



MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE
ET DE LA JEUNESSE

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Direction du numérique
pour l'éducation



Bilan de l'académie de La Réunion

Education Physique et Sportive

Favoriser le suivi des apprentissages par les élèves

Présentation du projet académique

Dans le cadre des Travaux Académiques Mutualisés (TraAM) en EPS pour l'année 2024-2025, notre équipe s'est interrogée sur les leviers numériques permettant de favoriser l'engagement des élèves dans les rôles sociaux, en particulier celui d'arbitre, tout en assurant un suivi plus fin de leurs apprentissages.

L'arbitrage, souvent redouté par les élèves, mobilise des compétences complexes : observation, prise de décision, connaissance des règles et confiance en soi. Nous avons ainsi conduit trois expérimentations complémentaires, centrées sur l'usage du numérique comme vecteur d'inclusion, de responsabilisation et d'individualisation des parcours d'apprentissage.

- La première s'appuie sur la plateforme institutionnelle Éléa, dans une logique de formation hybride en badminton, afin d'installer des repères stables et progressifs autour des règles d'arbitrage.
- La seconde mobilise l'analyse vidéo pour favoriser l'engagement des élèves de 6^e en sports collectifs, en leur offrant un retour immédiat et contextualisé sur leurs décisions d'arbitrage.
- La troisième expérimentation met en œuvre l'outil Plickers en fin de séance pour valider les acquisitions de manière rapide et interactive, tout en permettant à l'enseignant de cibler les notions à consolider.

Ces expérimentations illustrent différentes manières d'intégrer le numérique au service d'un apprentissage actif, progressif et motivant de l'arbitrage, tout en facilitant le suivi et la différenciation pédagogique.

Bilan du projet

Acteurs impliqués et ressources produites

3 scénarios ont été produit
par 3 enseignants

3 enseignants ont participé
au dispositif

Outils et/ou ressources institutionnelles mobilisées

- Lien Éduscol sur la plateforme Éléa :
<https://eduscol.education.fr/4184/la-plateforme-d-apprentissage-elea>
- Lien pour télécharger un exemple de parcours de formation : <https://portail.college-lamontagne.ac-reunion.fr/nextcloud/index.php/s/RyKB5aypYrR3BQp>
- Site académique EPS: <https://www.ac-reunion.fr/traam-eps-128292>



RÉGION ACADÉMIQUE
LA RÉUNION

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Favoriser le suivi des apprentissages par les élèves

Productions académiques

Les TRAAM sur le académique EPS:

<https://www.ac-reunion.fr/traam-eps-128292>

Favoriser l'engagement des élèves de 6^e dans l'arbitrage grâce au numérique

Cette expérimentation visait à renforcer l'implication des élèves de 6^e dans l'arbitrage en sports collectifs à travers un parcours numérique sur la plateforme Éléa. Le dispositif proposait un apprentissage progressif (tests, ressources variées, analyse vidéo, évaluation interactive) afin de développer la compréhension des règles et la prise de décision en situation. L'accompagnement en salle informatique et l'autonomie des élèves ont permis une nette amélioration des compétences d'arbitre. Malgré des limites (accès au numérique, temps de mise en œuvre), cette approche ouvre des pistes prometteuses pour un suivi individualisé des apprentissages.

<https://www.ac-reunion.fr/media/44657/download>

Utiliser Plickers pour valider les apprentissages de l'arbitrage

Afin de mesurer l'acquisition des règles d'arbitrage en cours de séquence, Plickers a été utilisé en fin de séance avec une classe de 5^e en basket-ball. Par des quiz courts et réguliers, l'outil a permis un retour immédiat sur les connaissances des élèves et un suivi individualisé. Facile à prendre en main et transférable à d'autres APSA, il favorise une évaluation formative efficace. L'ajout d'un support visuel pour les réponses constituerait une piste d'amélioration.

