

Séminaire IAN EPS 2023

Center Parcs Chamouille (Reims)
20 et 21 mars 2022

OUVERTURE DU SÉMINAIRE



ACTUALITÉS DU BUREAU EPS DNE

1. Les actualités sur Eduscol

<https://eduscol.education.fr/2334/education-physique-et-sportive>

2. Comptes Twitter

3. Newsletter

4. Travaux DNE

[Enquête IAN \(doc dans le dossier\)](#)

[Fiches EDU'BASE](#)

DIRECTION DU NUMÉRIQUE POUR L'EDUCATION

[Constat](#)

[Les défis](#)

[Une stratégie numérique pour l'éducation en 4 axes](#)

[Un écosystème engagé au service d'une politique publique partagée](#)

[Un enseignement du numérique qui développe la citoyenneté et les compétences numériques](#)

[Une communauté éducative soutenue par une offre numérique raisonnée, pérenne et inclusive](#)

[De nouvelles règles du jeu pour un système d'information ministériel au service de ses utilisateurs](#)

[Les 10 missions du IAN](#)

[Echanges](#)

APPS EDU

FOCUS SUR LES PROJETS ACADÉMIQUES

[Alain Foltzer \(Ac Limoges\)](#)

[Marc Amiotte Suchet \(Ac Besançon\)](#)

[Sébastien Bourthoumieu \(Ac Nantes\)](#)

[Sylvain Jeannot \(Ac Rennes\)](#)

[Emeric Soulier \(Ac Montpellier\)](#)

[Ac Grenoble](#)

[Guillaume Hubert \(Ac Poitiers\)](#)

[Ludovic Guyard \(Ac Lyon\)](#)

[Luc Di Pol \(Ac Nancy Metz\)](#)

[E-Sport](#)

[En marge](#)

ACTUALITÉS DU BUREAU EPS DNE

1. Les actualités sur Eduscol

<https://eduscol.education.fr/2334/education-physique-et-sportive>

Une actualité par mois ⇒ mutualiser les informations + informer sur les événements ou activités académiques



J'enseigne Je me forme Scolarité de l'élève Écoles et établissements **Disciplines et thématiques**



Obj : mettre en avant / valeur les activités académiques

Edubase : ressources pour la DNE pour créer des actualités

Ne pas hésiter à faire remonter des informations aux experts de la DNE pour publier la ressource dans les actualités d'Eduscol

2. Comptes Twitter

Yohan Vigne, Pascal et Fabrice suivent les comptes twitter des IAN pour retweeter les activités EPS et numérique



L'idée de créer des comptes twitter IAN par académie a été proposé par la DNE et retoqué par Eduscol.

On nous propose de conserver nos profils perso en indiquant dans notre description "IAN ac ..."

3. Newsletter

A partager dans les académies

Diffusés à tous les DAN donc à tous les IPR disciplinaires

Pointer des ressources académiques sur la newsletter (reconnaissance).

4. Travaux DNE



MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE, DE LA JEUNESSE ET DES SPORTS
*Liberté
Égalité
Fraternité*




Actualités EPS

Une actualité par mois

Education physique et sportive

Actualités et accès à toutes les informations de la discipline.
Mis à jour: mai 2021

Actualités


 Contrôle pédagogique dans le second degré


 Actualisation des repères pour l'organisation de l'éducation physique et sportive en contexte COVID


 Bar 2021 : publication du guide d'usage dans le cadre du contrôle continu

Mutualiser les informations
Communiquer sur les événements ou activités académiques


Septembre



Juillet





EPS : infos disciplinaires => Evaluation, textes, thème récurrent, événements récurrents



Numérique : Ressources => Événements, usages en lien avec actualité




MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE, DE LA JEUNESSE ET DES SPORTS
*Liberté
Égalité
Fraternité*

Actualité travaux DNE EPS

ENQUÊTE IAN 2022

- Enquête moins complétée que les années précédentes : 17 retours sur 32 IAN (22 l'an dernier, 18 il y a deux ans)
- Éléments de comparaison : recul sur les deux années précédentes et sur les données nationales actuelles



Contexte Académique

Communication :

Missions:

