

# La situation de référence et l'évaluation

AEFE  
Abidjan, mars 2016  
Franck LABROSSE  
franck.labrosse@ac-rouen.fr



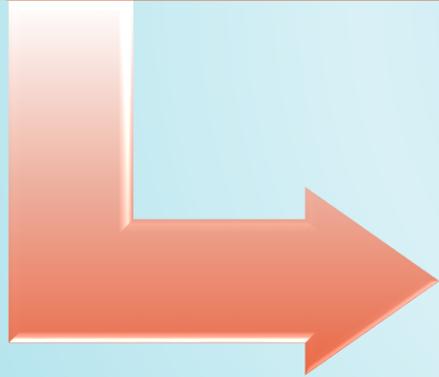
# La situation de référence et l'évaluation

- ❑ Qu'est ce qu'une situation de référence ?
- ❑ C'est quoi ? ça sert à quoi ? sous quelles conditions ? À quel moment ?
- ❑ Situation de référence et évaluation diagnostique, formative, formatrice, de fin
- ❑ Quoi et comment évaluer ?
- ❑ Des outils , des principes, des idées, des propositions

# La situation de référence ... c'est quoi ?

Société

- Sports



Ecole

- Forme scolaire de pratique <sup>1</sup>
- Situation de référence

<sup>1</sup> : cf. cahier du C.E.D.R.E (groupe AEEPS) n° 5 et n°6

# La situation de référence ... ça sert à quoi ?

## Pour l'enseignant

Faire un diagnostique

Réguler

Evaluer, valider les acquisitions

## Pour l'élève

Poser un problème authentique

Permettre de faire le point sur les progrès et acquisitions

Faire le bilan des acquisitions

# La situation de référence ... sous quelles conditions ?

Situation de  
référence

Objet  
d'enseignement

Différencier

Permettre de (Se)  
Situer

Etre authentique

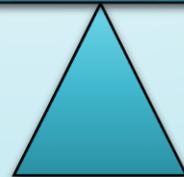
Apprentissage

Poser un problème

Apporter une réponse

Etre une forme  
scolaire de pratique

Compétences à  
acquérir



# La situation de référence ... sous quelle conditions ?

La  
situation  
de  
référence  
doit

## Etre faisable

- Adaptée au contexte (élèves, établissement, matériel, etc.)

## Etre pertinente

- En lien avec un objet d'enseignement

## Permettre de (se) situer

- Critères de réussite, observables, indices, indicateurs

## Avoir du sens

- Rester authentique, respecter le sens profond de l'activité sportive **mais aussi** être abordable par tous

## Etre éducative

- Permettre l'expression des thèmes éducatifs (citoyenneté, santé, etc.)

