

JOURNÉE DU NUMÉRIQUE EN ÉDUCATION

.....

PILOTER UNE SITUATION D'APPRENTISSAGE ET D'ÉVALUATION (SAE)

à l'aide d'un canevas interactif et
d'outils complémentaires



Joël Bouthillette

joel.bouthillette@recit.qc.ca



Diane Archambault

diane.archambault@recit.qc.ca



François Duval

francois.duval@recit.qc.ca

Intentions

- Réfléchir sur les éléments importants d'une SAÉ.
- Présenter des exemples de ressources propres à l'éducation physique et à la santé (ÉPS).
- Établir des liens avec d'autres disciplines.

Contenu

1 Mise en contexte

2 Exploration d'un canevas interactif?

3 Qu'est-ce qu'un canevas interactif?

4 Présentation du canevas en Kin-Ball et de ses outils complémentaires

5 Conclusion

Mise en contexte

Origine des canevas interactifs



L'apprentissage du saut à la corde



Débutants

Intermédiaires

Avancés



Merci à M. Michel Dazé et à ses élèves (C.S des Patriotes) pour la réalisation de ce projet



Développement de la personne
Éducation physique et à la santé

De la création de DVD à celle
de canevas interactifs

Quels sont les éléments essentiels d'une SAÉ?



<https://monurl.ca/jnesae>



La démarche pédagogique

Préparation

Planifier ce que les élèves doivent savoir pour réaliser la tâche

Intention pédagogique



Tâche diagnostique



Élément déclencheur



Repère culturel



Activation des connaissances



Production attendue (défi)



Réalisation

Considérer les éléments pour faciliter les apprentissages

Activités d'apprentissage



Différenciation pédagogique



Ressources internes et externes



Régulation



Rétroaction



Intégration

Consolider les apprentissages

Synthèse des apprentissages



Difficultés rencontrées



Prise de conscience



Degré de satisfaction



Transfert dans un autre contexte



Exploration d'un canevas interactif

Cliquez sur l'image
pour explorer le
document



Agir en boomerang

Échauffement



Élément déclencheur



Activation des connaissances



Repères culturels



Défi
Critères
d'évaluation



Apprentissages visés



Gestes techniques



Épreuves



Parties du boomerang



Ajustements du boomerang



Résultantes du lancer



Organisation du gymnase



Temps



Muscles du corps humain



En ÉPS, je...



Crédits
Ressources



Canevas réalisé par Pascal Racicot et Joël Bouthillette | Personnage réalisé par Pascal Racicot

- ➔ À quoi sert ce type de ressource?
- ➔ Quand peut-elle être utilisée?
- ➔ Qu'est-ce qui se retrouve à l'intérieur?
- ➔ Commentaires!

D'autres canevas interactifs

Cliquez sur les images pour explorer les documents



Interagir en Spikeball

Document réalisé par Alexandre Tardieu, Joël Bouffillotte et Jean-François Gagnard de la CSOJ (RECITDP)
Inspiré d'un document de Diane Archambault (CSMB), Joanne Beaumont (CSGA)
Inspiré du document de Tchoukball Ova-Nord (Groupe Brodeur)

source: pibaby

CC BY NC SA

Repères culturels 	Éléments déclencheurs 	Défi et critères d'évaluation 	En eps, je .. 	Terrain 	Chronomètres
Principes / Techniques 	Positionnement 	Exercices éducatifs 	Règlements 	Documents annexes (grilles, auto-évaluation...) 	

Tchoukball

Document réalisé par Diane Archambault, Joël Bouffillotte, François Savard et Édith Montpetit, conseillers pédagogiques, Bédit DP EPS avec la collaboration de Mathieu Marlet, conseiller pédagogique en EPS et Alexis Lévesque-Morin, enseignant en EPS, CSJ des Perceps

CC BY NC SA

Échauffement 	Élément déclencheur 	Activation des connaissances 	Repères culturels 	Défi 	Critères d'évaluation
Principes d'action 	Positionnement 	Principaux règlements 	Arbitrage 	Terrain interactif 	Chronomètre Tableau de pointage Compteur
Exercices éducatifs 			Crédits Ressources 		

Utilisation du canevas interactif en AcrogyM

ACROGYM

récit

Échauffement
Individuel en équipe

Élément déclencheur

Connaissances antérieures

Repères culturels

Défi

Critères d'évaluation

Chronomètres

Corps humain

Actions de liaisons

Alphabet

Postures

Figures 2 personnes et +

Prises de mains

Types de figures

En eps, je ...

