

# **L'ÉVALUATION en EPS...** **du ciblage à la** **détermination de l'outil** **et de son usage**

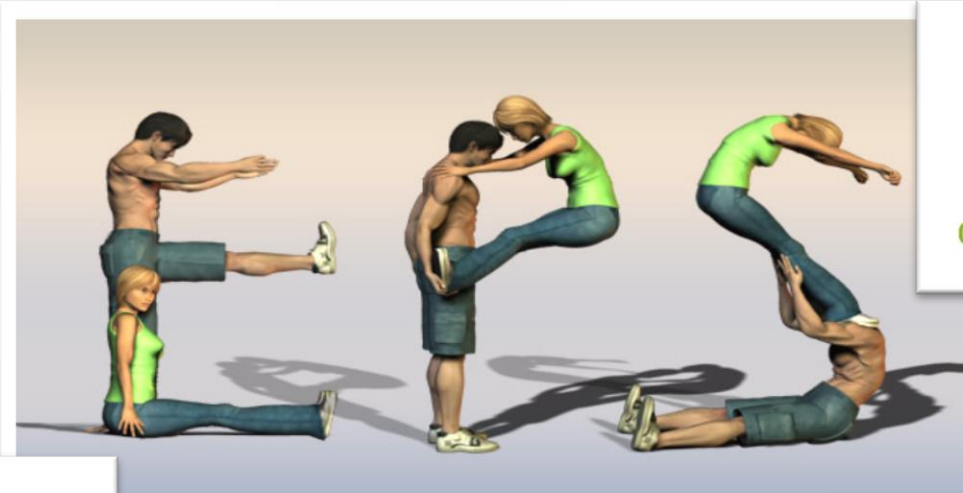
**FORMATION DES CONSEILLERS  
PÉDAGOGIQUES EPS**

**BARENTIN -03/05/2019**

# PLAN DE LA MATINÉE

- Petite mise en pratique évaluative
- Evaluer... Quoi ?
  - Ciblage
  - Lien cibler / habiller
- Evaluer... Comment ?
  - En décrivant des conduites
  - Par des indicateurs de compétences (propositions EPIC)
- Evaluer... Quand ?
- Evaluer... Pour qui ? Pourquoi ?
  - Zoom sur la fonction d'aiguillage
- L'évaluation et ses travers...

# QUI JE SUIS ... MES CADRES DE PENSÉE ...



**ae-eps**   
Ensemble, Partageons une EPS de qualité

**espe** École supérieure  
du professorat  
et de l'éducation  
Académie de Rouen

**ép****ic**

# MISE EN PRATIQUE

- **Objectif** : évaluer les élèves sur une vidéo
- **Durée contrainte de** : 10 min
- **Moyen** : libre



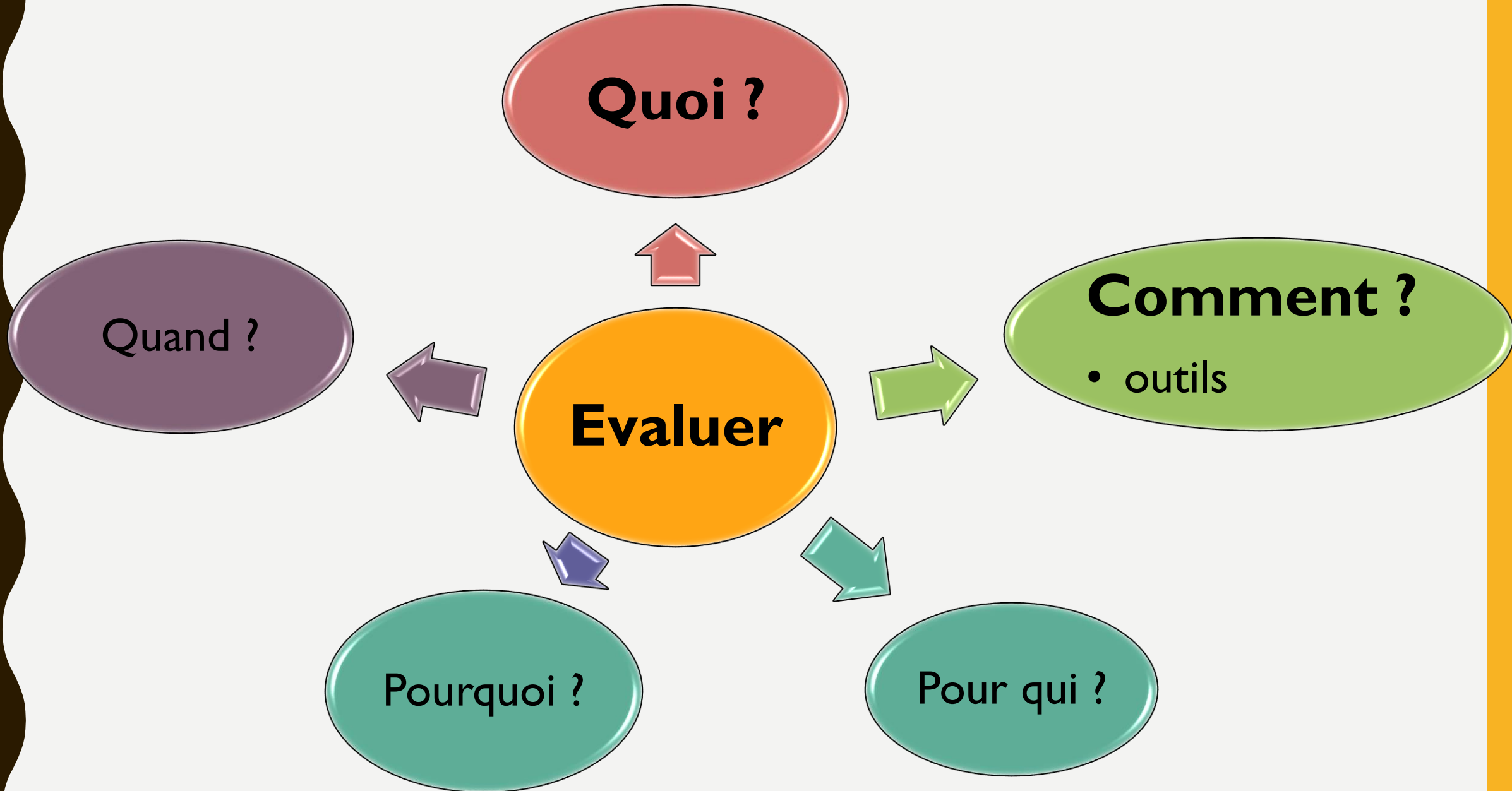
Vidéo issue de <https://www.youtube.com/watch?v=arZbuNgZPW8>

# BILAN DE L'ÉVALUATION

- Bilan de votre part ....
- Bilan de ma part....