# La situation de référence ...

Situation de référence

- Forme scolaire de pratique

Pédagogie  
des niveaux  
différenciés

Pédagogie  
des  
indicateurs

Evaluation

- Pour le professeur
- Pour les élèves

Objet  
d'enseignement

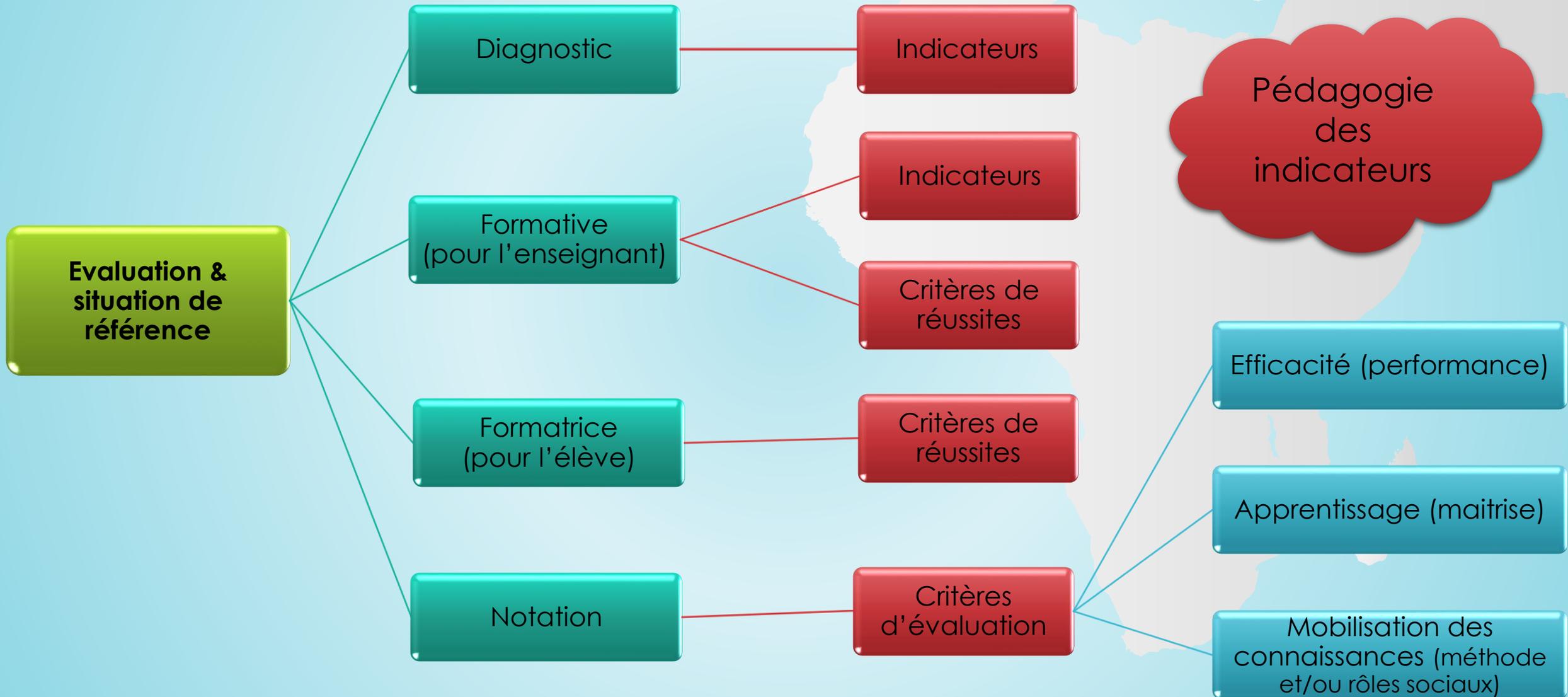
- Compétences



# La situation de référence ... à quel moment ?



# La situation de référence ... et l'évaluation



# La situation de référence ... et l'évaluation diagnostique

Elle permet de faire le point sur les conduites des élèves ou d'un groupe d'élèves

## ✓ Par des Indicateurs chiffrés

Par exemple : sport collectif (Basketball, football, handball)

Déterminer l'indice :

nombre de ballons parvenus en « zone favorable de tir » / nombre de possessions

➔ Détermine la capacité à progresser vers la cible adverse

# La situation de référence ... et l'évaluation diagnostique

## ✓ Par des conduites typiques

Par exemple : sport collectif (Basketball, football, handball)

→ Le porteur de balle (PB)

Pédagogie  
des niveaux  
différenciés

Faire des choix simples pour faire progresser le ballon vers la cible adverse : « dribbler et/ou passer »

### Niveau 1: « Le maladroit »

Le PB réalise des choix défavorables

- Nombreuses pertes de balles et de fautes de dribbles
- Se débarrasse du ballon rapidement
- Réalise des passes à ses adversaires ou sur un coéquipier non démarqué

### Niveau 2: « Le malin »

Le PB réalise des choix justes dans l'espace proche

- Réalise souvent le bon choix pour faire progresser le ballon
- Utilise le dribble lorsqu'il y a un espace libre devant lui
- Réalise une passe précise à un NPB proche lorsqu'il y a un défenseur face à lui

### Niveau 3: « Le magicien »

Le PB réalise des choix lucides qui positivent l'action

- Réalise toujours le bon choix pour faire progresser le ballon
- Capable de contourner un défenseur en utilisant le dribble rapide
- Réalise des passes courtes ou longues pour trouver des NPB démarqués

# La situation de référence ... et l'évaluation diagnostique

## ✓ Par des conduites typiques

Par exemple : sport collectif (Basketball, football, handball),

→ Le non porteur de balle (NPB)

Pédagogie  
des niveaux  
différenciés

Faire des choix simples pour faire progresser le ballon: « se démarquer »

### Niveau 1: « Dans le noir »

Le NPB est rarement accessible

- Aligné avec un défenseur
- Loin ou au contact du PB
- Attitude non concernée par la passe : mains fermées et bras ballants

### Niveau 2 : « Dans l'ombre »

Le NPB est parfois accessible

- Episodiquement à distance de passe
- Episodiquement désaligné avec le PB
- Posture simple de réception de balle : mains ouvertes
- Corps orienté vers le PB à l'arrêt

### Niveau 3: « Dans la lumière »

Le NPB est régulièrement accessible

- Non aligné avec son adversaire direct
- A bonne distance de passe
- En appui et ou en soutien du PB
- Posture active de réception de passe: bras et mains ouvertes pour appeler la passe
- Corps en mouvement orienté vers le PB et la cible