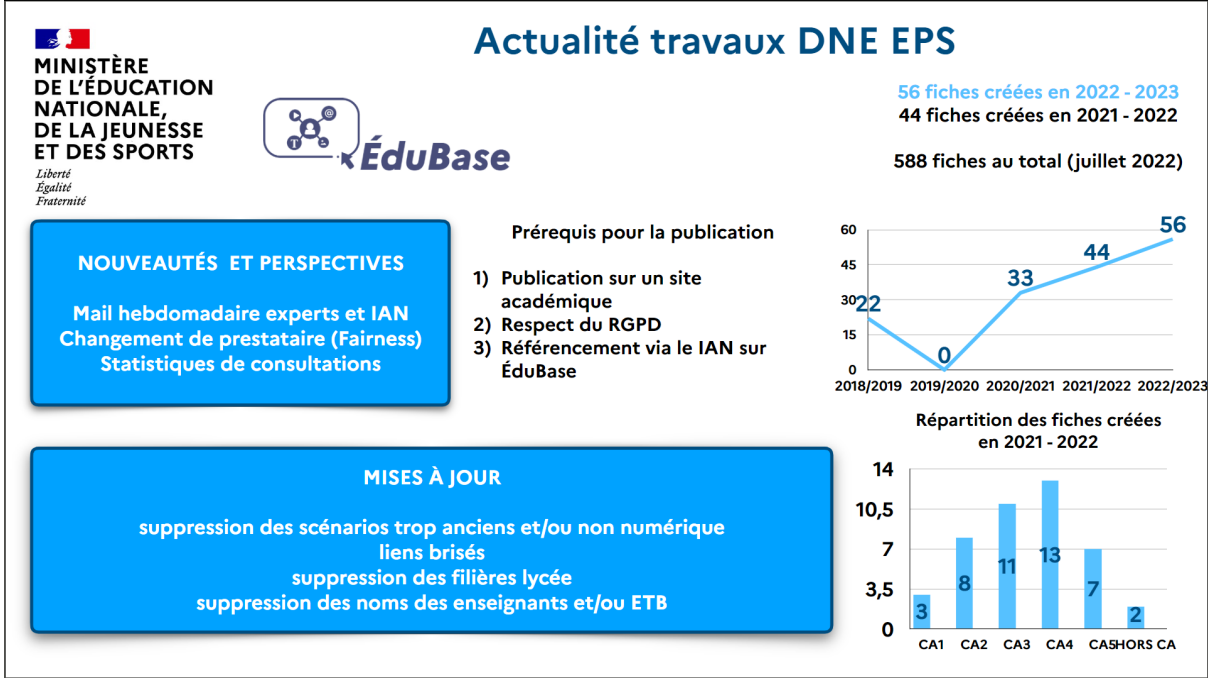
Profil :

- Augmentation de l'implication des DANE dans la lettre de mission
- Temps de travail moyen hebdomadaire déclaré: 1h58 (Mnat = 1h49)
- Rémunération inégale en fonction des académies (1 IAN non payé, 1 acad en HS, 1 en décharge)

- Diffusion de l'information par les IAN (et webmestres) en augmentation
- Valorisation des réseaux sociaux en baisse (notamment @Eduscol_EPS)
- Celui du compte twitter Eduscol stagne (plus de la moitié des IAN n'en font pas la promotion)

- centrés sur 3 actions: informations, diffusion des ressources, repérage de pratiques
- Plus de participation à un groupe académique numérique que les autres disciplines

- Les IAN EPS sont majoritairement installés dans leurs établissements, ont de l'ancienneté (plus de 5ans pour 65%) et à plein temps devant élèves. (1/4 avec décharge)
- Implication très élevée dans la formation (88%)



Enquête IAN (doc dans le dossier)

Fiches EDU'BASE

Attention, désindexation de certaines fiches edubase de plus de 10 ans.
Vérifier et mettre à jour pour republier.

<https://edubase.eduscol.education.fr/recherche?q=&discipline%5B%5D=%C3%89ducation+physique+et+sportive>

TRAaM

6 académies :

3 académies sur 1 an + 3 académies sur 2 ans (obligation d'un parcours m@gistere)

Attention : cahier des charges national pour la création du parcours m@gistere

DIRECTION DU NUMÉRIQUE POUR L'ÉDUCATION

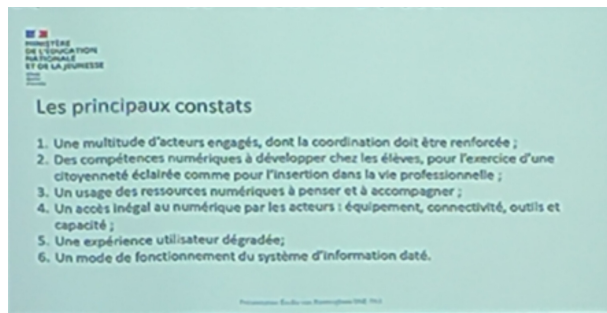
BUREAU TN3

Stratégie du numérique 2023 2027 (Présenté par M. Macron le 27 janvier 2023)

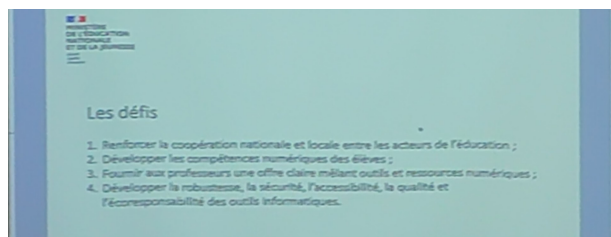
<https://www.education.gouv.fr/strategie-du-numerique-pour-l-education-2023-2027-344263>

Feuille d'action pour développer les compétences numériques des élèves

Constat



Les défis



Une stratégie numérique pour l'éducation en 4 axes

Pour répondre à ces défis, la stratégie s'appuie sur 4 axes et pour chacun d'eux plusieurs actions clés.

Un écosystème engagé au service d'une politique publique partagée

- Renforcer la gouvernance du numérique pour l'éducation aux niveaux national et local.
- Partager des indicateurs à des fins de pilotage et d'évaluation.
- Définir un équipement individuel type pour l'élève (collège et lycée).