Sources des images: eps.touchoff.com, SV3 8th

ACROGYM

récit

Échauffement
Individuel en équipe

Élément déclencheur

Connaissances antérieures

Repères culturels

Défi

Critères d'évaluation

Chronomètres

Corps humain

Actions de liaisons

Alphabet

Postures

Figures 2 personnes et +

Prises de mains

Types de figures

En eps, je ...

Sources des images: SV3 8th, Postures

Qu'est-ce qu'un canevas interactif?

Qu'est-ce qu'un canevas interactif?

Un **hyperdoc*** dans lequel on trouve l'ensemble des ressources concernant un même thème en seulement deux clics.

Texte



*Si cliquable, utilisez un code de couleur ou une forme en arrière-plan

Vidéos



Si possible, intégration

Images libres de droit



*Si cliquable, utilisez une forme en arrière-plan

Liens URL



*Si possible, limitez les liens externes

Formulaires ou questionnaires



Chronomètre en ligne



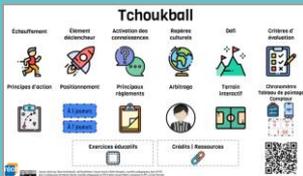
Et bien plus!

* Un hyperdoc est un document numérique dans lequel sont intégrés des hyperliens (liens URL) pointant vers d'autres sections du document ou vers des ressources externes.

Autres éléments à inclure

Module complémentaire: icônes
pour Google Slides et Google Docs

Page titre



Code QR



Boutons de navigation



Logo



Licence
Creative Commons



Discipline
Compétence
Niveau



Auteur(s)
Collaborateur(s)

Ressources
Crédits
Références

Pourquoi?

Efficacité



Information facilement accessible au même endroit

Autonomie



Utilisation au moment opportun par l'élève ou l'enseignant

Différenciation



Contenu utilisé en fonction des besoins

Compétence



Savoir-agir fondé sur la mobilisation et l'utilisation efficaces d'un ensemble de ressources.

Outils pour concevoir des canevas interactifs



Comparaison

			
Superposition de fenêtres	👍		
Utilisation de codes d'intégration (iFrame)	👍		
Utilisation de masques thèmes		👍	👍
Animation d'éléments interactifs	Extension S'Cape		👍
Collaboration en temps réel	À venir	👍	👍
Partager le lien Web	👍	👍	👍
Partager le code d'intégration	👍	👍	
Publier sur le Web	👍	👍	
Utiliser sur dispositif interactif, ordinateur, tablette numérique ou cellulaire	👍	👍	👍
Soutien disponible par l'équipe	Groupe Genially	Support	Microsoft Éducation (France)

Existe t-il d'autres éléments de comparaison qui seraient utiles pour la création de canevas interactifs?

Présentation du canevas en Kin-Ball et de ses outils complémentaires

Canevas en Kin-Ball et outils complémentaires

Interagir en Kin-Ball

Éléments déclencheurs



Activation des connaissances



Repères culturels



Défi



Critères d'évaluation



En ÉPS je...



Principes

Communication



Stratégies

Offensives

Techniques

Offensives

Terrain interactif



Règles



Chronomètres
Tableau de pointage
Compteur



Synchronisation



Défensives

Défensives

Exercices éducatifs

Crédits | Ressources



Publié sur le Web

En lecture seule



Utilisation du numérique en ÉPS

Un dispositif interactif en EPS...