# La situation de référence ... et l'évaluation diagnostique

## ✓ Par des conduites typiques

Par exemple : sport collectif (Basketball, football, handball)

→ Le défenseur

Pédagogie  
des niveaux  
différenciés

### En défense, gêner la progression du ballon

#### Niveau 1 : « En retard »

L'élève réalise une défense épisodique et peu active

- Loin du ballon et/ou de son adversaire direct
- Derrière le ballon et/ou son adversaire direct
- Réalise de nombreuses fautes sur le PB

#### Niveau 2 : « A l'heure »

L'élève gêne régulièrement dans l'espace proche = corps obstacle

- Posture active de défenseur: bras en l'air et corps obstacle
- Devant le ballon et/ou son adversaire direct
- Proche du ballon et/ou de son adversaire direct

#### Niveau 3 : « En avance »

L'élève intercepte le ballon

- Posture active et dynamique de défenseur: bras en l'air et mobile dans un espace élargi
- L'élève intercepte et récupère le ballon en anticipant la passe adverse

# La situation de référence ... et l'évaluation diagnostique

## ✓ Par des conduites typiques

Par exemple : sport collectif (Basketball, football, handball)

→ L'arbitre

Pédagogie  
des niveaux  
différenciés

### Etre loyal et assurer le rôle d'arbitre

#### Niveau 1 : « Arbitre débutant »

- Ne connaît pas les règles de l'activité
- Ne siffle jamais les fautes, laisse jouer sans intervenir

#### Niveau 2 : « Arbitre débrouille »

- Connaît certaines règles de l'activité
- Siffle et fait respecter certaines règles

#### Niveau 3: « Arbitre expert »

- Connaît toutes les règles de l'activité
- Siffle, fait respecter toutes les règles et explique aux joueurs son intervention

# La situation de référence ... et l'évaluation formatrice / formative

L'évaluation formative doit permettre à l'enseignant de faire le point sur les acquisitions de ses élèves

→ situations, indicateurs, critères

L'évaluation formatrice permet à l'élève de se situer par rapport aux acquisitions

→ niveau de pratique

→ critères de réussite : « j'ai réussi si ... »

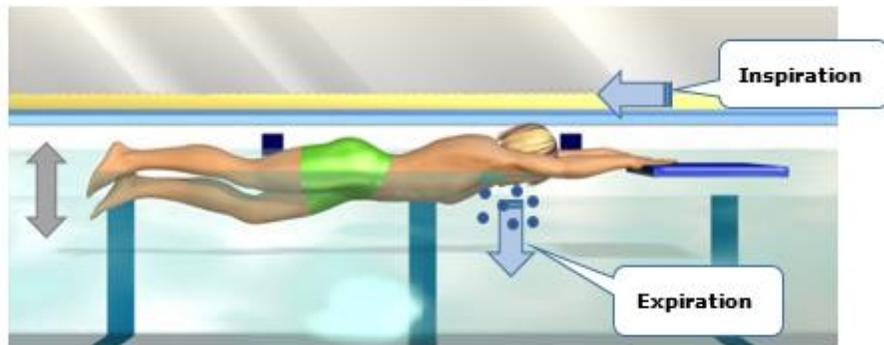
Un même critère peut être une évaluation formative (pour l'enseignant) et formatrice (pour l'élève)

# La situation de référence ... et l'évaluation formatrice / formative

Exemple : Natation

## PALIER 1

**Je suis capable de nager 25m avec une planche sans m'arrêter, sans m'accrocher, en battement de crawl en soufflant dans l'eau et en inspirant devant moi.**



Concept « d'épreuve-preuve » - M. RECOPE & B. BODA – raison d'agir, raison d'apprendre – dossier EPS n°76 - 2008

## L'épreuve-preuve

- Par 2, un nageur et un observateur
- 1 planche pour le nageur
- Partir du mur du petit bain
- Nager en battements de crawl sur 25m
- Souffler dans l'eau et inspirer hors de l'eau

## J'ai réussi si ....

- Je nage 25m en battements de crawl
- Je nage sans arrêt, ni reprise d'appuis
- Je souffle avec le visage dans l'eau
- Je n'inspire pas plus de 2 fois de suite

