



LINE EPS N°3

publié le 06/06/2026

Vous trouverez ci-dessous la dernière LINE EPS (Lettre d'Information du Numérique Educatif en EPS).

Pour rappel, cette lettre est élaborée conjointement avec les académies de Poitiers, Bordeaux et Limoges, elle permet d'avoir des informations sur les innovations numériques dans le cadre de l'EPS, d'avoir accès à des scénarios pédagogiques faisant appel au numérique, d'être guidé.es vers des sites ressources, etc.



RÉGION ACADÉMIQUE
NOUVELLE-AQUITAINE
*Liberté
Égalité
Fraternité*

LINE

18 mai 2026
LA LETTRE D'INFORMATION
DU NUMÉRIQUE ÉDUCATIF
SERVICE RÉGIONAL ACADÉMIQUE DU NUMÉRIQUE ÉDUCATIF

ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

LINE EPS interacadémique

À l'heure où les usages du numérique et de l'IA se développent en EPS, les récentes fuites de données touchant des organismes institutionnels ou privés (UNSS, hôpitaux...) rappellent l'importance d'une vigilance sur les outils utilisés dans notre cadre professionnel. Avant d'utiliser une application ou un service d'IA, prenons le temps de vérifier son origine, l'hébergement des données et les informations collectées. Le respect du RGPD concerne autant les applications que les usages que nous en faisons. L'enjeu est de développer collectivement des usages du numérique et de l'IA réfléchis, responsables, éthiques et adaptés aux besoins des élèves en EPS et de l'école.

Des ressources

Des applications en ligne ? Pour quoi faire ?

Un des intérêts des applications en ligne est qu'elles peuvent fonctionner sur n'importe quel support : IOS, Android ou Windows car c'est le navigateur qui lit le code de l'application, à l'instar d'une page web classique. Voici quelques web applications développées dans l'académie de Versailles.

<https://appli-eps.ac-versailles.fr/>

Montage vidéo avec Canva

Vous souhaitez réaliser le montage d'une vidéo à usage pédagogique ? Vincent Tocquin, IAN EPS de l'académie d'Amiens vous propose de le faire avec Canva et vous guide dans la découverte des principales fonctionnalités de montage :

<https://eps.ac-amiens.fr/745-utiliser-canva-pour-réaliser-un-montage-vidéo-simplifié.html>

Canva est accessible par le GAR :

<https://www.canva.com/fr-fr/decouvrir/canva-education-gar/>

Volant d'or

Inspirée du dispositif de « Mort Subite » proposé par N.Mascret, la web application Volant d'or permet en badminton, de valoriser un point consigné. Fonctionnant hors ligne et sur tous les supports, elle favorise l'engagement des élèves et des apprentissages ciblés. Cette application, créée par Benoît Darlon, IAN de l'académie de Bordeaux, a été conçue sans connaissance de codage avec l'aide de l'intelligence artificielle.

<https://bdarlonforge.apps.education.fr/volant-or/>

Des séances pédagogiques inspirantes

Aide à la différenciation en badminton

Bien qu'essentielle pour répondre aux besoins des élèves, la différenciation en EPS peut être longue et complexe à mettre en œuvre. Les capsules vidéo constituent une ressource et viennent en appui de l'enseignant pour présenter rapidement des situations adaptées. Elles permettent de visualiser l'aménagement, les consignes de réalisation, l'exécution attendue ainsi que les contenus d'enseignement associés, tout en limitant le temps consacré aux explications.

Accès : <https://ww2.ac-poitiers.fr/eps/spip.php?article674>

Scénario pédagogique en lutte cycle 3

Ce scénario a pour objectif le développement des stratégies des élèves en lutte en s'appuyant sur les formes de corps, les situations de mise en danger et les tomber réalisés. Une application sur tablette permet un suivi en direct du score et des actions, offrant un retour immédiat aux élèves afin de mieux appréhender le rapport de force, d'ajuster leurs stratégies et de renforcer les rôles d'arbitre et d'observateur.

Accès : <https://pedagogie.ac-montpellier.fr/lutte-spen-cycle-3>

Scénario pédagogique en relais-vitesse

Ce scénario vise à aider les élèves à mieux comprendre les étapes d'apprentissage de la transmission du témoin afin de progresser dans une recherche de performance optimale. Grâce au feedback vidéo et à l'utilisation d'outils numériques, les élèves observent, analysent et valident des critères de réussite pour situer leurs acquis, ajuster leurs actions, et s'engager dans des situations d'apprentissage ciblées.

Accès : <https://ent2d.ac-bordeaux.fr/disciplines/eps/?p=10069>

Contactez le IAN de votre discipline

Vous avez besoin d'aide, de conseils en ce qui concerne les usages pédagogiques du numérique en classe ?

Contactez l'interlocuteur académique au numérique (IAN) de votre académie :

- académie de Bordeaux : benoit.darlon@ac-bordeaux.fr
- académie de Limoges : alain.foltzer@ac-limoges.fr
- académie de Poitiers : guillaume.hubert@ac-bordeaux.fr

Document joint

 line_eps_3 (PDF de 893.1 ko)



Académie
de Poitiers

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.