

Formation « EPS & Cycle 3 »

YVETÔT

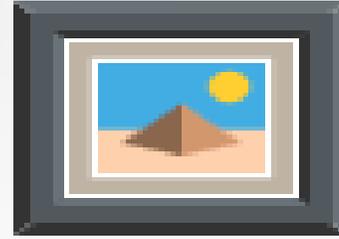
05 FÉVRIER 2018

A. L. MERIENNE

F. LABROSSE

Ce que l'on va aborder

- Petit rappel sur les cadres
- Réflexion et travail de production par équipe :
« Continuité et progressivité sur le cycle 3 »
- Proposition d'un scénario pour élaborer des évaluations « soclées » au cycle 3 en EPS.
- Réflexion et travail de production par équipe :
« élaborer des évaluations « soclées » au cycle 3 en EPS »



En bonus si besoin ...

- Cadre pour l'élaboration et la rénovation du projet EPS de l'équipe



- Evaluer par indicateur de compétence :

Propositions du groupe EPIC



- D'autres besoins



Planning de la journée

- **Matin : 9h-13h**
 - Socle commun
 - Programmes d'EPS (au cycle 3)
 - Travail de réflexion et production sur la continuité et la progressivité sur le cycle 3
 - Evaluation par compétences au cycle 3 (mais pas que ...)
- **Après midi : 14h-16h**
 - Travail de réflexion et production sur des évaluation par compétence au cycle 3
 - Apports différenciés selon les besoins des équipes
 - Bilan



Petite démo perso ...

- Ce que j'utilise au quotidien ...

- Outils : Ipad

- App : Idocéo

- Aides et tutos :

- Chaine Dailymotion du Pôle de Compétences EPS de Rouen :

<http://eps.spip.ac-rouen.fr/spip.php?article1656>

- Autres tutos vidéo : <https://www.youtube.com/watch?v=JPDfDb5e2-I&feature=youtu.be>

iPad 17:18

Éditer Fin test Exporter C3_CA3 : evaluation competences gym 6eme Annule

	Maitrise insuffisante 10	Maitrise fragile 25	Maitrise satisfaisante 40	Très bonne maitrise 50
Tourner en avant (A1-CG1) 15%	LE TOURNEUR PARTIEL : · Réalise le niveau 1	LE TOURNEUR MONO-BLOC : · Réalise les niveaux 2 et 3	LE TOURNEUR DOSEUR : · Réalise les niveaux 4 et 8	LE TOURNEUR ACROBATE : · Réalise les niveaux 9 et plus
Tourner en arrière (A1-CG1) 15%	LE TOURNEUR DE TRAVERS : · Réalise le niveau 1	LE TOURNEUR SANS BRAS : · Réalise les niveaux 2 et 3	LE TOURNEUR : · Réalise les niveaux 4 et 7	LE TOURNEUR ACROBATE : · Réalise les niveaux 8 et plus
Tourner autour d'une barre (A1-CG1) 15%	L'HYPOTONIQUE AFFECTIF : · Réalise les niveaux 1 et 2	LE TOURNEUR CONTRÔLEUR A LA GRANDE BARRE : · Réalise les niveaux 3 et 4	LE TOURNEUR AUTOUR DE LA BARRE AVEC AIDE : · Réalise les niveaux 5 à 7	LE TOURNEUR AUTOUR DE LA BARRE SANS AIDE : · Réalise les niveaux 8 et plus
Se renverser (A1-CG1) 15%	L'EMPLILLEUR DES MAINS JUSQU'AU BASSIN : · Réalise les niveaux 1 et 2	L'ALIGNÉ OU L'EMPLIÉ À LA VERTICALE : · Réalise les niveaux 3 et 4	L'EMPILEUR ALIGNÉ PASSANT À LA VERTICALE : · Réalise les niveaux 5 à 8	L'EMPILEUR ALIGNÉ À LA VERTICALE AVEC AIDE : · Réalise les niveaux 9 et plus.
Autonomie (A3-CG2) 15%	LE NON AUTONOME : · L'élève n'utilise pas les livrets. Il ne respecte pas les règles de fonctionnement et/ou de sécurité.	L'AUTONOMIE RÉDUITE : · L'élève ne regarde que les dessins pour se faire une idée de ce qu'il y a à faire et/ou à juger. Il respecte les règles,	L'AUTONOME : · Le juge / observateur donne un avis correct en utilisant les critères de réussite.	L'AUTONOME RÉGULATEUR : · L'élève utilise le livret individuel et toutes les informations du livret de l'atelier. Il respecte les
Juge - Observateur (A3-CG2) 15%	L'ABSENT : · L'élève ne juge ou n'observe pas ses binômes	L'APPROXIMATIF : · Le juge / observateur donne un avis approximatif sans utiliser les critères de réussite.	LE JUGE CORRECT : · Le juge / observateur donne un avis correct en utilisant les critères de réussite.	LE JUGE AIDANT : · Le juge / observateur donne un avis et aide les autres en se référant aux critères de réussite.
Parade (A2-CG4) 10%	L'ABSENT : · L'élève ne pare jamais.	L'OBLIGÉ APPROXIMATIF : · L'élève ne pare que s'il est sollicité. Sa gestuelle n'est pas adaptée.	LE PAREUR APPROXIMATIF : · L'élève pare son/ses partenaires. Sa gestuelle(s) est correcte, mais encore approximative.	LE PAREUR EFFICACE : · L'élève pare son/ses partenaires(s). Sa gestuelle est bonne et efficace.

Comment arriver ?

Quels chemins prendre pour valider :

.... par « compétences »