Pédagogie  
des  
indicateurs

**J'ai validé le palier si je réussis 2 fois l'épreuve-preuve.**

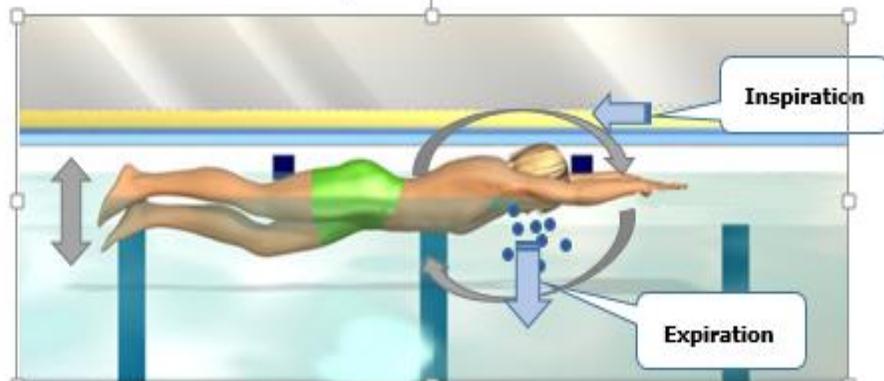
# La situation de référence ... l'évaluation formatrice / formative

Exemple : Natation

Pédagogie  
des niveaux  
différenciés

## PALIER 2

**Je suis capable de nager 25m en crawl sans m'arrêter, sans m'accrocher en soufflant dans l'eau et en inspirant devant moi.**



## L'épreuve-preuve

- Par 2, un nageur et un observateur
- Partir du mur du petit bain
- Nager 25m en crawl
- Souffler dans l'eau et inspirer devant soi

## J'ai réussi si ....

- Je nage 25m en crawl (bras et jambes)
- Je nage sans arrêt, ni reprise d'appuis
- Je souffle avec le visage dans l'eau
- Je n'inspire pas plus de 2 fois de suite

Pédagogie  
des  
indicateurs

**J'ai validé le palier si je réussis 2 fois  
l'épreuve-preuve.**

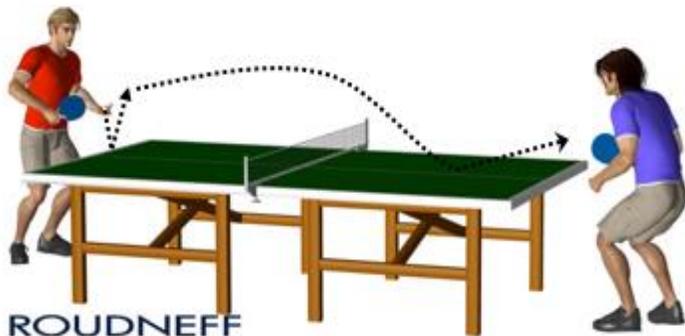
# La situation de référence ... et l'évaluation formatrice / formative

Autre exemple : Tennis de table  
« *Savoir renvoyer la balle dans le camp adverse en coopération pour pouvoir s'opposer* »

Pédagogie  
des  
indicateurs

## PALIER 1

**Je suis capable de faire quelques échanges en coopération avant de jouer contre un adversaire**



## L'épreuve-preuve

- Par 3, 1 arbitre-observateur, 2 joueurs
- Faire rebondir la balle sur la table pour la mise en jeu. Mise en jeu chacun son tour.
- Faire **4** échanges en jouant **AVEC** son partenaire (jeu en coopération)
- A partir de la 5<sup>ème</sup> frappe, jouer **CONTRE** l'adversaire

## Nous avons réussi si ....

- Je fais rebondir la balle sur la table avant le renvoie
- Sur **10 tentatives, nous faisons au moins 4 fois** quatre échanges en coopération sans faire de faute avant de jouer le match.

**J'ai validé le palier si je réussis 2 fois l'épreuve-preuve.**

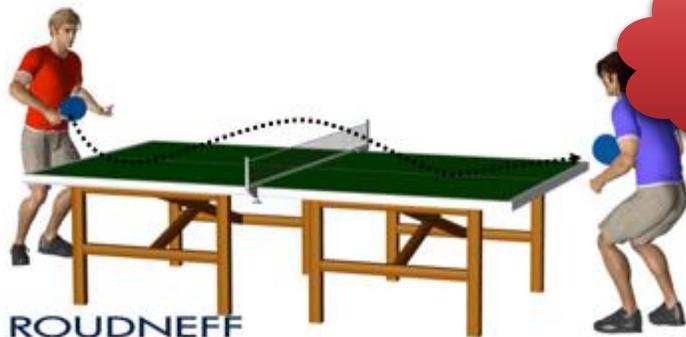
# La situation de référence ... et l'évaluation formatrice / formative

Autre exemple : Tennis de table  
« *Savoir renvoyer la balle dans le camp adverse en coopération pour pouvoir s'opposer* »