IMPOSSIBLE

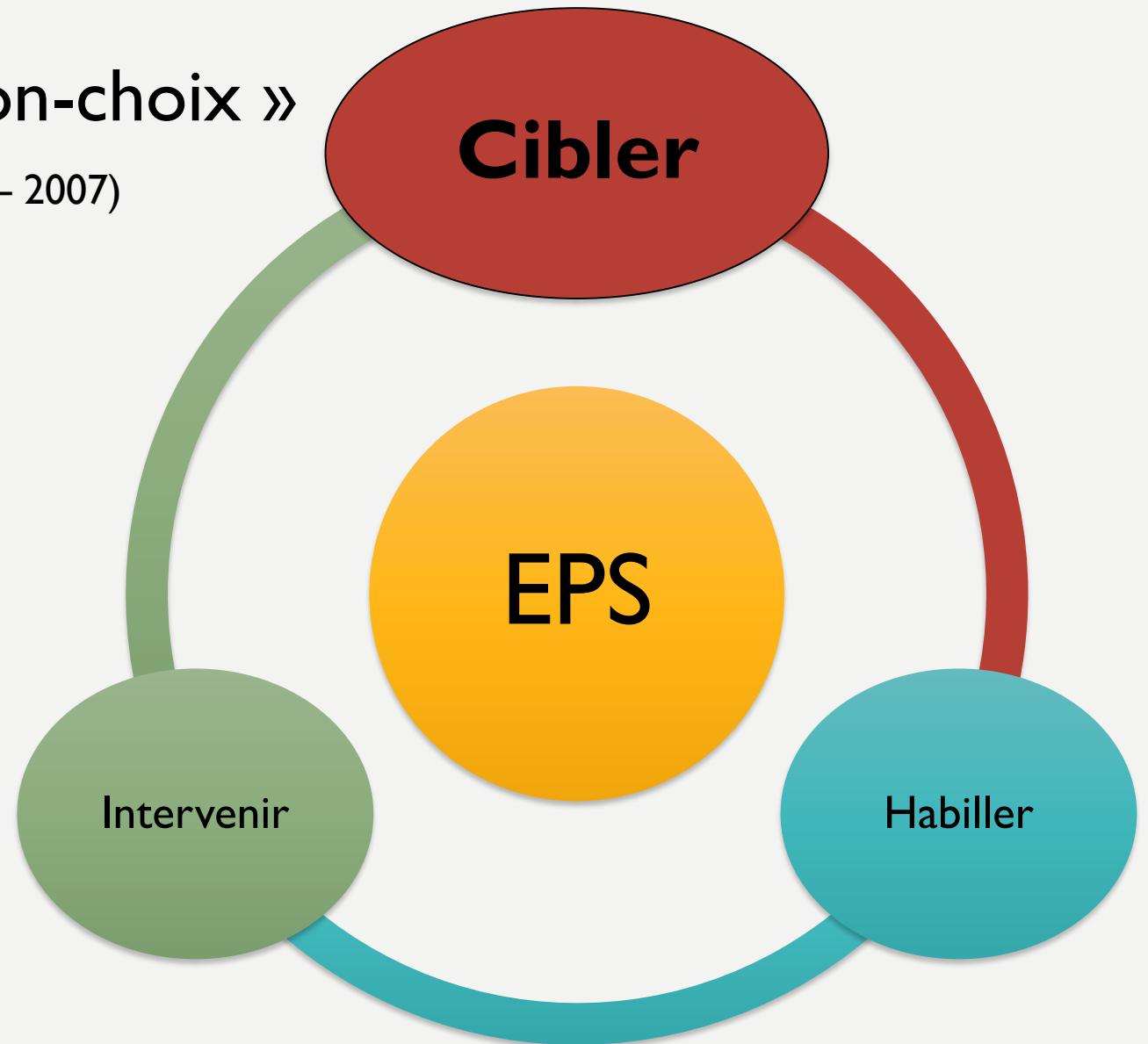
# POURQUOI C'EST IMPOSSIBLE ?



# ÉVALUER QUOI ?

« Une EPS malade de ses non-choix »

(A. Cosson – J-L Ubaldi – Cahier du CEDRE n°7 – 2007)

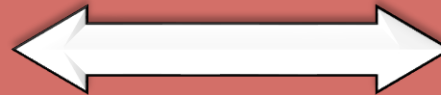


# ÉVALUER QUOI ?

**Cibler ...**

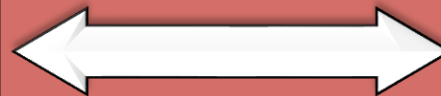
... quelques compétences

Être capable de ...



Pour ...

Objet  
d'enseignement



Critères  
d'évaluation



# ÉVALUER QUOI ?

**Cibler ...**

... quelques compétences

Cpt  
n°1

Objet  
d'enseignement



Critère d'évaluation

Cpt  
n°2

Objet  
d'enseignement



Critère d'évaluation

Cpt  
n°3

Objet  
d'enseignement



Critère d'évaluation

Cpt  
n°4

Objet  
d'enseignement



Critère d'évaluation

# ÉVALUER QUOI ?

## Cibler

### Quelques exemples en 1/2 fond

Cpt  
n°1

Être capable de gérer son allure et ses sensations pour ne pas s'arrêter

Cpt  
n°2

Être capable de se baser sur ses sensations pour courir à une allure imposée, adaptée, permettant de performer

Cpt  
n°3

Être capable de gérer son allure et ses sensations pour limiter les fluctuations

Cpt  
n°4

Être capable de faire des relevés fiables pour réguler et aider un camarade

# ÉVALUER QUOI ?

## Cibler

### Quelques exemples en jeux collectifs interpénétrés

Cpt  
n°1

Être capable de ne pas perdre la balle pour aller vers la zone favorable de marque

Cpt  
n°2

Être capable d'être bien placé pour marquer au moins 5 fois par match

Cpt  
n°3

Être capable de s'organiser collectivement pour avoir 3 marqueurs différents

Cpt  
n°4

Être capable de connaître et faire appliquer le règlement pour arbitrer 2 règles, lors d'un match en co-arbitrage.