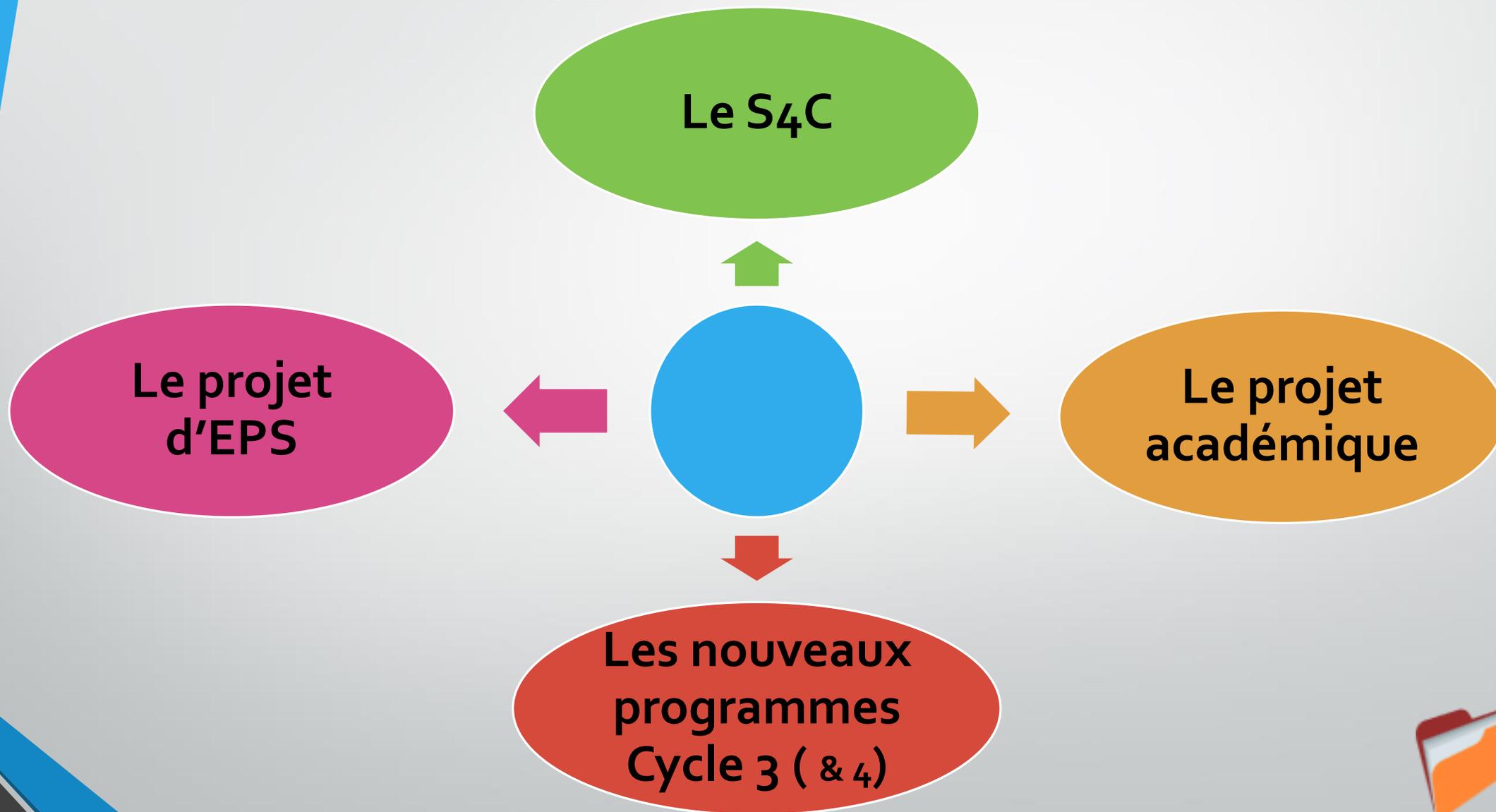
... pour les intégrer au projet d'EPS

... en validant les « attendus de fin de cycle ».

... en validant les items du socle commun (S4C) et les compétences générales des programmes (CG).



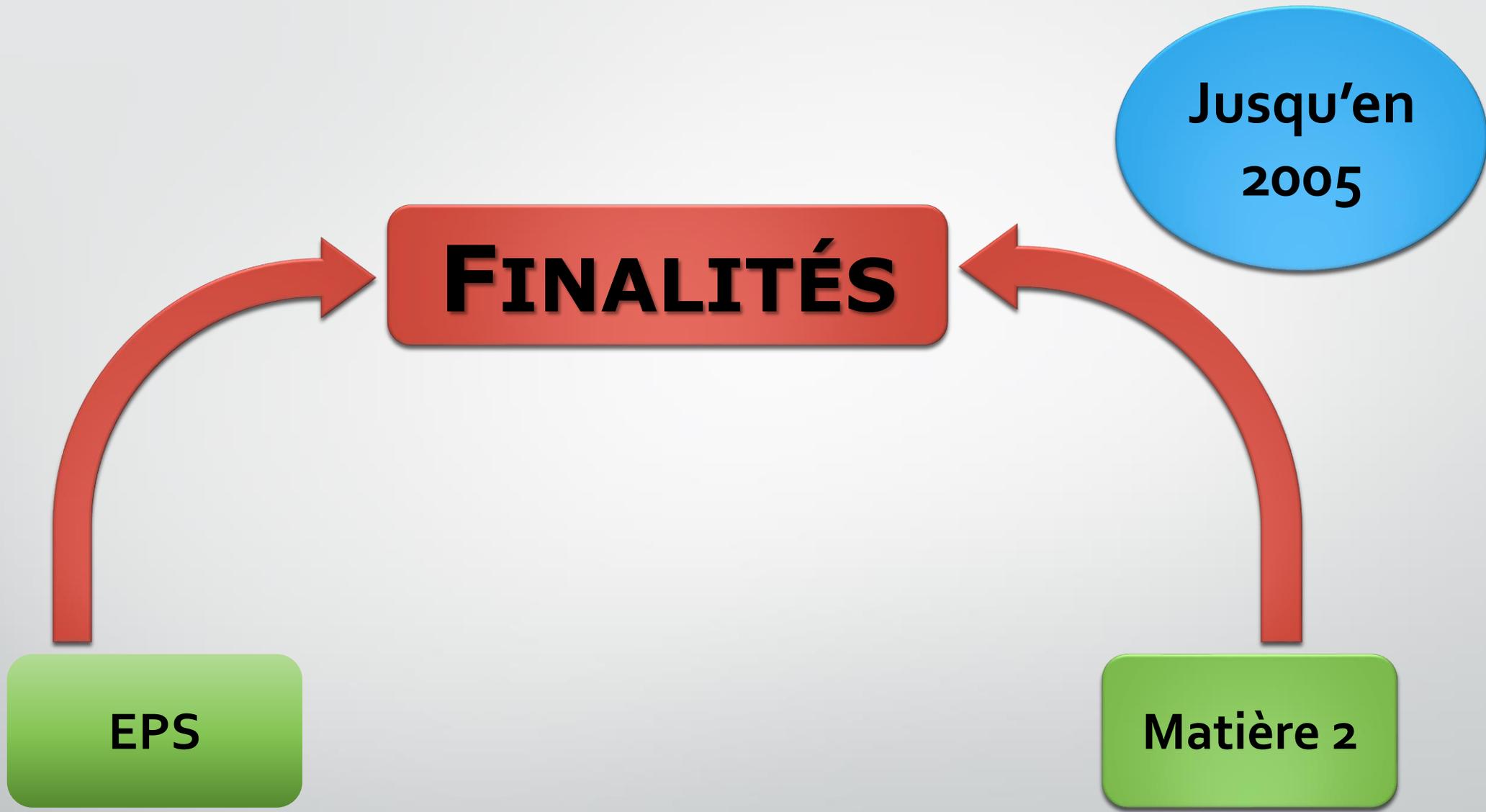
Petits rappels sur le cadre actuel





**Le socle Commun de Connaissances,
de Compétences et de culture
(S4C)
Et l'EPS**





FINALITÉS

EPS

Matière 2

**Jusqu'en
2005**

2006-
2015

FINALITÉS ¹

EPS

Socle commun
2006 ²

Compétence 1

Compétence 2

Compétence 3

Compétence 4

Compétence 5

Compétence 6

Compétence 7

Matière 2



1 - Loi du 23 avril 2005 d'orientation et de programme pour l'avenir de l'École
2 - Décret du 11 juillet 2006- Socle commun de connaissances, de compétences.

