

## Proposition d'activité pédagogique

<b>ATELIER : Coach's eye : une application au service de l'EPS</b>				
Domaine/ discipline	EPS et Numérique	Durée	45 min	Cycle 3
Compétences	Utiliser les outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions			
Déroulement	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Présentation des objectifs de formation + présentation du cadre institutionnel (programmes)</li> <li>- Mise en activité en EPS : Le lancer franc en basketball</li> <li>- Avec l'aide de l'application Coach's eye (lien), les participants filment un premier lancer. Ils utilisent les différentes fonctionnalités pour un feedback de l'action réalisée. Ils filment un second lancer franc et le comparent simultanément, grâce à l'application, à la première vidéo.</li> <li>- Mise en avant des fonctionnalités de partage et d'export.</li> <li>- Mise à disposition du tutoriel. (lien)</li> <li>- Temps réflexif sur les plus-values et le limites d'utilisation par les élèves</li> <li>- Conclusion et prolongements possibles</li> </ul>			
Matériel / support / ressources Tablettes avec l'application Coach's eye installée + Tutoriel imprimé ou en lien + Mini paniers de basket + Vidéoprojecteur +				
Auteurs : Olivier GUIGUE, David OLIVER				