

Code	Libellé	Nbre places	Durée (en h)	Durée (en mois)
22A0100287	P-HETEROGENEITE OUTIL NUM CYCLES 3 4 BADMINTON	25	25h	12
Objectif	Faire progresser les élèves à travers une mise en projet en badminton à l'aide du numérique et en visant l'autonomie des élèves	Candidature individuelle		
Public cible	Enseignants d'EPS			

Légende :

Formation

Transférabilité

Personnalisation

MF1-MODELISATION DE L'ACTIVITE BADMINTON

Objectifs :

Connaître les fondamentaux de l'activité : problèmes fondamentaux, pré-requis indispensables, types de déplacement, fondamentaux techniques, le service

Durée : 3h

Modalité : Classe virtuelle

MF2-MISE EN PROJET ACTIVITE BADMINTON POUR TOUS

Objectifs :

Découvrir et connaître les outils fondamentaux pour construire un projet badminton avec l'aide du numérique en s'adaptant à l'hétérogénéité des élèves

Durée : 18h

Modalité : Présentiel

MT-TRANSFERT DE FORMATION DANS PRATIQUE

Objectifs :

Construire et échanger afin de produire un livrable (projet badminton avec une évaluation finale) en autonomie ou en équipe

Durée : 4h

Modalité : Présentiel

MP-MODULE DE PERSONNALISATION

Propositions :

Parcours m@gistère « Utiliser les objets connectés en EPS pour aider les élèves à apprendre » (3h en distanciel)

Formation Jeunes Officiels Badminton (3h en distanciel)