FINALITÉS ¹

Rentrée
2016

EPS

Socle commun
2016 ²

Domaine 1

Domaine 2

Domaine 3

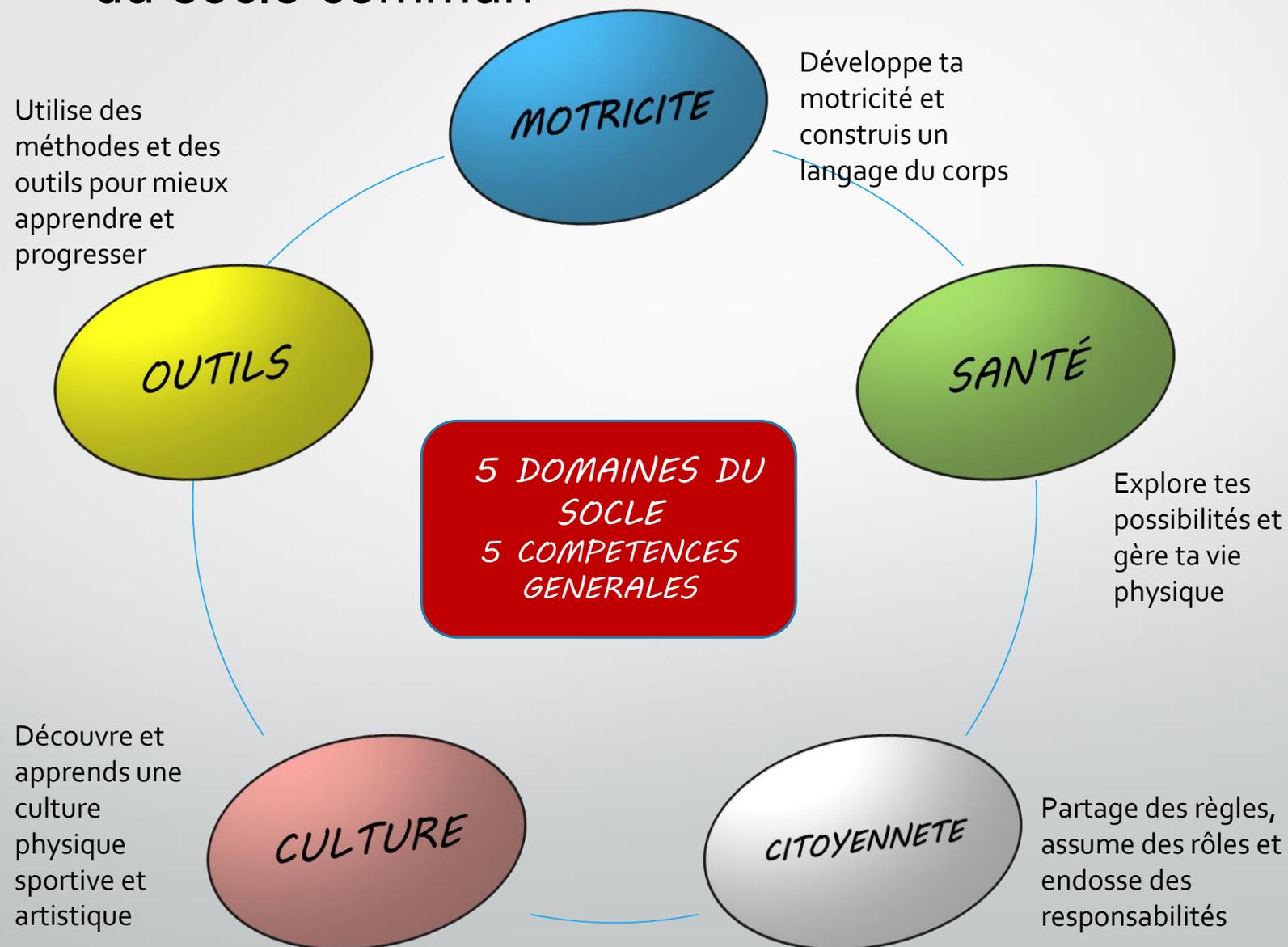
Domaine 4

Domaine 5

Matière 2

1 - Loi n° 2013-595 du 8 juillet 2013 d'orientation et de programmation pour la refondation de l'École de la
2 - Décret n° 2015-372 du 31-3-2015 - Socle commun de connaissances, de compétences et de culture

EPS : Présentation simplifiée du socle commun



Socle commun:
Des langages pour penser et communiquer

Motricité

Développer sa motricité et apprendre
à s'exprimer avec son corps

Socle commun:
Les outils et méthodes pour apprendre

Outils

S'appropriier seul ou à plusieurs
par la pratique
des méthodes et outils
pour apprendre