Pédagogie  
des niveaux  
différenciés

## PALIER 2

Je suis capable de faire un service réglementaire et plusieurs échanges en coopération avant de jouer contre un adversaire



Pédagogie  
des  
indicateurs

## L'épreuve-preuve

- Par 3, 1 arbitre-observateur, 2 joueurs
- Faire un service réglementaire service chacun son tour.
- Faire **6** échanges en jouant **AVEC** son partenaire (jeu en coopération)
- A partir de la 7<sup>ème</sup> frappe, jouer **CONTRE** l'adversaire

## Nous avons réussi si ...

- Je fais un service réglementaire pour mettre en jeu
- Sur **10 tentatives, nous faisons au moins 6 fois** six échanges en coopération sans faire de faute avant de jouer le match.

**J'ai validé le palier si je réussis 2 fois l'épreuve-preuve.**

# La situation de référence ... et l'évaluation formatrice / formative

Des « points consignes » en liens avec un niveau de pratique:

Situation test

## La situation-test

La situation-test détermine, pour chaque étape, une compétence majeure à acquérir. Pour cela, elle doit être adaptée :

- aux caractéristiques des élèves (maturité, physiologie, psychologie) ;
- au cycle scolaire considéré (cycle d'adaptation, cycle central, cycle d'orientation, lycée) ;
- à l'étape d'apprentissage considérée (de l'étape 1 à l'étape 4).

Pédagogie des indicateurs

Points consigne

Points match

# La situation de référence ... et l'évaluation formatrice / formative

## Le point-match

- Il correspond aux points marqués dans la situation de jeu choisie par l'enseignant et dans le respect de la logique de l'activité. Par exemple en basket-ball (niveau 1) : 1 point si le panneau est touché; 2 points si le cercle est touché par le haut ; 3 points si le panier est marqué .

Pédagogie  
des  
indicateurs

## Le point-consigne

- Le point-consigne est propre à une situation-test. Il est donc adapté à l'élève car il a été élaboré à partir des intentions et des objectifs de l'enseignant (comportements souhaités). Il est le reflet de ce qui a été programmé et enseigné.
- Le point-consigne illustre un niveau de compétences. Il ne peut être obtenu que si l'élève a mis en jeu l'ensemble des acquisitions attendues au cours de l'étape d'apprentissage. Il résume ainsi l'ensemble des contenus d'enseignement issus des trois registres différents.
- Le point-consigne est facile à comptabiliser: il offre un gain de temps et permet à l'enseignant de déléguer les tâches d'observation à ses élèves.

# La situation de référence ... et l'évaluation formatrice / formative

**But** : gagner le match.

**Dispositif** :

- un terrain de 50 m x 20 m partagé en trois zones (défense, approche, attaque)
- un but de 2 m sans gardien par équipe
- trois équipes de deux joueurs
- jeu en 2 contre 2 (+ 2 jokers).

**Consignes** : Deux équipes s'affrontent, la troisième est une équipe de jokers, toujours avec l'équipe qui attaque (chaque équipe prend le rôle de joker 5 minutes).

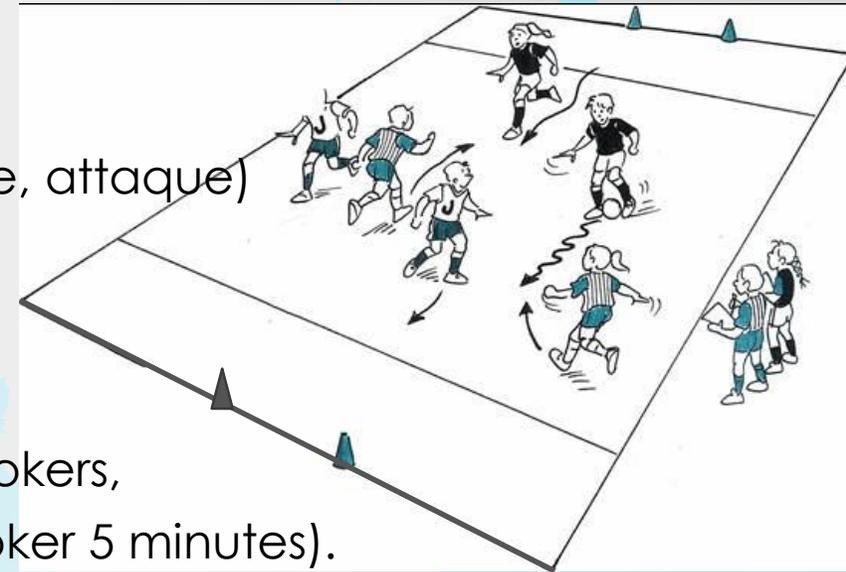
Le but n'est valide que si le tir est effectué de la zone d'attaque.