# ÉVALUER QUOI ?

## Cibler

### Quelques exemples en jeux de raquettes

Cpt  
n°1

Être capable de contrôler sa frappe pour maintenir sa stabilité et ne pas perdre en coopération

Cpt  
n°2

Être capable de différencier les trajets et trajectoires pour maintenir sa stabilité et chercher la rupture chez l'adversaire

Cpt  
n°3

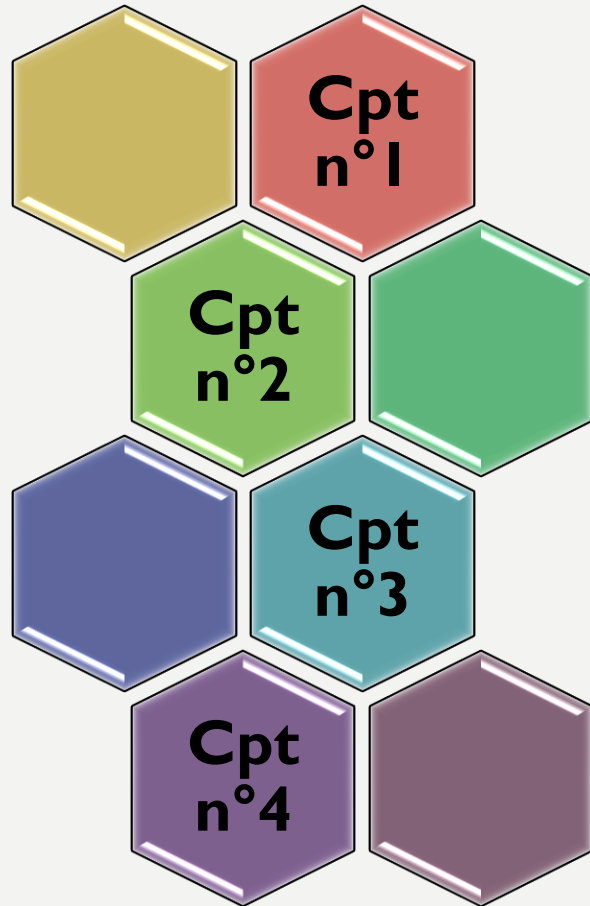
Être capable de s'adapter au jeu adverse et chercher à déstabiliser l'autre pour maintenir sa stabilité et chercher la rupture chez l'adversaire

Cpt  
n°4

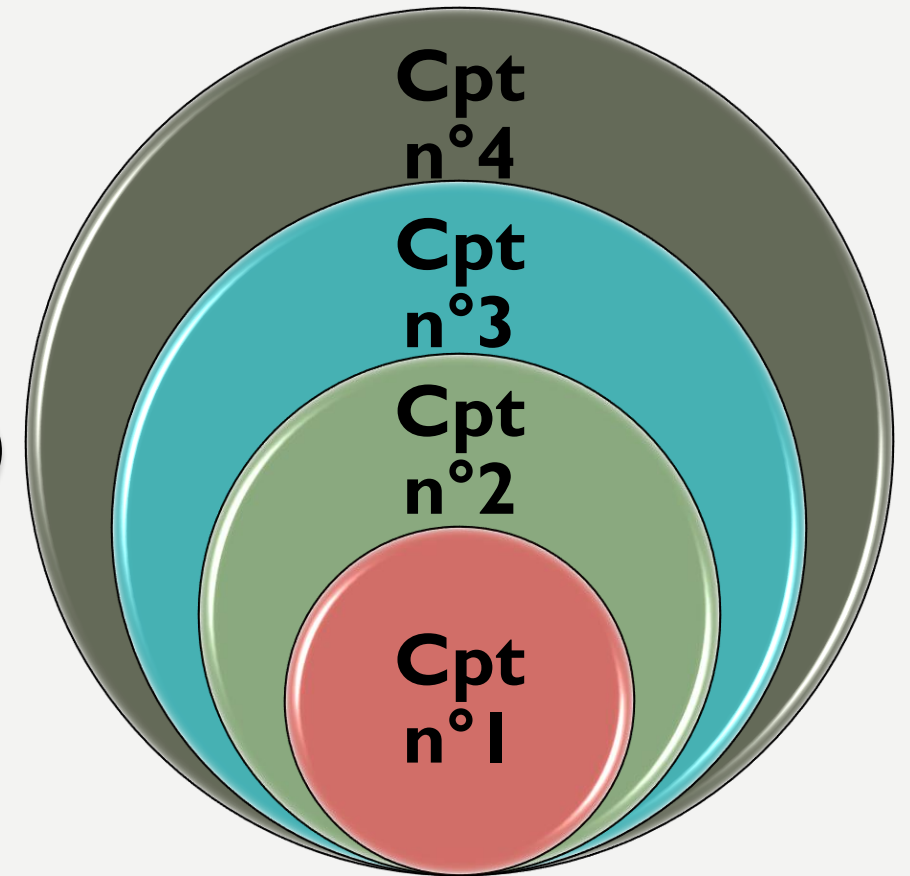
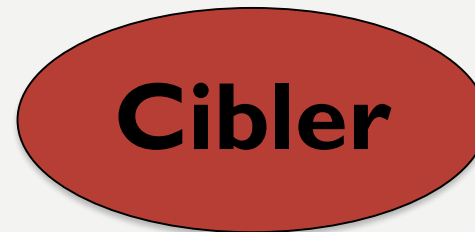
Être capable d'élaborer une tactique simple prenant en compte l'adversaire pour profiter d'un handicap adverse