Un enseignement du numérique qui développe la citoyenneté et les compétences numériques

- Assurer l'acquisition des compétences numériques tout au long du parcours scolaire.
- Permettre aux élèves de devenir des citoyens éclairés à l'ère du numérique.

Une communauté éducative soutenue par une offre numérique raisonnée, pérenne et inclusive

Soutenir le développement des communs numériques.
Simplifier l'accès aux services numériques en créant un "compte ressources".
Mettre le numérique au service de l'École inclusive.
Mieux former les équipes éducatives à la pédagogie avec le numérique.
Accompagner les enseignants dans le numérique éducatif.
Organiser les services numériques éducatifs selon une logique de plateforme interopérable.
Mobiliser les données au service de l'École.

De nouvelles règles du jeu pour un système d'information ministériel au service de ses utilisateurs

Accélérer la transformation numérique.
Gagner en efficience en amplifiant et en soutenant la mutualisation.
Gagner en fluidité et en qualité par l'intégration des principes de l'agilité et de l'expérience utilisateur.
Développer l'écoresponsabilité.

Les 10 missions du IAN

KIT 007

Organigramme

présentation du bureau TN3

Présentation des experts disciplinaires et transversaux
missions des IAN

présentation des apps edu

flyer

- + mémo (exercer une veille / gérer et animer un compte twitter / référencer les éubases / définition des communs numériques)

Le Kit est sous presse, il sera disponible pour tous les IAN dès sa parution

Echanges

G. Hubert (ac POITIERS)

Baisse de la quantité de formation quantité par le passage à la plateforme EAFC dans l'académie

Le numérique passe après les formations disciplinaires et/ou transversales

Pix n'est pas suffisant pour développer les compétences du numérique Elèves en cours

Réponse DNE ⇒ La stratégie : premier pas. Il faut des moyens pour mettre en acte ces stratégies. Réflexion sur les moyens donnés aux DANE, aux décharges proposées aux professeurs impliqués dans cet accompagnement

M. Amiotte Suchet (ac Besançon)

Equipements type pour les collèges lycées

EPS : la particularité de la discipline EPS est très peu prise en compte (mobilité / hors connexion /...)

Quelles injonctions de la DNE auprès des collectivités territoriales pour les orienter sur ces équipements types ?

Réponse DNE ⇒ la DNE fait des préconisations mais les collectivités ont le choix d'investir un mode numérique ou un autre. Le point d'alerte sur les particularités EPS va être remonté à qui de droit.

D. Lebegue (ac Reims)

On a compris que la DNE n'a pas d'emprise sur les collectivités mais quelle représentation de l'EPS peut on donner à ces acteurs "financiers" ?

Expert numérique : pas de reconnaissance de la mission au niveau national (passage classe exceptionnelle) ?

Réponse DNE ⇒ Proposition de la valorisation de ces missions dans cette nouvelle stratégie. En ce qui concerne le comité des partenaires, possibilité de présenter l'EPS de 2023 dans une "entrée spécifique".

L. Guyard (ac Lyon)

Draner de Lyon a demandé aux IAN de développer une culture commune numérique

Quel support peut on espérer de la DNE ?

Réponse DNE ⇒ Volonté de créer des outils communs nationaux (apps edu, plateforme... mais les outils ne sont pas stabilisés, donc pas présentable en l'état à l'ensemble des IAN disciplinaires "si google fait mieux, on va aller chez google")

P. Nogaró DNE EPS

Manque un outil "formulaire" sur apps edu

Réponse DNE ⇒ à faire remonter

APPS EDU

Portail national ou accès par le GAR

<https://apps.education.fr/>

FOCUS SUR LES PROJETS ACADÉMIQUES

POD Edu

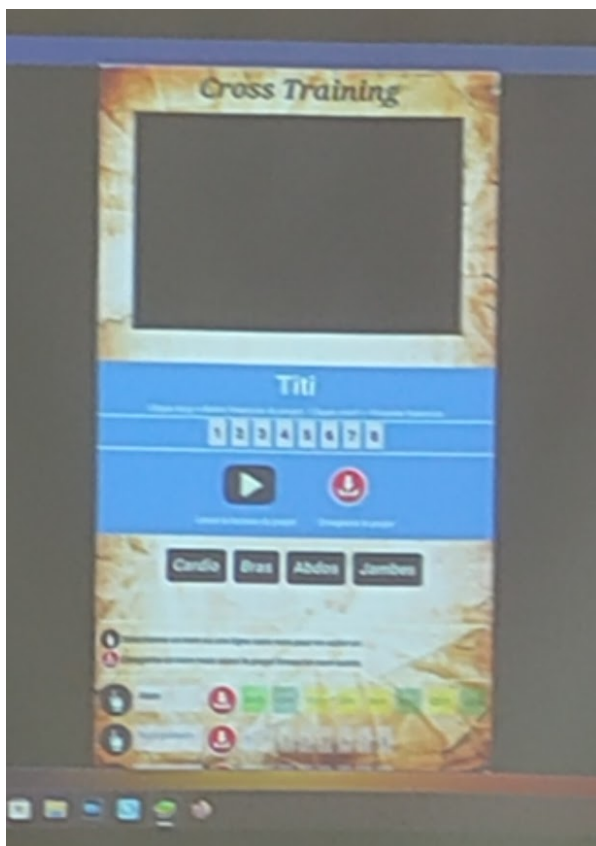
Quelle modération ?