Socle commun:
La formation de la personne et du citoyen

Citoyenneté

Partager des règles,
assumer des rôles
et des responsabilités

Socle commun:
Les systèmes naturels et les systèmes techniques

Santé

Apprendre à entretenir sa santé
par une activité physique régulière

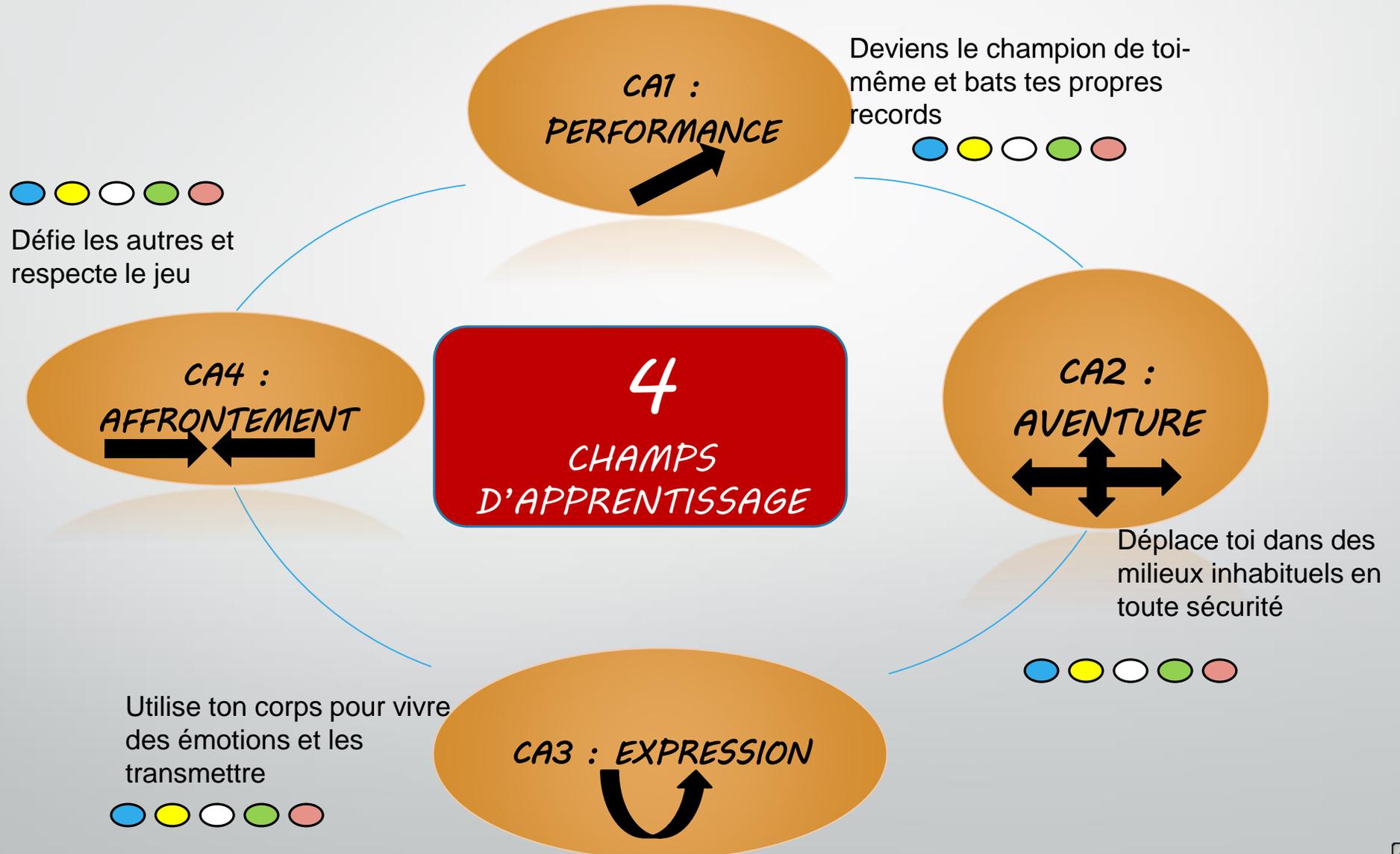
Socle commun:

Les représentations du monde et de l'activité humaine

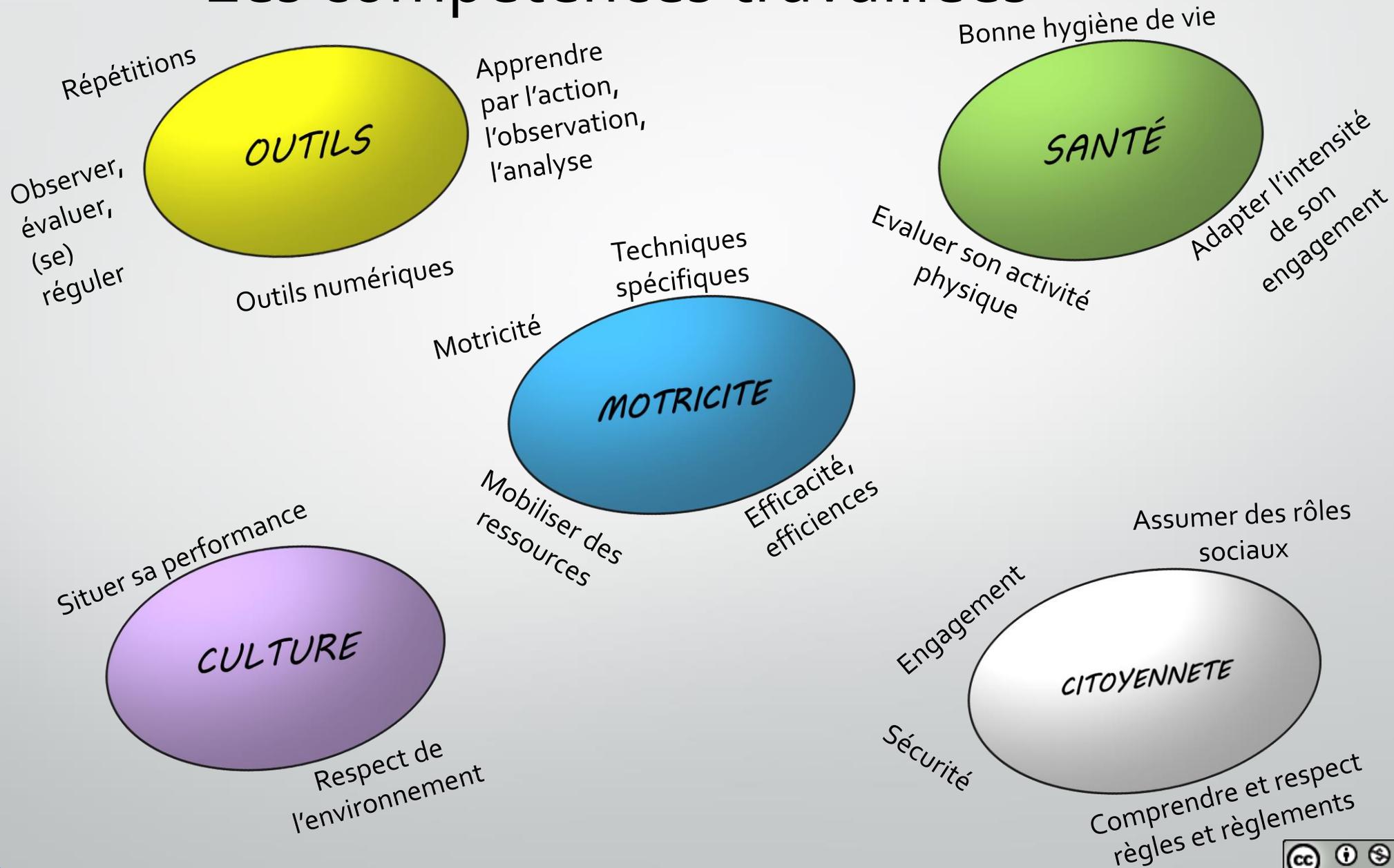
Culture

S'approprier par la culture physique sportive et artistique
la construction d'un regard lucide sur le monde contemporain

Qui s'expriment dans



Les compétences travaillées



Finalité

- L'éducation physique et sportive a pour finalité de former un **citoyen lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué, dans le souci du vivre-ensemble.**
- Elle amène les enfants et les adolescents à rechercher le **bien-être** et à se soucier de leur **santé**. Elle assure **l'inclusion**, dans la classe, des élèves à besoins éducatifs particuliers ou en situation de handicap. L'éducation physique et sportive initie au **plaisir de la pratique sportive.**

5 Compétences générales

- Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps
- S'appropriier par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils pour apprendre
- Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités
- Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière, raisonnée et raisonnable
- S'approprier une culture physique sportive et artistique pour construire progressivement un regard lucide sur le monde.

