi	Perpendiculaire	Hanche sous genou
Pompes		Surélevé	Genou	Poitrine sol-bras tendus	Fentes avant		Moyenne	Grande	+rapide	Soulevé pneu				
Burpees		planche	poitrine - sol / main tape	+pompe	Montée de genoux					KB Swing			Perpendiculaire	Au dessus tête
Hollow Rock		5 cm du sol	20 cm	30 cm	Corde à sauter		lente	moyenne	rapide	Jump Squat				
V ups		demi	3 quarts	Complet	Grimpe montagne		lente	moyenne	rapide	Pistol		avec mur	Demi-flexion	complète
Relevé de genou					Sit up					Dead Lift		charge additionnelle		

Plus-values

Concentration d'informations au sein de l'application.
Répertoire complet d'exercice.

Limites

Présenter les outils progressivement dans le temps.