Alain Foltzer (Ac Limoges)

Appli fonctionnant sous émulateur (lecture de l'application dans android, windows, ios)

CT : Générateur de Tabata personnalisé

Dispo prochainement



Cartes à danser

<http://pedagogie.ac-limoges.fr/eps/spip.php?article843>

Cartes à danser

Sélectionne ou enregistre ton nom

Libre Libre Libre

Libre Libre Libre

Me filmer

Visionner

RAZ

Sélectionne ton nom puis une étape

Une fois l'étape sélectionnée (clic court), ré-appuie (clic long) le temps que le bouton change de couleur (degré de maîtrise). En cas d'erreur, faire le cycle complet des couleurs jusqu'à celle désirée (Rouge > Jaune > Vert > Vert foncé > Gris).

Aucun nom sélectionné

1 2 3 4 5

6 7 8 9 10

0

TA SIGNATURE

CHERCHE un maximum de mouvements différents en 3'00 avec une partie du corps et dans chaque position :

Les pieds	→	Couché sur le dos
Les jambes	→	À plat ventre
Les hanches	→	Sur le flanc
Le dos	→	Assis sur les fesses
Le ventre	→	À genoux
Les épaules	→	Accroupi
Les bras	→	Debout
La tête	→	Sur demi pointe

Conseils :

Essaie de bien montrer la partie du corps que tu bouges pour qu'on la voit bien.
Essaie de sentir et montrer le trajet que réalise cette partie du corps.

0

TA SIGNATURE

Quel danseur es-tu ?

- Un FLEXIBLE d'idées mais pas de mouvements précis
- UN FLUIDE mais elles sont précises
- UN ORIGINAL mais elles sont précises

CORPS du danseur

<https://www.youtube.com/watch?v=S3VaxmmIJUY&feature=youtu.be>

Marc Amiotte Suchet (Ac Besançon)

2 fichiers qui rendent service

Outils ressource prof pour évaluer par compétences. Fichier excel à personnaliser.

Sébastien Bourthoumieu (Ac Nantes)

Excel Mobile

De PTB à l'évaluation par compétence :

<https://www.pedagogie.ac-nantes.fr/education-physique-et-sportive/enseignement/numerique-e-educatif/suivre-les-acquis-technique/tester-un-process-excel-gain-eps--1439272.kjsp?RH=1163268108546>

Démarche d'accompagnement des professeurs dans l'utilisation de fichiers excel.

Proposition d'un fichier très complet paramétrables (APSA, conseils, Objectifs)

Présentation

Cette ressource vous propose un « Process Excel » en EPS :

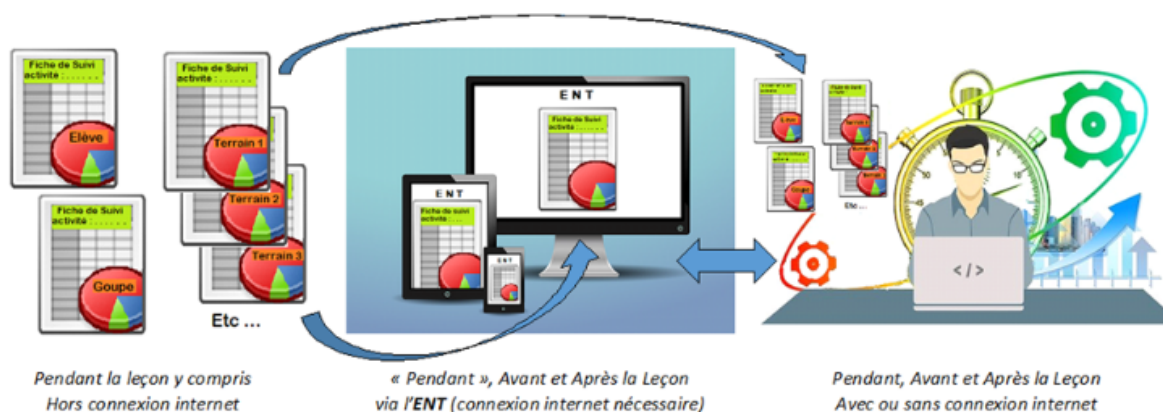
- Une méthode et des astuces pour transformer de simples classeurs «.xls » en de réelles applications, adaptées aux smartphones et tablettes (un classeur modèle qui abrite des tutoriels est à télécharger).

- Une procédure et une architecture de vos applications à respecter, pour que les données que vous souhaitez ré exploiter soient importées de façon automatique dans un second classeur «.xlsm » (à télécharger) placé sur votre ordinateur.

- Vous allez pouvoir piloter le traitement des données recueillies et choisies, que ce soit dans le cadre d'un suivi, de points d'étapes, d'une note ...

Ce Process est une solution proposée aux enseignants d'EPS, qui souhaitent créer des outils numériques fidèles à leurs démarches d'enseignement (y compris hybrides) et utiliser les noms exacts de leurs élèves. Il respecte le règlement général sur la protection des données (RGPD), il est gratuit, il fonctionne hors connexion et sur les ENT, quel que soit l'appareil mobile (Android, Apple ou Microsoft).