# ÉVALUER QUOI ?

Les compétences ciblées peuvent être

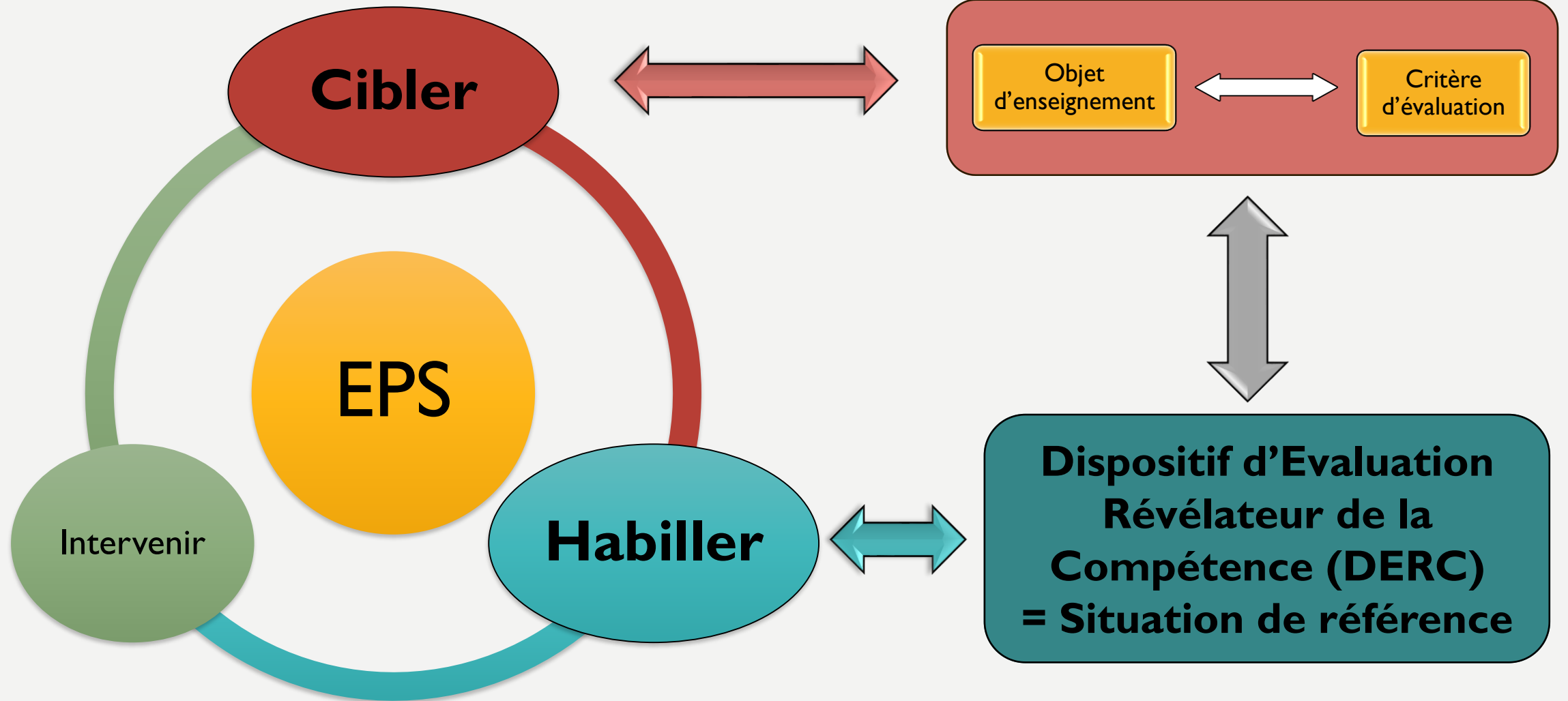


Indépendantes



Imbriquées

# LIEN CIBLAGE / HABILLAGE



# LIEN CIBLAGE / HABILLAGE



## Exemple en 1/2 fond

- Être capable de gérer son allure et ses sensations pour **ne pas s'arrêter**
- Être capable de se baser sur ses sensations pour **courir à une allure imposée, adaptée, permettant de performer**
- Être capable de gérer son allure et ses sensations pour **limiter les fluctuations**
- Être capable de faire des relevés fiables **pour réguler et aider un camarade**

## DERC (Sit° de référence)

Espace avec des plots tous les 25m

Indication de temps toutes les 1min30

→ nb de plots = **vitesse en km/h** par période de 1min30

2 x 6 min avec **co-régulation** entre **les 2 périodes**

**Co-observation** (nb de plots=vitesse / période + **Marche ou Arrêt**)

**Performance-objectif auto-référée**

# LIEN CIBLAGE / HABILLAGE



## Exemple jeux collectifs interpénétrés

- Être capable de ne pas perdre la balle pour aller vers la **zone favorable de marque**
- Être capable d'être bien placé pour **marquer au moins 5 fois par match**.
- Être capable de s'organiser collectivement pour avoir **3 marqueurs différents**
- Être capable de connaître et faire appliquer le règlement pour **arbitrer 2 règles lors d'un match en co-arbitrage**.

### DERC (Sit° de référence)

3 vs 3 (avec deux arbitres) – durée 6 min

**Zone favorable de marque identifiée**

**10 pts 1<sup>er</sup> score marqué, 3 pts les autres scores marqués, 1pt les « presque marqués »**

Contrat de maîtrise par équipe (**5 fois en ZFM, 5 scores notés, 3 marqueurs différents**)

**2 Observateurs + 2 arbitres (avec 2 cartes d'arbitrage par arbitre)**



# LIEN CIBLAGE / HABILLAGE

## Exemple jeux de raquettes

- Être capable de contrôler sa frappe pour maintenir sa stabilité et ne **pas perdre en coopération**
- Être capable de différencier les trajets et trajectoires pour **maintenir sa stabilité et chercher la rupture chez l'adversaire**
- Être capable de s'adapter à une contrainte et au jeu adverse et chercher à **déstabiliser l'autre pour maintenir sa stabilité et chercher la rupture chez l'adversaire**
- Être capable d'élaborer **une tactique simple prenant en compte l'adversaire pour profiter d'un handicap adverse ou d'un avantage personnel.**

## DERC (Sit° de référence)

Alternance de situations d'apprentissage et « d'épreuves-preuves » (cf. dossier EPS n°76)

Epreuve-preuve « **Jouer avec** » → « **Jouer avec pour jouer contre** »

→ « **Jouer avec un handicap pour jouer contre contre un handicap** »