L'organisation

- Construire des **compétences** intégrant différentes dimensions (motrice, méthodologique, sociale)
- **Chaque cycle** des programmes doit permettre aux élèves de rencontrer **les quatre champs d'apprentissage**
- À l'école et au collège, un projet pédagogique définit un **parcours de formation équilibré et progressif, adapté aux caractéristiques des élèves, aux capacités des matériels et équipements disponibles, aux ressources humaines mobilisables**

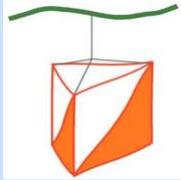
4 champs d'apprentissage

- *Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée*
- *Adapter ses déplacements à des environnements variés*
- *S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique*
- *Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel*



Champ d'apprentissage 1 : **Produire une performance maximale, mesurable à une échéance donnée**

- Réaliser des efforts et enchaîner plusieurs actions motrices dans différentes familles pour aller plus vite, plus longtemps, plus haut, plus loin. »
- Combiner une course un saut un lancer pour faire la meilleure performance cumulée.
- Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentation^o graphiques. »
- Assumer les rôles de chronométreur et d'observateur.



Champ d'apprentissage 2 : **Adapter ses déplacements à des environnements variés**

- Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel.
- Connaître et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement »
- Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème »
- Valider l'attestation scolaire du savoir nager (ASSN), conformément à l'arrêté du 9 juillet 2015.



Champ d'apprentissage 3 : **S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique**

- Réaliser en petits groupes 2 séquences : une à visée acrobatique destinée à être jugée, une autre à visée artistique destinée à être appréciée et à émouvoir.
- Savoir filmer une prestation pour la revoir et la faire évoluer
- Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres.



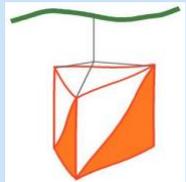
Champ d'apprentissage 4 : **Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel**

- En situation aménagée ou à effectif réduit,
 - S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.
 - Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.
 - Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.
 - Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.
 - Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.



Champ d'apprentissage 1 : ***Produire une performance maximale, mesurable à une échéance donnée***

- Gérer son effort, faire des choix pour réaliser la meilleure performance dans au moins deux familles athlétiques et/ou au moins de deux styles de nages.
- S'engager dans un programme de préparation individuel ou collectif.
- Planifier et réaliser une épreuve combinée
- S'échauffer avant un effort.
- Aider ses camarades et assumer différents rôles.



Champ d'apprentissage 2 : ***Adapter ses déplacements à des environnements variés***

- Réussir un déplacement planifié dans un milieu naturel aménagé ou artificiellement recréé plus ou moins connu.
- Gérer ses ressources pour réaliser en totalité un parcours sécurisé.
- Assurer la sécurité de son camarade.
- Respecter et faire respecter les règles de sécurité.



Champ d'apprentissage 3 : ***S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique***

- Mobiliser les capacités expressives du corps pour imaginer composer et interpréter une séquence artistique ou acrobatique.
- Participer activement, au sein d'un groupe, à l'élaboration et à la formalisation d'un projet artistique.
- Apprécier des prestations en utilisant différents supports d'observation et d'analyse.



Champ d'apprentissage 4 : ***Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel***

- Réaliser des act⁹ décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe.
- Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force
- Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre.
- Observer et co-arbitrer.
- Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité.

