

BYOD ET QR CODE EN EPS

- GÉRER SA SÉANCE DE MUSCULATION EN AUTONOMIE
- APPRÉCIER LES DIFFÉRENTS PARAMÈTRES D'UNE CHORÉGRAPHIE EN DANSE
- ARBITRER UN MATCH À THÈME ET ANALYSER LE RÉSULTAT
- FEEDBACK INDIVIDUALISÉ EN DEMI-FOND

BYOD

- BYOD SIGNIFIE BRING YOUR OWN DEVICE / AVEC (APPORTER VOTRE ÉQUIPEMENT PERSONNEL DE COMMUNICATION)
- COÛT DES APPAREILS NUMÉRIQUES / QUASIMENT 100% DES LYCÉENS EN SONT ÉQUIPÉS, ALORS PLUTÔT QUE LES SMARTPHONES DE VOS ÉLÈVES TRAÎNENT DANS LEURS POCHE...
- ÉDUCATION AU NUMÉRIQUE : POUR SE RENDRE COMPTE QUE CE SMARTPHONE QUE J'AI ENTRE LES MAINS TOUTE LA JOURNÉE EST AUSSI UN OUTIL NUMÉRIQUE DE TRAVAIL DONT LES DONNÉES RECUEILLIES PEUVENT ÊTRE DISCUTÉES EN GROUPE.
- DES SMARTPHONES PLUTÔT QUE DES TABLETTES... ? MOINS EMBARRASSANTS, RÉCUPÉRATION DES VIEUX SMARTPHONES DE VOS COLLÈGUES ET DE VOS ÉLÈVES, MOINS CHERS QUE DES TABLETTES, INDIVIDUALISATION DU TRAVAIL, ...

QR CODE

- CODE BARRE À 2 DIMENSIONS QUI PERMET DE STOCKER DES INFORMATIONS NUMÉRIQUES : TEXTES, ADRESSES DE SITES WEB, ETC.
- PEUT ÊTRE DÉCHIFFRÉ À PARTIR D'UN SMARTPHONE ÉQUIPÉ D'UN APPAREIL PHOTO ET DU LECTEUR APPROPRIÉ
- EXEMPLES D'UTILISATION EN EPS : DIFFÉRENCIER LES CONSIGNES OU LES CRITÈRES DE RÉUSSITE EN FONCTION DES NIVEAUX DES ÉLÈVES, PROPOSER UNE RESSOURCE (VIDÉO, TEXTE, ...), SAUVEGARDER LES DONNÉES PERSONNELLES DES ÉLÈVES
- CRÉER UN QR CODE : « QR CODE GENERATOR »
- LIRE UN QR CODE : « QR DROID »
- EXPORTER LES DONNÉES D'UN QR CODE VERS UN FICHER .CSV : « QR CODE EPS » (ANDROID), « QR 2 CSV » (IOS)

4 EXEMPLES DANS 4 APPLICATIONS DANS LESQUELLES LES DONNÉES
PEUVENT ÊTRE EXTRAITES PAR QR CODE

L'UTILISATION DU SMARTPHONE DE L'ÉLÈVE EST POSSIBLE

POSSIBILITÉ DE BLOQUER L'ÉLÈVE SUR L'APPLICATION UTILISÉE :

RÉGLAGES / PARAMÈTRES AVANCÉS / SÉCURITÉ / ÉPINGLAGE D'ÉCRAN

MUSCULATION EPS



L'ÉLÈVE ACTEUR DE SA PRATIQUE : L'ÉLÈVE EST RESPONSABLE DE LA TENUE DE SON CARNET D'ENTRAÎNEMENT. IL EST AUTONOME DANS LA GESTION DES DIFFÉRENTS TEMPS DE SA SÉANCE (TEMPS DE RÉCUPÉRATION, TEMPS D'EFFORT), DANS LES CALCULS DE SES CHARGES DE TRAVAIL ET DANS LA RECHERCHE DES MUSCLES SOLLICITÉS. IL RENSEIGNE LE CONTENU DE SA SÉANCE D'ENTRAÎNEMENT. ENFIN, IL EST GUIDÉ DANS L'ANALYSE DE CELLE-CI GRÂCE À DES ÉCHELLES DE RESENTIS, UN ENSEMBLE DE MOTS DE VOCABULAIRE LIÉS AUX RESENTIS MUSCULAIRES, RESPIRATOIRES ET PSYCHOLOGIQUES, AINSI QU'À DES NIVEAUX DE COMPÉTENCES PAR THÈMES DE TRAVAIL.