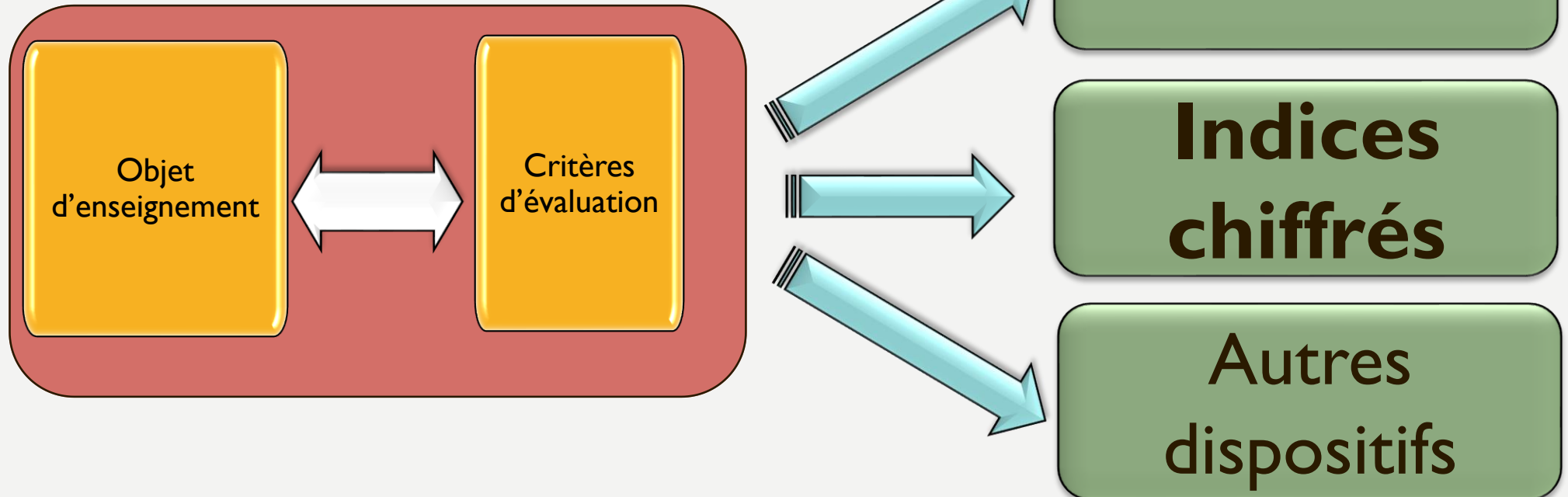
→ Jouer avec **des cartes « tactiques »** (cartaping)

# ÉVALUER COMMENT ?

Articulation entre évaluer « *Quoi* » et « *Comment* »

Le Quoi

Le Comment



# ÉVALUER COMMENT ?

## Quelques principes pour les deux grandes manières d'évaluer

### ➔ Relier les compétences choisies :

- ✓ aux attendus de fin de cycle (AFC)
- ✓ au socle commun (soit les domaines directement, soit les compétences générales des programmes d'EPS)

### ➔ Définir 4 niveaux de compétence :

- ✓ Maitrise insuffisante, maitrise fragile, maitrise satisfaisante, très bonne maitrise
- ✓ Non atteint, partiellement atteint, atteint, dépassé

# ÉVALUER COMMENT ? ... EN DÉCRIVANT DES CONDUITES

## Exemple de grille vierge

Rubrique vierge cp eps

Rubrique vierge cp eps	Maitrise insuffisante <sub>10</sub>	Maitrise fragile <sub>25</sub>	Maitrise satisfaisante <sub>40</sub>	Très bonne maitrise <sub>50</sub>
<b>Compétence n°1</b> Être capable de .... pour ... AFC ___ / CG ____ 25%	<u>Titre :</u> Description	<u>Titre :</u> Description	<u>Titre :</u> Description	<u>Titre :</u> Description
<b>Compétence n°2</b> Être capable de .... pour .... AFC ___ / CG ____ 25%	<u>Titre :</u> Description	<u>Titre :</u> Description	<u>Titre :</u> Description	<u>Titre :</u> Description
<b>Compétence n°3</b> Être capable de .... pour .... AFC ___ / CG ____ 25%	<u>Titre :</u> Description	<u>Titre :</u> Description	<u>Titre :</u> Description	<u>Titre :</u> Description
<b>Compétence n°4</b> Être capable de .... pour .... AFC ___ / CG ____ 25%	<u>Titre :</u> Description	<u>Titre :</u> Description	<u>Titre :</u> Description	<u>Titre :</u> Description

# ÉVALUER COMMENT ? ... EN DÉCRIVANT DES CONDUITES

## Exemple de grille demi-fond

C3_CA1 évalu...mi-fond 6ème	Maitrise insuffisante 10	Maitrise fragile 25	Maitrise satisfaisante 40	Très bonne maitrise 50
<p>Être capable de gérer son allure pour courir prêt de son maximum (A1-CG1)</p> <p>25%</p>	<p><b>LE NON PERFORMANT :</b> L'élève n'est pas dans une démarche de performance. Il ne fait pas le travail demandé et cherche à courir le moins vite possible.</p>	<p><b>LE SUR ou SOUS-ESTIMANT :</b> L'élève part trop vite ou trop lentement et n'est donc pas performant. Il respecte les situations demandées par l'enseignant en début de cours, mais ne fait pas tout ou ne court pas au maximum de ses capacités.</p>	<p><b>LE PRESQUE PERFORMANT :</b> L'élève court à des allures proches son maximum. Il accepte de réaliser l'ensemble des successions de courses dans les allures maximales demandées.</p>	<p><b>LE PERFORMANT :</b> L'élève mobilise un haut niveau de ressource. L'élève tente toujours de donner le meilleur de lui-même et court toujours à la limite de ses capacités.</p>
<p>Être capable avoir une respiration et une technique de course adapté pour ne pas s'asphyxier et s'économiser (A1-CG1)</p> <p>15%</p>	<p><b>L'ASPHIXIÉ NON ÉCONOME :</b> L'élève a très souvent des points de côté par manque de respiration. Il court de manière non économique (buste penché, talon fesse, etc.)</p>	<p><b>LE SOUFFLEUR ANARCHIQUE TRÈS PEU ÉCONOME :</b> L'élève souffle volontairement, mais de manière anarchique et non adaptée. La manière de courir est peu économique</p>	<p><b>LE SOUFFLEUR RYTHMÉ UN PEU ÉCONOME :</b> L'élève souffle volontairement avec un rythme pertinent, mais pas en lien avec ses appuis. Il court de manière économique</p>	<p><b>LE SOUFFLEUR ÉCONOME :</b> L'élève souffle volontairement avec un rythme pertinent et en rythme avec ses appuis. La foulée est efficace et économique.</p>
<p>Être capable de courir à une allure adaptée pour ne pas s'arrêter (A1-CG2 &amp; CG5)</p> <p>35%</p>	<p><b>LE MARCHEUR ou LE MULTIPLE ARRÊT :</b> L'élève marche sur une partie de l'épreuve</p>	<p><b>LE COUREUR NON ADAPTÉ :</b> L'élève court sans arrêt, mais sa vitesse n'est pas adaptée à la durée des courses : soit il part trop vite puis « craque », soit il court toujours à la même allure quel que soit la durée.</p>	<p><b>L'ADAPTÉ IRRÉGULIER :</b> L'élève court en adoptant les allures adaptées au type de courses avec un peu d'irrégularité.</p>	<p><b>L'ADAPTÉ RÉGULIER :</b> L'élève court en adoptant les allures adaptées au type de courses et avec régularité.</p>
<p>Être capable de faire une observation d'un critère pour avoir des relevés fiables (A3 &amp; A4-CG2)</p> <p>15%</p>	<p><b>LE SPECTATEUR :</b> L'élève n'observe pas et ne conseille pas. Il ne sait pas utiliser le chronomètre.</p>	<p><b>LE RELEVEUR D'INFORMATIONS NON FIABLE :</b> L'élève observe son coureur, relève les indices, mais fait de nombreuses erreurs. Il a besoin qu'on lui explique à chaque fois comment utiliser le chronomètre</p>	<p><b>L'OBSERVATEUR FIABLE :</b> L'élève observe son coureur, relève des indices fiables et régule son coureur à posteriori. La fiche d'observation est raturée. Il sait utiliser seul un chronomètre si celui-ci est à zéro.</p>	<p><b>L'OBSERVATEUR RÉGULATEUR FIABLE :</b> L'élève observe son coureur, relève des indices fiables et informe son coureur. La feuille de relevée est sans rature. L'élève sait utiliser le chronomètre et les différents modes (retour à 0, horloge, temps de passage).</p>
<p>Être capable de prendre ses pulsations cardiaques pour se connaître (A3- CG4)</p> <p>10%</p>	<p><b>LE SANS CŒUR :</b> L'élève ne sait pas prendre ses pulsations cardiaques et ne sait pas à quoi cela correspond.</p>	<p><b>L'IRRÉGULIER :</b> L'élève sait prendre ses pulsations cardiaques, mais pas faire le calcul du nombre de battements par minute. Sa représentation du lien entre la fréquence cardiaque et l'effort est très floue.</p>	<p><b>LE MESUREUR :</b> L'élève sait prendre ses pulsations et faire le calcul de sa fréquence cardiaque de manière ritualisée. Il comprend le lien entre la fréquence cardiaque et l'effort.</p>	<p><b>LE CONNAISSEUR :</b> L'élève sait prendre ses pulsations et faire le calcul de sa fréquence cardiaque sur des durées de mesure différentes. Il comprend le lien entre la fréquence cardiaque et l'effort, sa fréquence cardiaque de repos et maximale.</p>