Outils d'annotation

Vidéos de démonstration

Multi-fenêtres

Contenus interactifs

Capture vidéo

Chronomètres



Autres ressources

Installation fixe

Terrains d'activités collectives

Canevas interactifs

Démonstrations pour les élèves

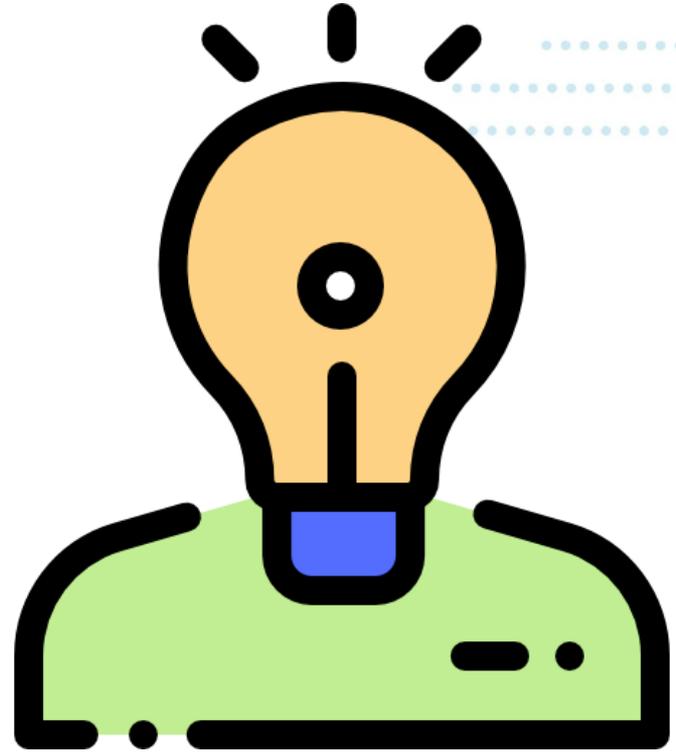
Comptabilisateur

Tableau indicateur

... une ressource externe pour bonifier les stratégies d'enseignement et aider les élèves à mieux apprendre

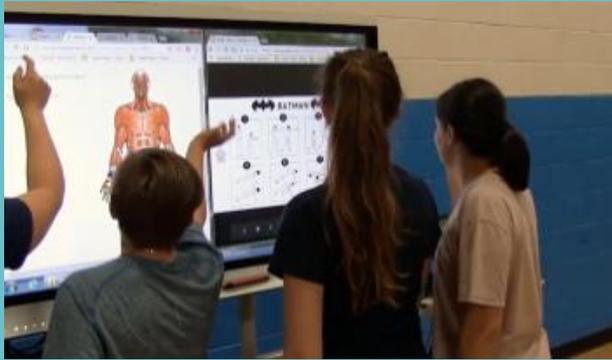
À vous de jouer!

- Quelles sont les possibilités de réinvestissements de ce type de ressource dans votre travail, en fonction de votre réalité?



Document
collaboratif

Un gymnase interACTIF qui suscite l'engagement de l'élève



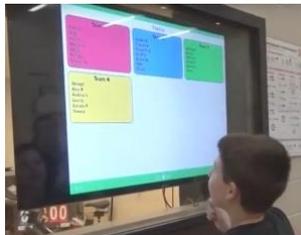
Conclusion

Formations

Appropriation de la tablette iPad en éducation physique et à la santé (EPS)



Créer des équipes dans le respect de tous! (à ajuster)



Utilisation et création d'applications en ÉPS (presque terminée)



Utilisation et création de canevas interactifs (à venir)



La capture vidéo au service de la régulation des apprentissages (à venir)



Sujets à confirmer...



Formation sur l'utilisation et la création d'applications en ÉPS



Visionner des vidéos d'exemples d'utilisation et réfléchir sur le potentiel pédagogique. Découvrir et explorer quelques applications.



S'appropriier l'application Studio Code. Suivre les étapes afin de modifier une application existante.



Créer sa propre application à l'aide de Studio Code.