DES MOMENTS D'ÉCHANGES : POSSIBILITÉ D'UNE CO-ÉVALUATION PAR COMPÉTENCES LIÉE À UN CODE COULEUR. L'UTILISATION DE LA VIDÉO ET PLUS PRÉCISÉMENT ICI D'APPLICATIONS PERMETTANT UNE ANALYSE FINE DES TRAJETS MOTEURS PERMET À UN ÉLÈVE OBSERVATEUR DE JUSTIFIER CES CHOIX LORS DE L'ÉVALUATION DES COMPÉTENCES DE SON CAMARADE (EX: HUDL TECHNIQUE)

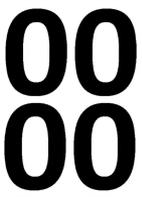
DANSE EPS

**DANSE
EPS**

L'ÉLÈVE ACTEUR DE SA PRATIQUE : L'APPRENTISSAGE DU RÔLE DE SPECTATEUR EN DANSE EST PRIMORDIAL EN EPS. POUR LEUR VIE FUTURE : LEUR DONNER LES MOYENS D'APPRÉCIER DE MANIÈRE ÉCLAIRÉE UNE CHORÉGRAPHIE LORS D'UN SPECTACLE. COMPÉTENCE ATTENDUE : REPÉRER LES ÉLÉMENTS DE COMPOSITION ET EN APPRÉCIER LA PERTINENCE AU REGARD DU PROPOS CHORÉGRAPHIQUE. TRANSFERTS D'APPRENTISSAGE ENTRE SPECTATEUR/DANSEUR/CHORÉGRAPHE GRÂCE À LA PRISE DE CONSCIENCE DU SPECTATEUR SUR L'IMPORTANCE DES CHOIX POUR AFFIRMER UN PROPOS CHORÉGRAPHIQUE ET SUR L'IMPORTANCE DE L'INTERPRÉTATION DU DANSEUR QUI GÉNÈRENT UN IMPACT ÉMOTIONNEL.

DES MOMENTS D'ÉCHANGES ENRICHIS PAR L'OBSERVATION FACILITÉE DES DIFFÉRENTS PARAMÈTRES D'UNE CHORÉGRAPHIE : ESPACE, TEMPS, FLUX/ÉNERGIE, PROCÉDÉS DE COMPOSITION, INTERPRÉTATION DU/DES DANSEURS ET IMPACT ÉMOTIONNEL. DES FEEDBACKS UTILES AUX DANSEURS.

SCOREUR EPS



L'ÉLÈVE ACTEUR DE SA PRATIQUE : L'ÉLÈVE PARTICIPE AUX TÂCHES D'ARBITRAGE. ASSUMER LES DIFFÉRENTS RÔLES LIÉS À L'ACTIVITÉ : ARBITRER, APPRÉCIER. UTILISER DIFFÉRENTES DÉMARCHES POUR APPRENDRE À AGIR EFFICACEMENT : OBSERVER, IDENTIFIER, ANALYSER.

DES MOMENTS D'ÉCHANGES : LE « SCORE PARLANT » (STÉPHANE BELLARD, 2006) FAVORISE LES ÉCHANGES ENTRE LES ÉLÈVES CAR FACILITE LA LECTURE DES RÉSULTATS ET LEUR COMPRÉHENSION.

UN EXEMPLE AVEC « SCOREUR EPS » EN BADMINTON

Situation d'apprentissage

Objectif : le service comme un 1^{er}
coup d'attaque

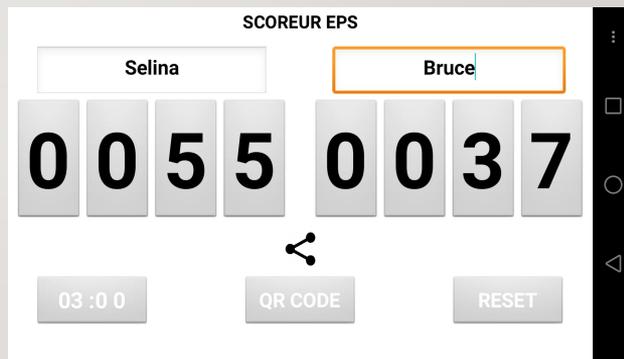
But : gagner le match en
construisant le point dès le service

Organisation : match à thème en
score parlant :

- Le point gagnant vaut 100 points pour le serveur lorsqu'il marque dès le service, 10 points s'il marque à son 2^e coup et 1 point après
- Les 2 joueurs servent chacun leur tour

- Télécharger « Scoreur EPS » sur le PlayStore.