# ÉVALUER COMMENT ? ... EN DÉCRIVANT DES CONDUITES

Petite démonstration de l'usage  
des Tice pour évaluer :



# ÉVALUER COMMENT ? ... EN UTILISANT DES INDICATEURS DE COMPÉTENCES (PROPOSITIONS DU GROUPE EPIC)



Évaluation

Par

Indicateurs de

Compétences



# ÉVALUER COMMENT ? ... EN UTILISANT DES INDICATEURS DE COMPÉTENCES (PROPOSITIONS DU GROUPE EPIC)

## Les moyens

Définir des « scores parlants » qui révèlent le niveau de compétence.

## Plusieurs matrices d'indicateurs :

➡ Des indices de type combinatoire

« *La performance saturée en compétence* » (J-L Ubaldi 2007)

Ex : tps + nb. de coup de bras en natation de vitesse / relais 60m à 6

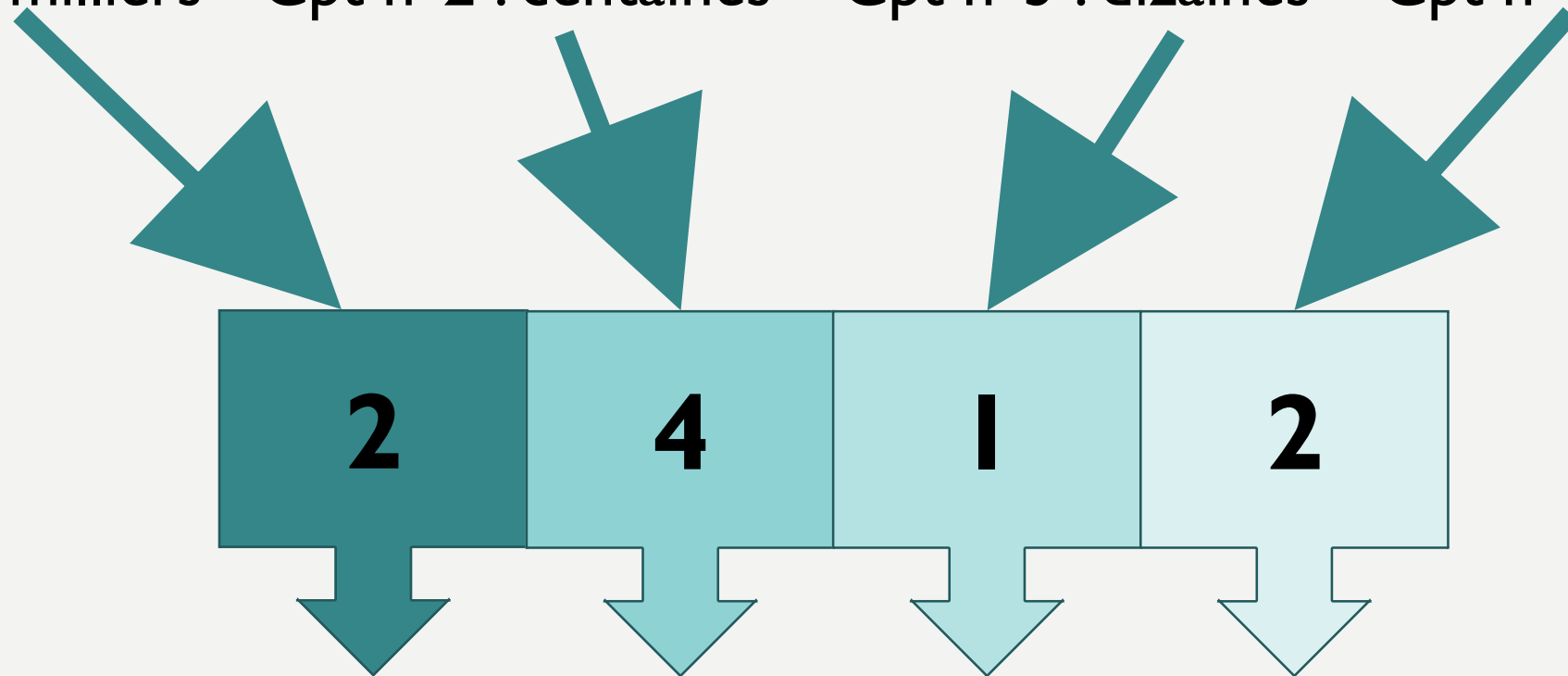


# ÉVALUER COMMENT ? ... EN UTILISANT DES INDICATEURS DE COMPÉTENCES (PROPOSITIONS DU GROUPE EPIC)

➔ Les compteurs du type « 1 / 10 / 100 / 1 000 »