Neuf applications sont téléchargeables afin de tester tout ou partie(s) de la proposition. L'idée est, au-delà de pouvoir créer des applications sans être « développeur informatique », de pouvoir modifier, adapter, partager nos créations !



Suivi des élèves :

<https://www.pedagogie.ac-nantes.fr/education-physique-et-sportive/enseignement/numerique-e-educatif/suivre-les-acquis-technique/suivi-des-eleves-en-eps-sous-excel-1485842.kjsp?RH=1163268108546>

EPS Suivi +

"EPS Suivi+" vous permet de travailler par notes et/ou par compétences ou encore, d'établir un point d'étape au cours d'une séquence. Vous pouvez choisir d'utiliser ce classeur ponctuellement lors de chacune de vos séquences, ou de l'utiliser quotidiennement (onglets Appel, Docs & infos et Installation) de façon synchronisée sur différents appareils et sur votre ordinateur. Depuis l'onglet Suivi vous allez pouvoir par simple copier/coller exporter vos évaluations sur la plateforme de notation choisie par votre établissement. L'onglet Profil vous offre une vue détaillée, par attendu et par champ, des acquisitions de vos élèves au cours de l'année, un comparatif avec les années antérieures et une compilation de l'ensemble de ces données.

EPS Suivi équipe

"EPS Suivi Equipe" vous permet depuis les applications EPS Suivi + de chaque classe, en début d'année, de générer les nouvelles listes de classe et de compiler, conserver l'ensemble des données « Elève » que vous avez définies et choisies en équipe dans le cadre d'un suivi pluriannuel.

EPS Suivi élève

"EPS Suivi Elève" vous permet depuis l'application EPS Suivi + de votre classe, de donner à voir à vos élèves, où ils en sont de leurs acquisitions, à tout moment de l'année, à l'issue d'une séquence ou au cours de celle-ci. L'idée est de proposer à vos élèves, sur un lieu sécurisé comme leur ENT, un outil qui leur permette de se situer, se projeter, apprécier, voire modéliser leurs progrès, au cours de la séquence, de l'année voire des années.

Sylvain Jeannot (Ac Rennes)

Projet interdisciplinaire Techno EPS

<https://microbit.org/code/>

<https://www.sportmag.fr/eps-et-technologie-se-melent-a-morlaix/>

Possibilité de projet interdisciplinaire match / physique / snt / techno car programmation sous PYTHON

https://twitter.com/delph__29/status/1622578776935657475?s=61&t=VOEXZqD37GyaeyXKh8-5Wg

Projet interdisciplinaire Danse Techno

création du jeu de lumières sur scène dans un projet chorégraphique de classe

Maud Grangé (Pontivy)

programmation sous UNITY (programmation qui fonctionne sous ios et android)

Format ludique (bataille ludique, boxe, ...)

Bataille navale en badminton

Emeric Soulier (Ac Montpellier)

Nouveau groupe "cercle d'étude pour le numérique éducatif en EPS"

23 collègues

création en déc 2022

Obj : Formation / Production / Communication

Flash numérique

Françoise Ravera (Ac Corse)

Livret du contractuel numérique (Glide)

Ressources pour tous les profs d'EPS

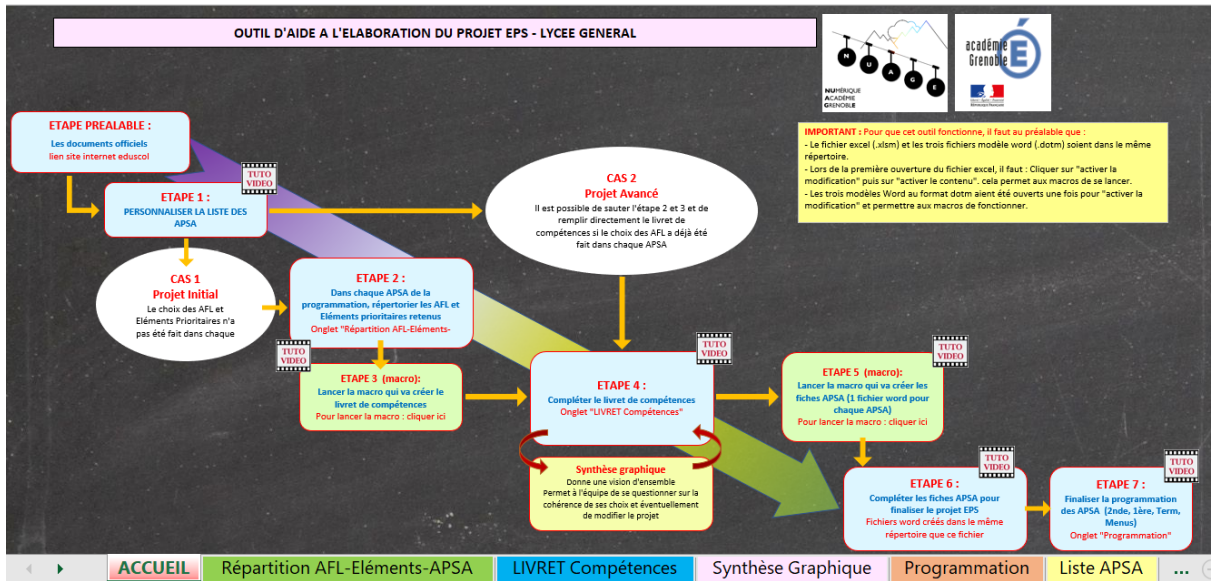
<https://sites.ac-corse.fr/dane/2023/02/16/application-contractuel-eps/>