- L'arbitre indique les noms des joueurs, déclenche le chronomètre et clique sur les « boutons » pour indiquer les scores en fonction de la consigne donnée.

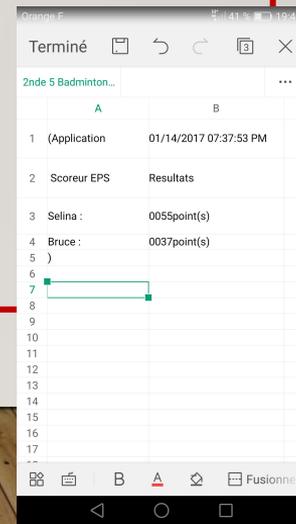
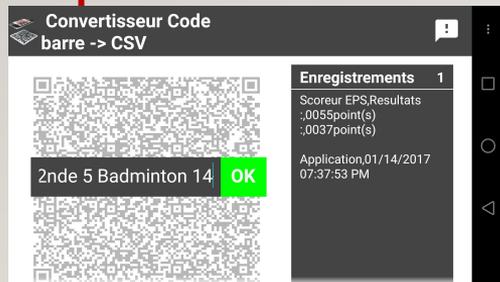


- A la fin du match, l'arbitre clique sur le bouton « QR CODE » et va voir l'enseignant avec sa tablette.

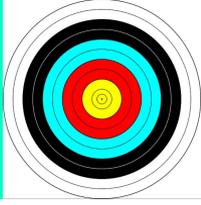
- Le professeur d'EPS lance l'application « QR code EPS » puis scanne toutes les tablettes des élèves



- Il clique sur « Export .csv » et rentre un nom de fichier (exemple : 2nde 5 Badminton 14-01-17)
- Les résultats sont exportés dans un seul fichier à la racine de l'espace de stockage de la tablette ou du smartphone utilisé.



COACH 3x500



L'ÉLÈVE ACTEUR DE SA PRATIQUE : AUTONOME DANS SA GESTION DE COURSE. UTILISER DIFFÉRENTES DÉMARCHES POUR APPRENDRE À AGIR EFFICACEMENT : CONCEVOIR DES PROJETS DE COURSE, IDENTIFIER SON PROFIL DE COURSE, ANALYSER SES RÉSULTATS.

DES MOMENTS D'ÉCHANGES : EN FIN DE COURSE, LES ÉLÈVES SE RÉUNISSENT ET DISCUTENT PAR RAPPORT À LA RÉALISATION DE LEURS OBJECTIFS. ILS ANALYSENT ENSEMBLE LEURS TABLEAUX ET GRAPHIQUES ET FORMULENT DES HYPOTHÈSES DE STRATÉGIES DE COURSE.

UN EXEMPLE AVEC « COACH 3X500 » EN DEMI-FOND

- L'élève court avec son smartphone et clique dès qu'il passe près d'un plot.
- Ensuite, il clique sur « BILAN ». Il peut analyser l'atteinte de son objectif plot par plot. Puis, il clique sur « GRAPHIQUE » pour analyser sa régularité.
- Enfin, il clique sur « EXPORT QR CODE » et amène son smartphone à l'enseignant.
- Le professeur d'EPS lance l'application « QR code EPS » puis scanne tous les smartphones des élèves.
- Il clique sur « Export .csv » et rentre un nom de fichier (ex : 2^{nde} 5 Badminton 14-01-17)
- Les résultats (NOM prénom, Allure cible, Distance entre les plots, Objectif de temps inter-plots, Temps réalisé sur le 500m, Tous les temps inter-plots plot par plot) sont exportés dans un seul fichier à la racine de l'espace de stockage de la tablette ou du smartphone utilisé.
- L'enseignant peut donc récupérer toutes ces données instantanément et les traiter dans un tableur.