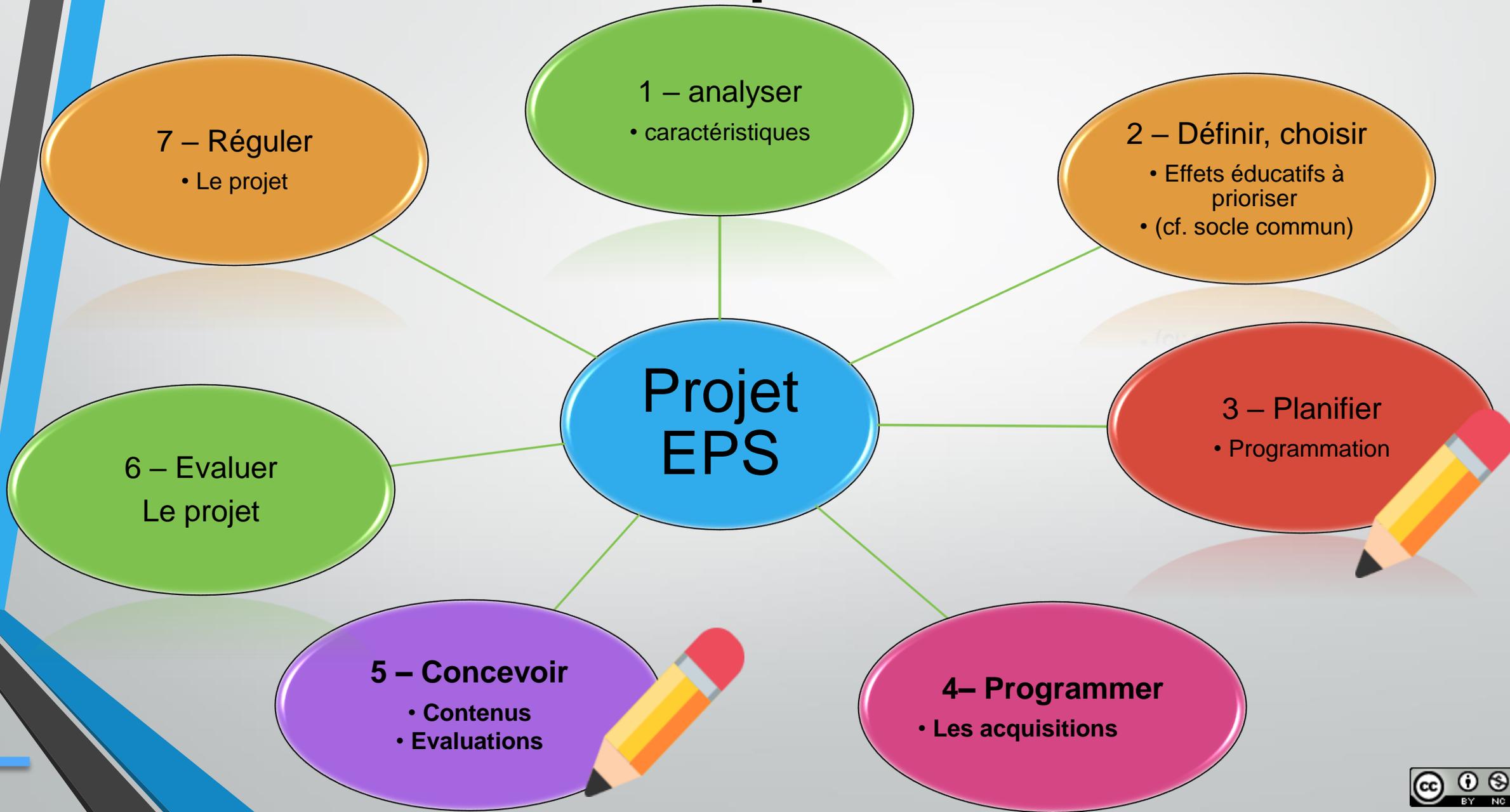
**Compétences
visées**

- A voir selon les champs d'apprentissage

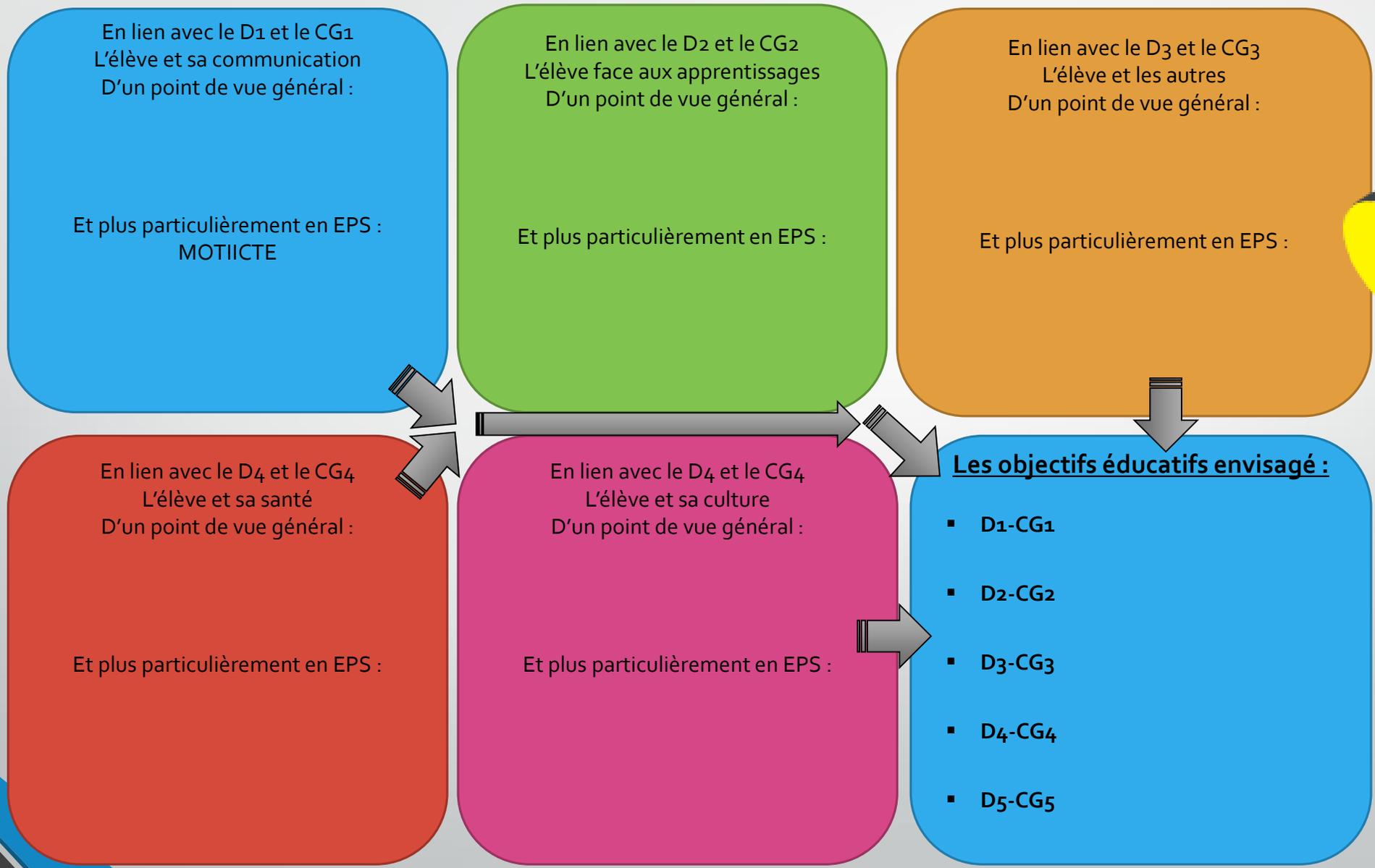
**4 niveaux de
maîtrise**

- Maîtrise insuffisante 🤔
- Maîtrise fragile 😞
- Maîtrise satisfaisante 😊
- Très bonne maîtrise 👍

Comment procéder ...



1 - Analyser Un exemple de trame (d'après le projet EPS du collège Courbet – Gonfreville l'Orcher)



2 - Choisir.... Un exemple (personnel)

Domaines du socle	5 ^{ème}	4 ^{ème}	3 ^{ème}	Compétences générales (GC)		
Des langages pour penser et communiquer	+	+	+	Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps (CG1) MOTRICITÉ		
Les méthodes et outils pour apprendre	+	+	+	+	+	S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre (CG2) OUTILS
La formation de la personne et du citoyen	+	+	+	+	Partager des règles, assurer des responsabilités (CG3) CITOYENNETÉ	
Les systèmes naturels et les systèmes techniques	+	+	+	+	+	Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière (CG4) SANTÉ
Les représentations du monde et de l'activité humaine	+	+	+	+	S'approprier une culture physique sportive et artistique pour construire progressivement un regard lucide sur le monde contemporain (CG5) CULTURE	
Thème prioritaire	Développement des compétences et des connaissances dans les APSA pour former un pratiquant et un organisateur autonome	Intégrer et incorporer un cadre pour savoir pratiquer seul avec plaisir dans le but d'un entretien de soi éclairé	Savoir analyser la pratique (de soi ou d'un tiers) afin d'élaborer un projet en vue d'une pratique plus efficace.	Thème prioritaire		