<https://www.ac-reunion.fr/media/44658/download>

Éléa pour initier à l'arbitrage en badminton

Un parcours numérique sur Éléa a été expérimenté en 6^e SEGPA pour favoriser l'engagement des élèves dans l'arbitrage en badminton. Grâce à des supports variés (vidéos, QCM, jeux), le dispositif a permis de renforcer la compréhension des règles, de favoriser l'autonomie et d'améliorer le climat de jeu. Malgré quelques contraintes techniques, l'approche a montré l'intérêt du numérique pour différencier, suivre les apprentissages et valoriser les compétences d'arbitrage.

<https://www.ac-reunion.fr/media/44660/download>



RÉGION ACADÉMIQUE
LA RÉUNION

Liberté
Égalité
Fraternité

Apports et plus value de l'usage du numérique pour apprendre et enseigner

Les expérimentations menées dans le cadre des TraAM autour de l'arbitrage ont mis en lumière l'impact positif du numérique sur l'implication et les apprentissages des élèves, notamment dans le développement des compétences sociales et décisionnelles. Que ce soit par l'usage de plateformes comme Éléa, de dispositifs interactifs comme Plickers ou de l'analyse par feedback vidéo, ces outils ont favorisé une meilleure compréhension des règles, une progression graduelle dans le rôle d'arbitre et une prise de décision plus affirmée en situation réelle. Ces dispositifs ont instauré une dynamique d'apprentissage plus active et individualisée, permettant aux élèves de s'entraîner de façon autonome, d'accéder à des contenus variés et adaptés, tout en bénéficiant d'un retour immédiat facilitant la régulation pédagogique et la détection rapide des besoins. Ce fonctionnement a renforcé motivation, engagement et confiance, en particulier chez les élèves les plus hésitants ou éloignés des attentes scolaires.

D'un point de vue scientifique, ces résultats s'appuient sur les travaux de Tricot et Amadiou, qui montrent que les environnements numériques conçus dans une logique d'accompagnement différencié améliorent significativement la compréhension, l'attention et la mémorisation des élèves. Le numérique agit comme un catalyseur de feedback, d'autonomie et de motivation, leviers essentiels pour renforcer l'efficacité pédagogique. Toutefois, en EPS, il est crucial que l'intégration du numérique n'empiète pas sur le temps d'apprentissage moteur, indispensable au développement des compétences physiques. Le numérique doit venir enrichir l'acquisition de connaissances et de compétences sans réduire le temps de pratique, afin de préserver l'équilibre entre apprentissage cognitif et activité motrice.

Malgré les contraintes techniques et le temps nécessaire à la conception des contenus, le numérique s'impose comme un levier pertinent pour différencier les apprentissages, soutenir l'autonomie des élèves, valoriser leurs compétences sociales et assurer un suivi individualisé des progrès.

Tricot, A. & Amadiou, F. (2020). *Apprendre avec le numérique : Mythes et réalités?* Retz.



RÉGION ACADÉMIQUE
LA RÉUNION

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Apports de l'usage du numérique pour apprendre et enseigner

Usage du numérique pour	Ressenti des enseignants
Présenter de l'information	Rendre les contenus plus accessibles et attractifs, favorise une meilleure compréhension des élèves.
S'entraîner Apprendre à distance	Concernant la résolution de problèmes et la prise de décision en situation d'arbitrage, les dispositifs numériques ont offert un cadre sécurisé pour s'entraîner, avec un feedback immédiat grâce aux outils interactifs (quiz, analyse vidéo). Cela a renforcé la confiance et l'engagement des élèves, notamment les plus hésitants.
Évaluer, s'autoévaluer, suivre les progrès et les difficultés	L'évaluation formative, a été jugée efficace par les enseignants pour suivre précisément les acquis et adapter les séances en conséquence. Le retour instantané facilite la régulation pédagogique et motive les élèves.
Faciliter l'apprentissage des élèves à besoins éducatifs particuliers	Le numérique s'est révélé précieux pour différencier les apprentissages, particulièrement auprès des élèves à besoins éducatifs particuliers, en leur offrant des parcours personnalisés et variés. Néanmoins, cela requiert un accompagnement adapté pour éviter que les inégalités d'accès ou les difficultés techniques ne deviennent des freins.