où chaque partie du compteur indique une partie de la compétence visée

Cpt n°1 : milliers - Cpt n°2 : centaines – Cpt n°3 : dizaines – Cpt n°4 : unités



# ÉVALUER COMMENT ? ... EN UTILISANT DES INDICATEURS DE COMPÉTENCES (PROPOSITIONS DU GROUPE EPIC)

## Les principes

Définir des scores parlants qui révèlent le niveau de compétence.

Définir des OBSERVABLES d'une compétence «attendue» à l'aide d'indicateurs : des indicateurs chiffrés ayant une valence quantitative (plus le résultat est élevé ou petit, plus l'élève est compétent) et qualitative (il guide l'élève dans le comment devenir compétent), et surtout signifiants pour l'enseignant et les élèves.

Cela impose un nombre restreint d'objectifs et donc un ciblage d'objets d'enseignement

# ÉVALUER COMMENT ? ... EN UTILISANT DES INDICATEURS DE COMPÉTENCES (PROPOSITIONS DU GROUPE EPIC)

## Les principes

L'indicateur mobilise des fils rouges (moteurs) et des fils bleus (méthodologiques et sociaux).

L'indicateur doit être « soclé » et découle des attendus de fin de cycle.

L'indicateur est « situé », il n'a de sens que dans un dispositif révélateur de la compétence (DERC, situation de référence, tâche complexe, grande boucle).

Le passage d'un niveau à un autre doit correspondre à un seuil qualitatif du niveau de compétences des élèves

# ÉVALUER COMMENT ? ... EN UTILISANT DES INDICATEURS DE COMPÉTENCES (PROPOSITIONS DU GROUPE EPIC)

## Les principes

L'indicateur est simple, facile à faire fonctionner et donc utilisable par les élèves. Il est donc porteur de sens. L'évaluation devient alors un message plus qu'une mesure ou une sanction.

Chaque élève devra savoir au départ ce qui est attendu (clarification du contrat didactique).

De même, cette évaluation doit être lisible pour les parents comme pour l'institution afin de mieux appréhender ce qui est enseigné et évalué en cours d'EPS.

# ÉVALUER COMMENT ? ... EN UTILISANT DES INDICATEURS DE COMPÉTENCES (PROPOSITIONS DU GROUPE EPIC)

## Exemple d'un indice combinatoire

(Proposition personnelle basée sur J. Gibon)

Contexte : Cycle 3 – CAI – Natation de vitesse

DERC : 1 ½ longueur de nage (sauter ou plonger, nager une longueur, ½ tour, ½ longueur de nage).

Objets d'enseignement : les principes d'efficacité de la nage (se profiler, type d'appuis, amplitude de l'appui) + les parties non-nagées (plonger, la coulée, ½ tour)

Co-observation : additionner temps + coups de bras

# ÉVALUER COMMENT ? ... EN UTILISANT DES INDICATEURS DE COMPÉTENCES (PROPOSITIONS DU GROUPE EPIC)

## Exemple d'un indice combinatoire

(Proposition personnelle basée sur J. Gibon)

Indicateur de maîtrise de la compétence : temps + coups de bras

Niveau de maîtrise	Indicateurs
Très bonne maîtrise	Entre 60 et 80
Maîtrise satisfaisante	Entre 80 et 100
Maîtrise fragile	Entre 101 et 130 ou inférieur à 60
Maîtrise insuffisante	Supérieur à 131

# ÉVALUER COMMENT ? ... EN UTILISANT DES INDICATEURS DE COMPÉTENCES (PROPOSITIONS DU GROUPE EPIC)

## Un exemple de compteur 1 / 10 / 100 / 1000

(Expérimentation personnelle)

Contexte : Cycle 3 – CA4 – Basketball

DERC : 3 vs 3 (+1 remplaçant) avec un joueur exclusivement attaquant qui a le droit de sortir de son cerceau si son équipe a la balle (surnombre offensif).

Équipes mixtes, hétérogènes  
homogènes entre elles.

Durée : 6 min



en leur sein et

# ÉVALUER COMMENT ? ... EN UTILISANT DES INDICATEURS DE COMPÉTENCES (PROPOSITIONS DU GROUPE EPIC)

## Un exemple de compteur 1 / 10 / 100 / 1000

(Expérimentation personnelle)

Score : 10 pts le 1<sup>er</sup> panier marqué, 3 pts les autres, 1 pt si le ballon touche le dessus de l'anneau sans rentrer.

Observation : ZFM + score par joueur

Arbitrage : 2 cartes « règles » pour chacun des 2 arbitres

Contrats d'équipe : 6 accès à la ZFM / 5 tirs marquants / 3 tireurs



# ÉVALUER COMMENT ? ... EN UTILISANT DES INDICATEURS DE COMPÉTENCES (PROPOSITIONS DU GROUPE EPIC)

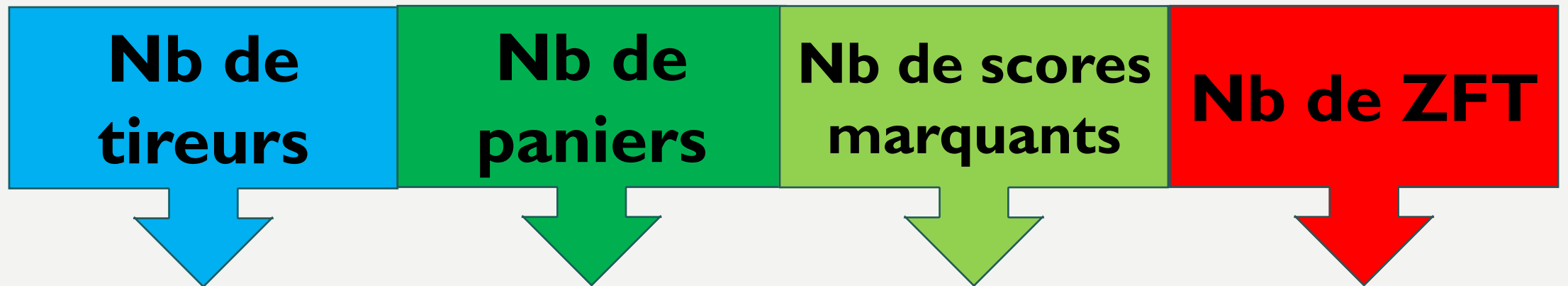
## Un exemple de compteur 1 / 10 / 100 / 1000