Ac Grenoble

Outils pour Renouveler son projet pédagogique

Lycée GT :

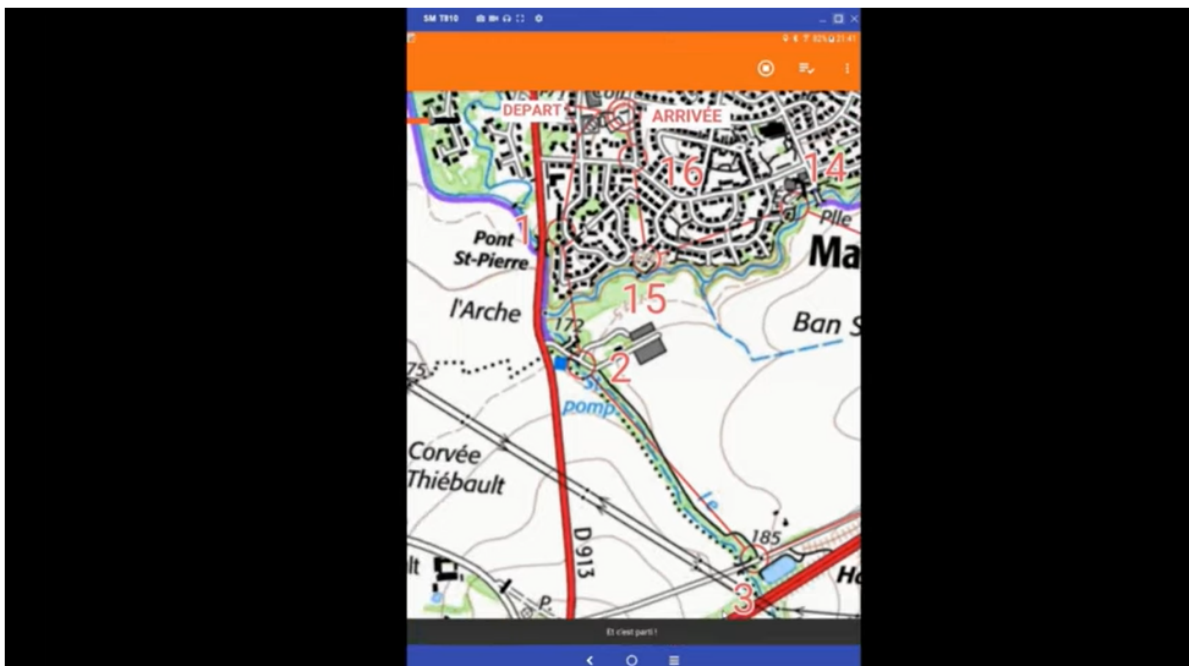
<https://eps-pedagogie.web.ac-grenoble.fr/article/renouveler-son-projet-eps-en-lycee-fichier-excel>



Guillaume Hubert (Ac Poitiers)



Rechercher



Application Vikazimut : installer et utiliser l'application en mode promenade ludique partie 1



EPS Nancy-Metz
1,33 k abonnés

Abonné

J'aime



Partager

Travail sur le suivi en AFL2 / escalade
Doc à venir

Ludovic Guyard (Ac Lyon)

CEPS Vers un suivi de l'élève sur ses années dans un établissement

Base siècle comme base support
Teaser dans la lettre d'info de mars 2023
En fin de développement (version test très prochainement)
Discussion : quel doublon avec IPack ?
Pourquoi certaines solutions numériques ne sont pas nationales ?

Luc Di Pol (Ac Nancy Metz)

Course d'orientation
Vik'azimut <https://vikazimut.vikazim.fr/web/#/>
Appli créée par des étudiants en école d'ingé de Caen. Projet suivi chaque année avec les nouveaux entrants.
Tuto sur le site EPS de l'académie / you tube
<https://www.youtube.com/watch?v=WqBuDK0QC5U>

i-orientering : tuto sur le site acad aussi !

David Selie (Ac Normandie)
Drone (test pendant le golf de ça matin..)