3 - Planifier.... Quelques principes d'efficacité

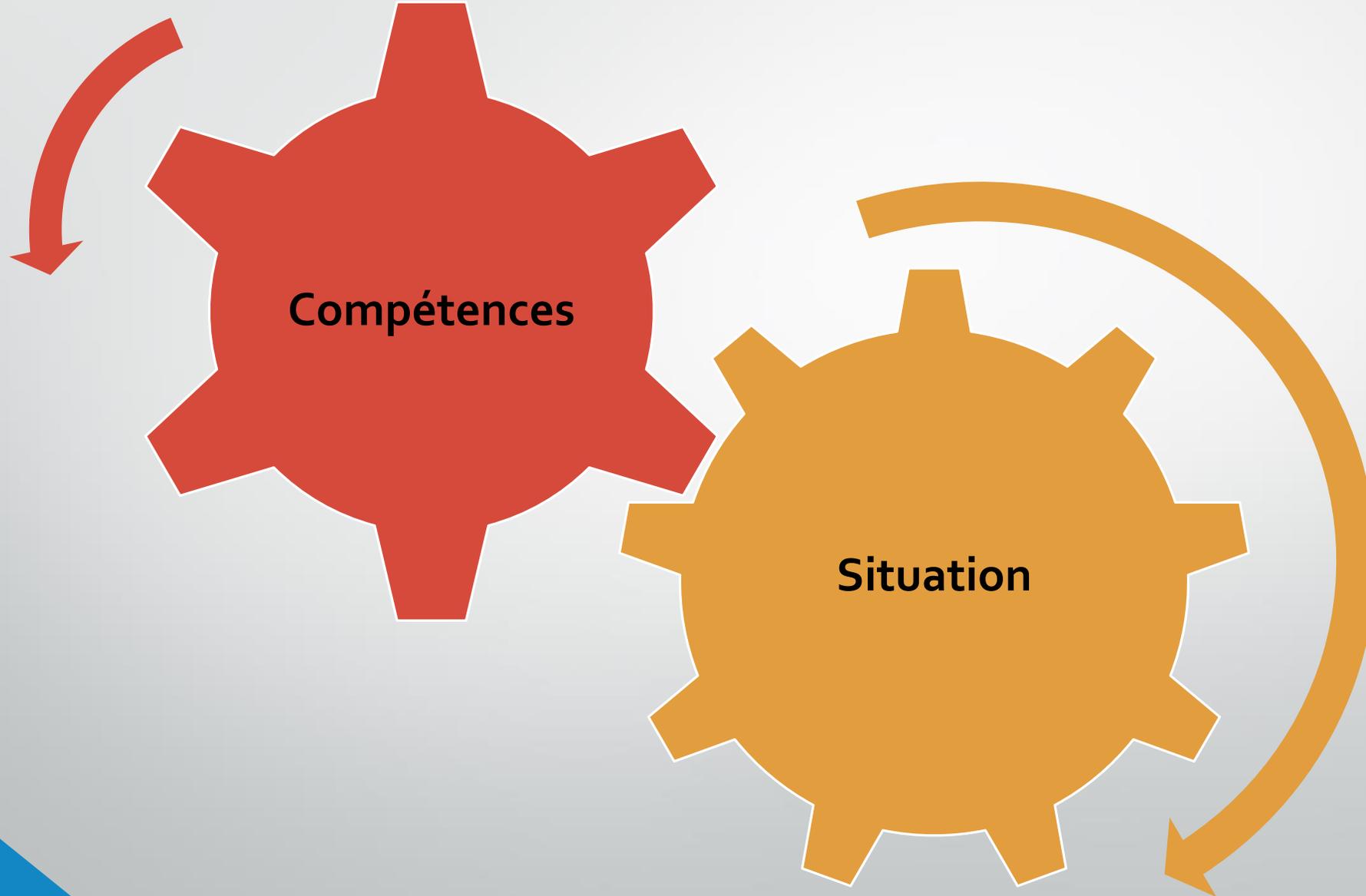
Cycle 3

- Cohérence et continuité
- Programmer 1 APSA « fil rouge » par champ d'apprentissage
- → Voir en fin de journée

Cycle 4

- Efficacité
- Programmer 2 fois la même APSA pour valider les « attendus de fin de cycle 4 »

5 – Concevoir....



5 – Concevoir.... Exemple perso

iPad

17:26

83%

Éditer

Fin test

Exporter

C4_CA4 : evaluation Competences bad 5e

Annuler

Sauver

	Très bonne maîtrise 50	Maitrise satisfaisante 40	Maitrise fragile 25	Maitrise insuffisante 10
ECHAUFFEMENT Etre capable de savoir s'échauffer seul (A4-CG3) 16.7%	L'EFFICACE - L'élève s'échauffe seul avec des déplacements variés, une mobilisation articulaire puis des échanges de manière continue, d'intensité progressive et de manière adaptée à l'activité.	L'ADAPTE - L'élève s'échauffe seul avec des déplacements suivis de quelques mouvements puis des échanges, mais avec une intensité faible et de nombreux arrêts.	LE MINIMALISTE - L'élève s'échauffe seul avec des déplacements suivis de quelques mouvements puis des échanges, mais avec une intensité faible et de nombreux arrêts.	LE PASSIF - L'élève s'échauffe à peine avec une intensité faible et de nombreux arrêts.
ARBITRAGE Etre capable d'arbitrer seul un match (A4-CG3) 16.7%	L'EXPLIQUEUR -L'élève compte à voix haute, annonce le serveur et explique les fautes. L'élève fait la différence entre les règles en Eps et celle de l'activité hors EPS	LE COMPTEUR ACTIF - L'élève compte les points à voix haute et maîtrise les principales règles.	LE COMPTEUR PASSIF - L'élève compte les points dans sa tête et ne maîtrise pas toutes les règles principales	L'ABSENT SPECTATEUR- L'élève n'arbitre pas ou n'est que spectateur.
OBSERVATION Etre capable d'observer, de remplir une fiche d'observation et d'utiliser l'outil informatique A4-CG2 16.7%	LE PRÉCIS AIDANT - L'élève sait remplir correctement la feuille d'observation et aide les autres qui ont de la difficulté	LE RESPONSABLE - L'élève sait remplir correctement la feuille d'observation seul.	L'APPROXIMATIF - L'élève remplit la feuille d'observation avec des erreurs ou a besoin d'une aide pour l'épauler.	LE BACLEUR - L'élève ne remplit pas correctement la feuille d'observation.
TECHNIQUE Etre capable de savoir servir, renvoyer par des frappes basses, réaliser des dégagés longs ou des smashes(A1-CG1) 30%	LE JOUER COURT / LONG / FRAPPEUR - L'élève sait servir réglementairement de deux manières. Il sait faire des dégagés long, des frappes courtes, des renvois bas, des smashes. Il sait coordonner les déplacements (courus) et les frappes.	LE JOUEUR COURT / LONG - L'élève sait servir réglementairement. Il sait faire des dégagés long, des frappes courtes et des renvois bas. Le smash n'est pas maîtrisé. Il se déplace d'avant en arrière, mais en course. Il a des difficultés pour coordonner déplacement arrière	LE JOUEUR HAUT - L'élève sait servir réglementairement. Il sait faire des frappes hautes, mais le renvoie bas n'est pas maîtrisé. Peu de contrôle des frappes. Il se déplace vers l'avant, mais pas vers l'arrière (pas de coordination déplacement arrière et frappe).	LE MALHABILE- L'élève ne sait pas servir de manière réglementaire. Il ne sait faire que des frappes hautes dans l'alignement œil, raquette, volant dans un mouvement de poussée. Pas de déplacement, pieds de face, voir à l'amble lors des frappes.
EFFICACITÉ et TACTIQUE Etre capable de jouer efficacement pour gagner ses matchs en faisant reculer l'adversaire, en le faisant se déplacer ou en smash sur un volant favorable (A1-CG5) 20%	L'ATTAQUANT - L'élève cherche à attaquer visant là où n'est pas l'adversaire et en alternant des frappes longues et courtes, voir en utilisant le smash sur des volant favorables	LE REPOUSSEUR - L'élève cherche à renvoyer le volant en zone profonde adverse, voire d'alterner des frappes courtes et longues.	LE RENVOYEUR EN CONTINU - L'élève a comme intention, celle de renvoyer le volant en visant le centre du terrain adverse pour ne pas perdre.	LE RENVOYEUR DE PROBLÈME - L'élève frappe le volant avec la seule intention tactique de pousser le volant pour le renvoyer de l'autre côté du filet.