Accompagnement

Soutien individuel



**Questions | Partage
Échange | Etc.**

**Accompagnement de
CPs ou répondants du
dossier ÉPS**



**Groupe de CP d'une
région
Sous-comité de la TPÉPS**

**Accompagnement
d'un CSS ou d'une
université**



**CP Récit local + CP ÉPS
CSS
Répondant + Enseignants
Chargés de cours
Professeurs**

Compétence numérique



5. Collaborer à l'aide du numérique



7. Produire du contenu avec le numérique



8. Mettre à profit le numérique en tant que vecteur d'inclusion et pour répondre à des besoins diversifiés

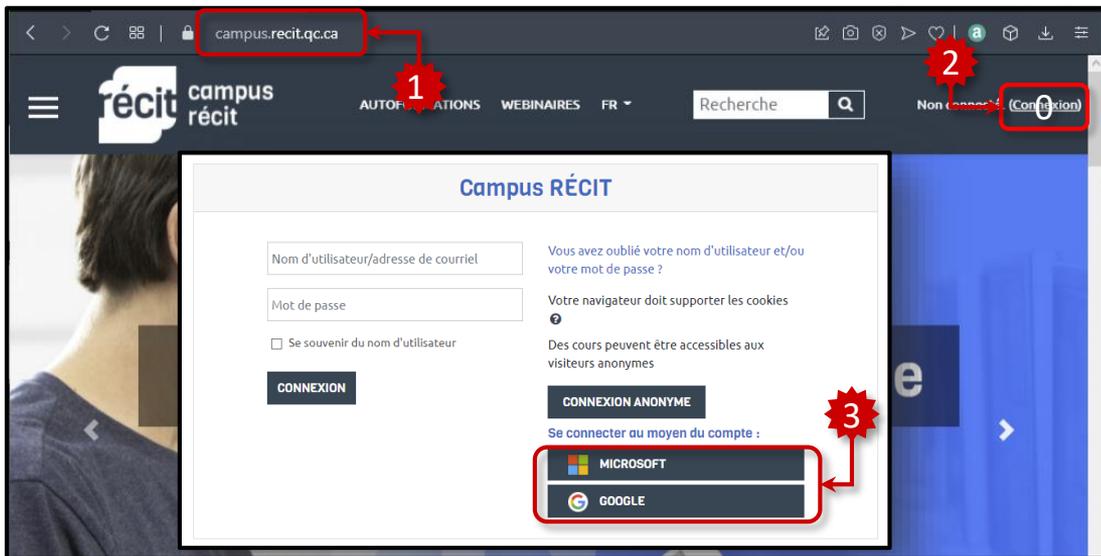


12. Innover et faire preuve de créativité avec le numérique

Obtenir un badge de participation | Atelier B5



- 1 Aller à campus.recit.qc.ca.
- 2 Ouvrir la page de connexion.
- 3 Choisir le lien **Microsoft** ou **Google**.
- 4 Utiliser le lien (ou le code QR).



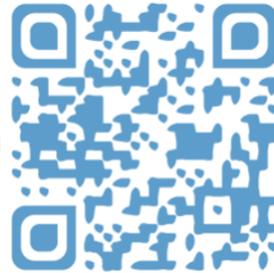
S'il s'agit d'une 1^{re} connexion, entre 3 et 4 :

- A Identifier l'**organisation** scolaire.
- B **Accepter les 2 politiques** (conditions d'utilisation et confidentialité).

J'accepte la Politique « conditions d'utilisation »

J'accepte la Politique de confidentialité

monurl.ca/jne2021b5



Merci!



Joël Bouthillette
joel.bouthillette@recit.qc.ca



Diane Archambault
diane.archambault@recit.qc.ca



François Duval
francois.duval@recit.qc.ca



[Les TIC en ÉPS](#)



[RÉCIT DP – Éducation physique et à la santé – Le numérique en ÉPS](#)



[Enseignants en ÉPS](#)

Crédits

Icônes

- [Flaticon](#)
- [Free icons designed by Vectors Market](#)
- Module complémentaire [Icons for Slides and Docs](#)
- [Presentation Customizable Isometric Illustrations | Amico Style](#)

Certains diapositives sont adaptées d'une présentation de:

- Rachel Boucher et Kim Longpré, conseillères pédagogiques en intégration des TIC, RÉCIT Local, CSSMB, avec la collaboration de Diane Archambault, conseillère pédagogique en ÉPS, CSSMB