E-Sport

Nicolas Besombes <https://i3sp.recherche.parisdescartes.fr/nicolas-besombes/>

nicolas.besombes@gmail.com

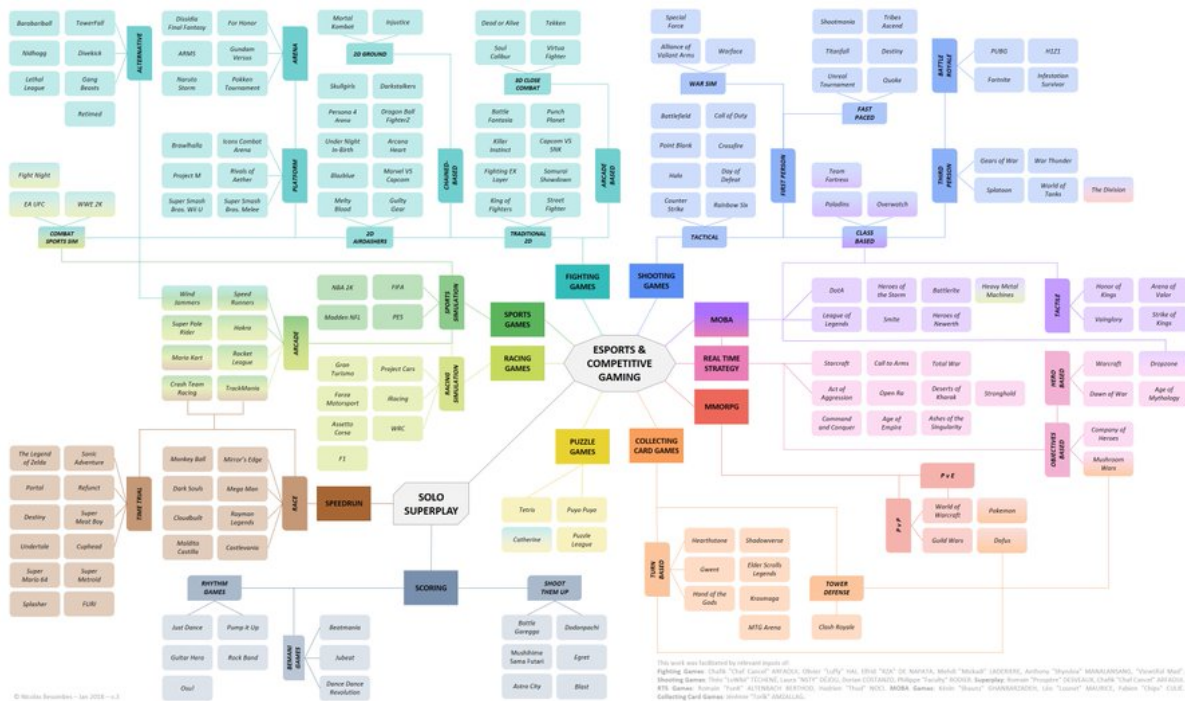
Enseignant chercheur à l'université Paris-Cité (ex Paris Descartes)
Vice président de France E-sport de 2017 à 2022
Conseiller e-sportif pour les mouvements sportif et olympique
Maître de conf en sociologie à l'université Paris Cité

E-sport : affrontement simultané de joueurs lors de compétitions organisées et réglementées de jeux vidéo (jeu de réflexion, carte, défi, combat.. PC, smartphone, console...). Duel 1v1 ou équipe vs équipe.

On parle de sportification du jeu vidéo à différencier de 2 autres processus différents



Esport et jeu vidéo compétitif : une multitude de pratique



Compétences physiques en esport selon certaines conditions (environnement, population,...)

- Habilités fines, dextérité et dissociations des mains (Schlickum et al. 2000)
- Capacités visuelles (Green et Braveller 2006)
- Coordination visuo-haptique (Chen et all 2015)
- Renforcement musculaire et système cardio respiratoire (Maillot, Perot, Hartley 2012)

⇒ automatiser le geste technique vidéoludique (exécution / microgestion / mécanique / skill-aim) pour libérer leur conscience réflexive

⇒ développer des compétences cognitives
 multitâches, attention, créativité, flexibilité cognitive, pensées computationnelles, mémoire, orientation spatiale, traitement de l'info (effets durables)

⇒ compétences sociales (coopération, sociabilisation) (photo)

Compétences sociales

Les jeux en ligne se révèlent être de bons outils de communication assistée par ordinateur et aident les personnes sensibles aux émotions à se faire de nouveaux amis et à entretenir leurs amitiés hors ligne.

Nachez & Schmolli (2003)
Kowert et al. (2014)
Besombes (2016)

Les jeunes anxieux sur le plan social trouvent dans les jeux en ligne des espaces attrayants dans lesquels ils peuvent être eux-mêmes et s'engager plus facilement dans une atmosphère sociale.

Desjarlais et Willoughby (2010)

Coopération : les sportifs ayant un bon niveau d'expertise qui se connaissent et qui sont capables de se coordonner ont plus de chances de victoires.

Pobiedina et al. (2013)
Freeman and Wohn (2017)

Les joueurs de Counter Strike qui communiquent par des phrases courtes avec des références partagées permettent d'améliorer la performance.

Tang et al. (2012)

Il existe une corrélation positive (bien que faible) entre communication non verbale sur League of Legends à travers les pings (signaux sonores et visuels dans le jeu) et performance des équipes.

Leavitt, Keegan, and Clark (2016)

Les sportifs dont les liens sociaux, de familiarité et de similarité se manifestent de manière accrue performant plus (en nombre de victoires).

Alhazmi et al. (2017)
Ukkonen and Hamari (2017)
Upovaya et al. (2018)

Compétences nécessaires et effets bénéfiques potentiels SI ... l'environnement permet de...

COMPÉTENCES NÉCESSAIRES ET EFFETS BÉNÉFIQUES POTENTIELS

PHYSIQUES

- Dextérité
- Habiletés motrices fines
- Vitesse d'exécution
- Acuité visuelle
- Vision périphérique
- Dissociation des mains
- Coordination visuo-haptique...