Toutes les remises en jeu (touches, coups francs) sont effectuées au pied (adversaires à 5 m minimum). Après un but ou une sortie de but, le jeu repart de la zone de défense.

**Ce que l'élève doit faire** :

- le PB doit fixer le défenseur et donner son ballon à un relais situé plus près du but adverse;
- les NPB doivent se démarquer (ne pas rester dans l'ombre du défenseur) et ne pas fuir pour aider le PB.

**Point-consigne**: l'équipe marque 1 point-consigne à chaque fois qu'elle conduit le ballon de la zone de défense à la zone d'attaque.



# La situation de référence et l'évaluation finale

## Evaluation finale

Validation

Notation

Compétences

Acquisitions

Authentique

Pertinente

Educative

Performance

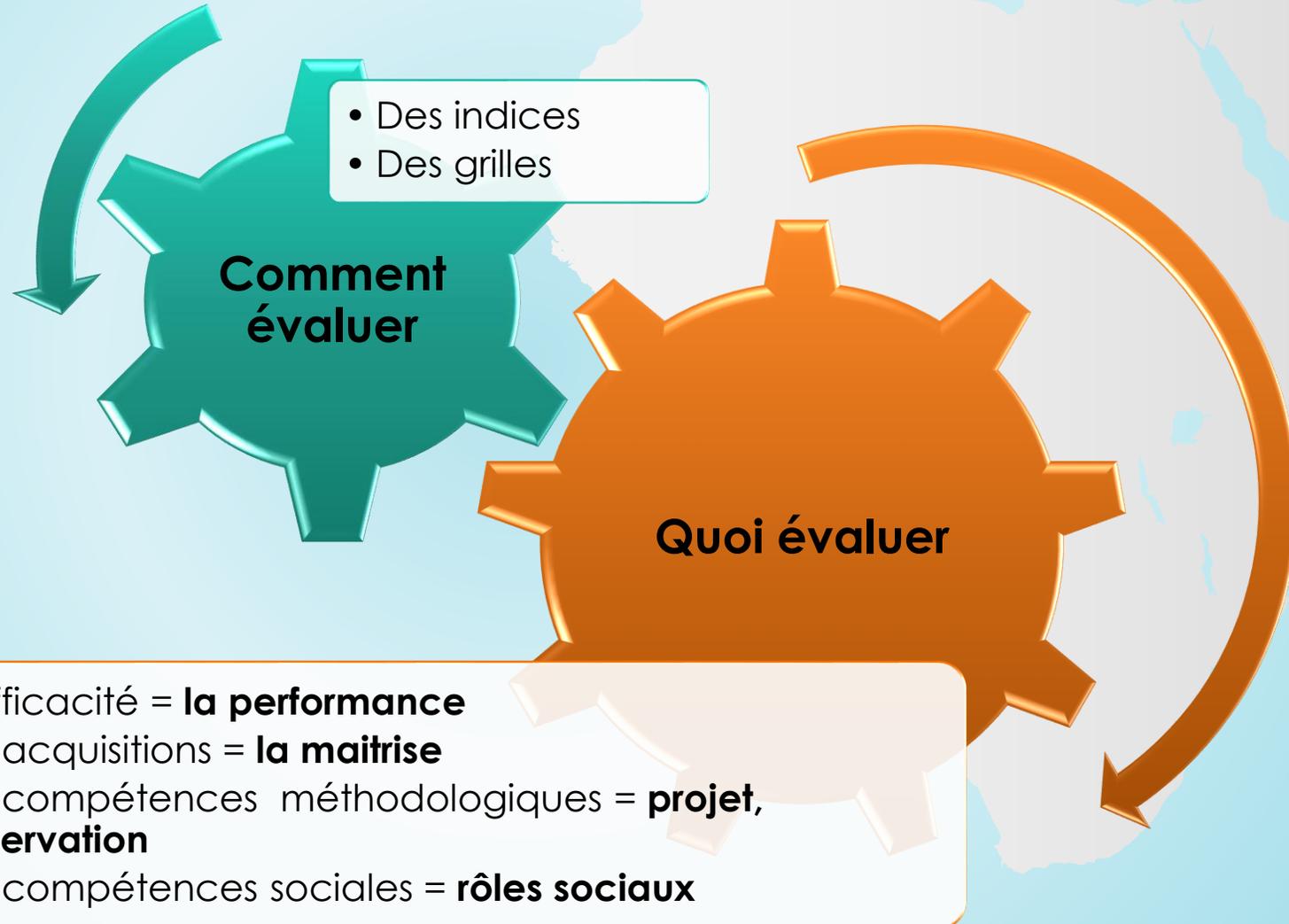
Maitrise

Rôles

Méthodes

# La situation de référence et l'évaluation finale

Des outils , des principes, des idées, des propositions



# La situation de référence et l'évaluation finale

Des outils , des principes, des idées, des propositions

Les enseignants d'EPS du collège Van Gogh d'Emerainville (77184) proposent aux élèves des évaluations dites « positives ». Celles-ci reposent sur plusieurs particularités:

- Les élèves sont évalués en terme de %.
- Ils ont connaissance des critères d'évaluation dès le début du cycle.
- Pour valider la compétence attendue, ils doivent atteindre 75% des critères proposés.
- Ils peuvent à tout moment demander à valider certains critères. Chaque élève pourra avancer à son rythme.

# La situation de référence et l'évaluation finale

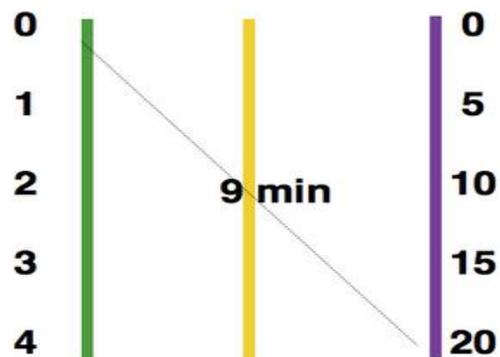
## Evaluation Demi-fond N-1

Réaliser la meilleure performance possible dans un enchaînement de 2 courses d'une durée différente (9 à 90% de la VMA, 3 à 100%), en maîtrisant différentes allures adaptées à la durée et à sa VMA, en utilisant principalement les repères extérieurs et quelques repères sur soi. *Etablir un projet de performance et le réussir à 1 km/h près...*

### Réaliser une performance 50 points

Chercher à ne pas s'arrêter malgré une durée de course élevée

Je suis capable de garder mon allure afin de réaliser mon projet



Nombre d'arrêt

Points

### Ecart au projet : course de 3' + course de 9'

Points	0	10	20	30
Ecart au projet	+/-20	+/-15	+/-10	+/- 5



### Acquisitions techniques et tactiques 30 points

Je suis capable de courir à allure régulière pendant 9 minutes

( exemple : si à la première période de 1'30 minutes j'ai dépassé 10 plots et ala seconde période 9 plots, alors j'ai un écart négatif entre ces deux périodes de -1)

Tout arrêt au cours d'une période on ne comptabilise pas les plots de la période

Sommes des écarts entre toutes les périodes	-14	-11/-13	-8/-10	-4/-7	0/-3
Points	5	10	15	20	30

### Compétences Méthodologiques et Sociales: 20 points

Je sais utiliser un chronomètre : 5 pts

Je sais conseiller mon camarade sur son allure de course : 5 pts

Je sais observer et rester concentré tout au long de la course de mon camarade : 10 pts

NOTE

100 pts



# La situation de référence et l'évaluation finale

## Evaluation Course d'orientation N1

Choisir et conduire un déplacement pour trouver des balises, à l'aide d'une carte, en utilisant essentiellement des lignes directrices simples dans un milieu nettement circonscrit. **Gérer l'alternance des efforts.** **Respecter les règles de sécurité et l'environnement.**

Acquisition technique et tactique 50 pts

Nombre de parcours effectués / nombre de balises trouvées

Lors de l'évaluation terminale, vous devrez réaliser un maximum de parcours allant de 5 à 6 balises.

Le rapport entre le nombre de parcours effectués et le nombre total de balises validées donnera une note.

Attention : un grand nombre de parcours effectués avec peu de balises validées ne rapportera pas beaucoup de points !

Pourcentage de balises validées / Nombre de parcours	<50%	50%-70%	70%-80%	80%-90%	100%
1	0	5	10	15	20
2	10	15	20	25	30
3	20	25	30	35	40
4	30	35	40	45	50

Gérer l'alternance des efforts 20 pts

Rythme de course (on commence à courir à partir de 8km/h). Le rapport entre le temps et le nombre de parcours réalisés détermine l'allure de course.