Projet académique et de BEF (2014 – 2017)

L'ambition pour chaque parcours

BEF FLY (Objectif 3) : Evaluer en continu par compétences pour permettre à l'élève d'être ambitieux tout en mesurant ses résultats



Former un élève connecté et participatif

BEF FLY (Objectif 1) : Développer les pratiques numériques des personnels enseignants

BEF FLY (Objectif 2) : Impulser et guider l'usage du numérique dans la vie de l'élève



L'éducation dans un monde ouvert

BEF FLY (Objectif 2) : Accompagner l'élève et l'aider à devenir un jeune adulte responsable



Des réseaux, des chaînes d'action au service d'une stratégie

Continuité et progressivité sur le cycle 3



- 1 • Etape 1 - Objectif : déterminer une APSA « fil rouge » sur chaque champs d'apprentissage qui sera (dans la mesure du possible) l'APSA pratiquée sur les 3 années du cycle.
- 2 • Etape 2.1 – Objectif : déterminer et produire une progressivité et une cohérence des compétences à travailler à chaque niveau de classe

OU
- 3 • Etape 2.2 – Objectif : déterminer une forme de pratique de référence adaptée à chaque niveau de classe

Propositions
pour les écoles
et base de
négociation
ou de
discussion lors
du conseil
école-collège



Déterminer 1 ou 2 APSA « fil rouge » sur chaque CA

APSA	Champ d'apprentissage 1 : Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée	Champ d'apprentissage 2 : Adapter ses déplacements à des environnements variés	Champ d'apprentissage 3 : S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique	Champ d'apprentissage 4 : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel
	Les APSA dans les écoles de votre secteur	Les APSA dans les écoles de votre secteur	Les APSA dans les écoles de votre secteur	Les APSA dans les écoles de votre secteur
CM1	Athlétisme sauter : 2 Athlétisme vitesse relai : 4 Athlétisme lancer : 2 Athlétisme demi-fond : 4	Natation savoir nager : 4 Course d'orientation : 2 Escalade : 0	Danse : 4 Cirque: 2 Acrosport : 2	Jeux collectifs : 2 Basketball : 1 Lutte : 2 Badminton : 3
CM2	Athlétisme sauter : 3 Athlétisme vitesse relai : 4 Athlétisme lancer : 2 Athlétisme demi-fond : 3	Natation savoir nager : 4 Course d'orientation : 1 Escalade : 1	Danse : 4 Cirque: 1 Acrosport : 3	Jeux collectifs : 1 Basketball : 3 Lutte : 1 Badminton : 2
APSA « fil rouge »	Athlétisme triathlon ET Athlétisme ½ Fond	Natation (savoir nager + nager vite)	Danse	Basketball OU Badminton
Remarque	L'école Z ne fait pas ½ fond → a voir avec eux	4 écoles font natation (OK)	4 écoles font danse (OK)	Badminton OU Basket ? A voir avec les écoles X et Y

Déterminer et produire une progressivité et une cohérence des compétences à travailler à chaque niveau de classe

Répartition des compétences travaillées au cycle 3 sur l'APSA Fil rouge : **DANSE**

Champ d'apprentissage n°3 S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique	Compétences travaillées pendant le cycle 3	CM1	CM2	6 ^{ème}	Attendus de fin de cycle 3
	Utiliser le pouvoir expressif du corps de différentes façons.			+++	
Enrichir son répertoire d'actions afin de communiquer une intention ou une émotion	++	++	+++		
S'engager dans des actions artistiques ou acrobatiques destinées à être présentées aux autres en maîtrisant les risques et ses émotions.	+++	++			Savoir filmer une prestation pour la revoir et la faire évoluer.
Mobiliser son imaginaire pour créer du sens et de l'émotion, dans des prestations collectives	++	+++	++		Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres.

Déterminer une forme de pratique de référence adaptée à chaque niveau de classe

EPS au cycle 3 champ d'apprentissage n°4 (Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel)

Proposition de situation de référence (de fin de cycle) | APSA :

Attendus en fin de cycle 2

- S'engager dans un affrontement individuel et collectif en respectant les règles de jeu.
- Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples.
- Connaître le but du jeu.
- Reconnaître ses partenaires et ses adversaires.

Compétences travaillées pendant le cycle 3

- Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples.
- Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires.
- Coordonner des actions motrices simples.
- Se reconnaître attaquant/défenseur...
- Coopérer pour attaquer et défendre.
- Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur.
- S'informer pour agir...

CM1

CM2

6^{ème}

Situation de référence

Attendus en fin de cycle 3

- S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.
- Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.
- Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.
- Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.
- Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.

Choisir, définir et
évaluer par
compétence au cycle 3
.... Mais pas
uniquement



Un peu d'humour



exemple d'un scénario possible



Partir de ce qui **relie** les attendus de fin de cycle ET les Compétences générales pour le décliner dans les APSA et l'évaluer en 4 niveaux

Evaluation par compétences au cycle 3 : Comment faire ?

- ✓ Explication de la démarche d'élaboration :
- ✓ Exemple d'une grille
- ✓ Exemple d'évaluation par compétence avec Ipad
- ✓ A vous de jouer