Green & Bavelier (2006)
Schlickum et al. (2009)
Malliot, Perrot & Hartley (2012)
Besombes (2018)

COGNITIVES

- Flexibilité cognitive
- Prise de décision
- Temps de réaction
- Multitasking
- Attention soutenue et partagée
- Mémoire (long-terme & visuelle)
- Contrôle émotionnel
- Planification
- Orientation spatiale
- Traitement de l'information
- Décodage de l'environnement...

Glass, Maddox & Love (2013)
Kühn et al. (2014)
Anguera & Gazzaley (2015)
Clemenson & Stark (2015)

SOCIALES

- Communication
- Sociabilité
- Leadership
- Collaboration/ Travail d'équipe
- Jouer un rôle dans un groupe
- Adaptation
- Spécialisation des tâches...

Nachez & Schmolli (2003)
Besombes (2016)

Une des plus valeurs de l'Esport est de rendre accessible ce qui n'est pas réalisable dans la vie réelle dans un mode exclusivement ludique (on est en train de JOUER)

Simulateur de golf : quel apport ludique ? en comparaison avec une "Mario Golf" ?

Il semblerait que le “sport connecté” soit plus porteur pour l’EPS que l’esport (notion de dépense énergétique peu présente voire absente de l’esport).



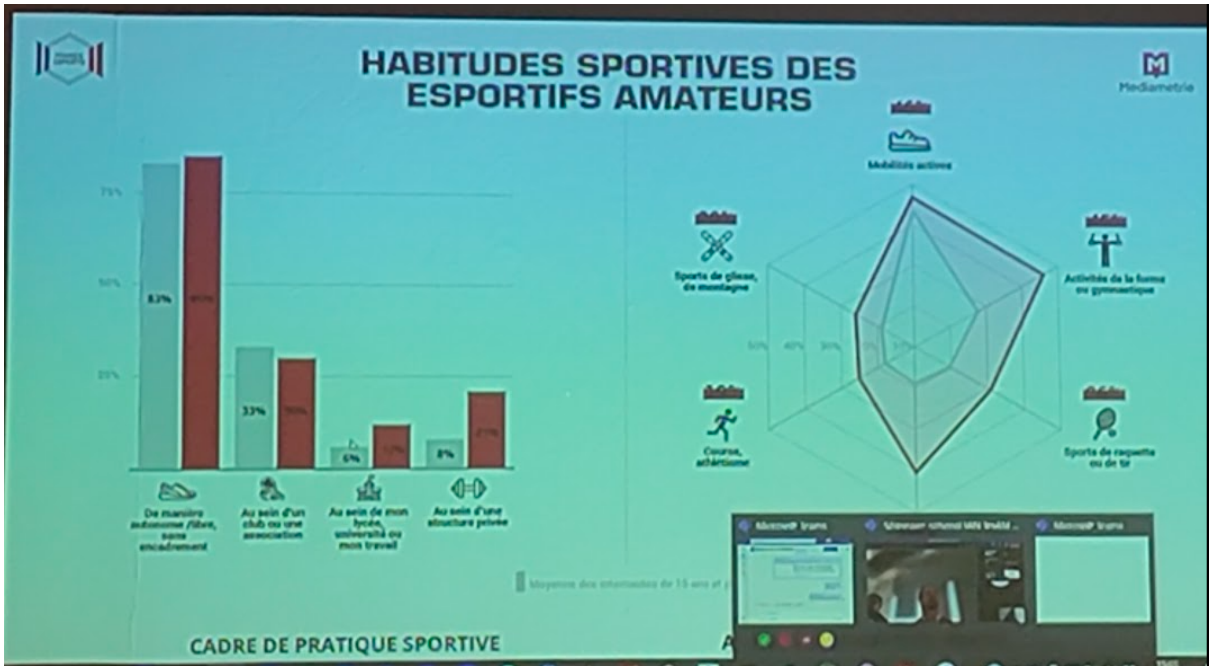
Ces modes de sports connectés peuvent vraiment apporter des formes de pratique dans d’autres conditions : ça reste très onéreux ! Quelles possibilités données par l’EN en termes financiers ?

Les possibles dérives ? : “dopage” (cognitif : ritaline - méthamphétamine ⇒ pas de régulation en terme de prise de substances améliorant les performances), tricherie, jeux d’argent

Relation Esport - Ecole ? : Quels enjeux éducatifs ? Expérimentation en cours (3 collèges dans le 78 : Chatou, Mureaux,) Ateliers d’Esport sur le périscolaire. 250 élèves concernés. Conclusion ⇒ amélioration du climat scolaire (apaisement relations élèves prof, élèves surveillant, diminution des heures de retenues, sanctions, sentiment de fierté d’appartenance à l’établissement)

Problématique santé en établissement quand on propose l’esport ? sédentarité et écran, une vrai question. Le procès que l’on fait aux jeux vidéos n’est pas forcément fait aux activités où les élèves sont statiques (club échec, club lecture, club musique...)

Toutes les données sont disponibles sur : France Esport le baromètre national france esport <https://www.france-esports.org/barometre-france-esports-resultats-edition-2022/>



Clôture
Remerciements à l'ensemble des IAN