Temps/ Nombre de parcours	20min Course rapide	25min Course	30min Trottine	35min Marche rapide
1	12	10	7	5
2	15	12	10	7
3	17	15	12	10
4	20	17	15	12



Note

100  
pts



Compétences  
méthodologiques  
et sociales

30 pts

Mettre en place les balises et respecter les règles de sécurité à chaque séance.  
20 pts

Tenue de la fiche de poinçonnage  
10 pts

Propreté de la fiche de poinçonnage 5pts

Pas d'erreur de poinçonnage 5pts

# La situation de référence et l'évaluation finale

Des grilles de comportement :

→ Cf. sports collectifs dans le diaporama

→ ci-dessous proposition en danse de B. FLEURY – AEFE – Dakar 2014

Les rôles :	De Non Acquis ...	... a Acquis
	<b>« Hésite sa danse »</b>	<b>« Récite sa danse par cœur »</b>
<b>Danseur</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Rigole, n'est pas concentré</li> <li><input type="checkbox"/> Pas de continuité dans la chorégraphie</li> <li><input type="checkbox"/> Pas d'effet</li> <li><input type="checkbox"/> Fuit du regard le spectateur</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Sérieux et concentré</li> <li><input type="checkbox"/> Connait par cœur la chorégraphie</li> <li><input type="checkbox"/> Quelques effets simples</li> <li><input type="checkbox"/> Regarde parfois le spectateur</li> </ul>
	<b>« Vit sa danse avec des effets »</b>	
		<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Impliqué</li> <li><input type="checkbox"/> Connait par cœur la chorégraphie</li> <li><input type="checkbox"/> Des effets originaux en continu avec des déplacements</li> <li><input type="checkbox"/> Regarde le spectateur</li> </ul>
	<b>« Le jugement est négatif »</b>	<b>« Le jugement est arguementé »</b>
<b>Spectateur</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Critique négative systématique</li> <li><input type="checkbox"/> Fait du bruit pendant les passages</li> <li><input type="checkbox"/> Ne regarde pas la prestation</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Utilise des critères précis / mots clés</li> <li><input type="checkbox"/> Regarde sans gêner le groupe</li> <li><input type="checkbox"/> Encourage et applaudit ses camarades</li> </ul>
	<b>« Le jugement est pertinent »</b>	
		<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Utilise des mots clés et donne des conseils</li> <li><input type="checkbox"/> Encourage et applaudit ses camarades</li> </ul>
	<b>« Suiveur »</b>	<b>« Créateur »</b>
<b>Chorégraphe</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Ne propose pas d'effets</li> <li><input type="checkbox"/> Refuse et / ou impose le choix des effets</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Propose des effets simples avec des parties de son corps</li> <li><input type="checkbox"/> Suit ses partenaires et applique les effets</li> </ul>
	<b>« Artiste »</b>	
		<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Propose des effets originaux avec l'ensemble de son corps</li> <li><input type="checkbox"/> Ecoute ses partenaires et coopère avec eux</li> </ul>
	<b>« Elève perturbateur »</b>	<b>« Elève passif »</b>
<b>Investissement</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Elève qui ralentit le groupe</li> <li><input type="checkbox"/> Empêche de s'investir sérieusement</li> <li><input type="checkbox"/> S'agite et conteste les règles</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Elève qui collabore passivement en suivant le groupe</li> </ul>
	<b>« Elève motive et impliqué »</b>	
		<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Elève qui prend des initiatives porteuses pour le groupe</li> <li><input type="checkbox"/> Participe activement en respectant le groupe</li> </ul>

# La situation de référence et évaluations ... bilan

**Enseigner par compétence, s'appuyer sur une situation de référence, faire appel à une pédagogie des niveaux différenciés et à une pédagogie des indicateurs pour évaluer doit .....**

- Permettre de dresser un bilan de compétences en début de cycle.
- Guider l'enseignant et l'aider à structurer ses apprentissages pour faire face à l'hétérogénéité d'un groupe.
- Renseigner l'élève sur son niveau de compétences et lui permettre d'avoir une connaissance du résultat.
- Aider l'élève à se mettre en situation de réussite et non de recevoir une note sanction.
- Faire un bilan des acquisitions des élèves
- Permettre de noter de manières à dépasser la simple notation de performance en prenant en compte et en valorisant les acquisitions.

# La situation de référence et évaluations ...

## A vous de jouer .....

- ✓ Par groupe inter-degrés vous devez ...
- ✓ ...Choisir un niveau (CM1, CM2 ou 6<sup>ème</sup>),
- ✓ Choisir une activité physique parmi \_\_\_\_\_,
- ✓ Proposer une situation de référence et
- ✓ Proposer une évaluation (diagnostique et/ou formative et/ou formatrice et/ou de fin de cycle).
- ✓ Durée de travail : \_\_\_\_\_
- ✓ Durée de mise en commun (déterminer un rapporteur) : \_\_\_\_\_