(Expérimentation personnelle en cours)

Objet d'enseignement :



Compteur :



# ÉVALUER COMMENT ? ... EN UTILISANT DES INDICATEURS DE COMPÉTENCES (PROPOSITIONS DU GROUPE EPIC)

## Un exemple de compteur 1 / 10 / 100 / 1000

Les niveaux de compétences (en cours d'élaboration):

Nb tireurs	Nb paniers	Nb scores marquants	Nb ZFT
4	5 et +	6 et +	9 et +
3	4	5	6 à 8
2	1 à 3	2 à 4	3 à 5
0 ou 1	0	0 ou 1	0 à 2

# ÉVALUER COMMENT ? ... EN UTILISANT DES INDICATEURS DE COMPÉTENCES (PROPOSITIONS DU GROUPE EPIC)


## Un autre exemple de compteur 1 / 10 / 100 / 1000

(Expérimentation personnelle)

Contexte : Cycle 3 – CAI – Demi-fond

DERC : 2 x 6, plots tous les 25m, signal tous les 1min30.

Co-observation :

Nom du coureur :					Classe : 				
Nom de l'observateur :									
Temps	0'00 / 1'30	1'30 / 3'00	3'00 / 4'30	4'30 / 6'00	0'00 / 1'30	1'30 / 3'00	3'00 / 4'30	4'30 / 6'00	
Vitesse de l'allure									
(A)rrêt ou (M)arche									
Nombre de plots réalisés									
Vitesse									

# ÉVALUER COMMENT ? ... EN UTILISANT DES INDICATEURS DE COMPÉTENCES (PROPOSITIONS DU GROUPE EPIC)

## Un autre exemple de compteur 1 / 10 / 100 / 1000

(Expérimentation personnelle en cours)

Objet d'enseignement :



Compteur :

<b>Nombre d'arrêts</b>	<b>Courir à l'allure</b>	<b>Fluctuations</b>	<b>Nb de plots</b>
10 000 – 1 000 pts par arrêt	1 000 – l'écart à l'allure x 100	100 – 10 x « sorties de route »	Nb de plots

# ÉVALUER COMMENT ? ... EN UTILISANT DES INDICATEURS DE COMPÉTENCES (PROPOSITIONS DU GROUPE EPIC)

## Un dernier exemple : danse Cycle 3

COLLEGE PABLO PICASSO  
FICHE EVALUATION  
DANSE SEQUENCE N°1 :

Centaines

Dizaine

Unités

« 10 » : Score 2 : REALISER ET MONTRER			
MOTRICITE		EXPRESSION	
1	<i>Motricité quotidienne</i>	0	<i>RIGOLENT, OUBLIENT leur chorégraphie</i>
2	<i>ALTERNE mime et phase dansées</i>	1	<i>COPIEURS / SUIVEURS</i>
4	<i>A compris qu'il faut quitter le mime mais encore BROUILLON</i>	2	<i>TEMPS MORTS</i>
6	<i>Peut répéter 2 FOIS la même chorégraphie, précision des trajets et des gestes</i>	4	<i>Engagé tout le temps</i>
« 6 » : Score 1 : COMPOSER			
<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; 4 exigences / ESPACE = / 2 (Grand -petit)</li> <li>&gt; 3 exigences / TEMPS = / 2 (Lent- rapide)</li> <li>&gt; 4 exigences / NRJ = / 2 (Mou-dur)</li> </ul>			
« 4 » : Score 3 : JUGER ET OBSERVER			
<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; 0 : N'observe pas et ne juge pas</li> <li>&gt; 2 : Observe et juge sur du binaire, sans argumentation</li> <li>&gt; 3 : Observe et juge des critères simples et argumente</li> <li>&gt; 4 : Observe et juge des critères simples argumente, et donne son point de vue</li> </ul>			

CYCLE : 3

CHAMP d'APPRENTISSAGE : 3

EPREUVE : « LE 1064 »

A partir d'un inducteur commun et d'un tirage au sort des différentes composantes du mouvement, composer et présenter une chorégraphie collective structurée en jouant sur, l'espace, le temps et l'énergie. Maîtriser ses émotions et accepter le regard des autres. Observer avec attention et apprécier avec respect les prestations.

# ÉVALUER COMMENT ? ... EN UTILISANT DES INDICATEURS DE COMPÉTENCES (PROPOSITIONS DU GROUPE EPIC)



« 10 » : Score 2 : REALISER ET MONTRER		
	MOTRICITE	EXPRESSION
1	<i>Motricité quotidienne</i>	0 <i>RIGOLENT, OUBLIENT leur chorégraphie</i>
2	<i>ALTERNE mime et phase dansées</i>	1 <i>COPIEURS / SUIVEURS</i>
4	<i>A compris qu'il faut quitter le mime mais encore BROUILLON</i>	2 <i>TEMPS MORTS</i>
6	<i>Peut répéter 2 FOIS la même chorégraphie, précision des trajets et des gestes</i>	4 <i>Engagé tout le temps</i>
« 6 » : Score 1 : COMPOSER		
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 4 exigences / ESPACE = / 2 (Grand –petit)</li> <li>➤ 3 exigences / TEMPS= /2 (Lent- rapide)</li> <li>➤ 4 exigences / NRJ= /2 (Mou-dur)</li> </ul>		
« 4 » : Score 3 : JUGER ET OBSERVER		
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 0 : N'observe pas et ne juge pas</li> <li>➤ 2 : Observe et juge sur du binaire, sans argumentation</li> <li>➤ 3 : Observe et juge des critères simples et argumente</li> <li>➤ 4 : Observe et juge des critères simples argumente, et donne son point de vue</li> </ul>		

## ÉVALUER QUAND ?

« Les modalités de notation des élèves doivent évoluer pour éviter une « notation-sanction » à faible valeur pédagogique et privilégier une évaluation positive, simple et lisible, valorisant les progrès, encourageant les initiatives et compréhensible par les familles. En tout état de cause, l'évaluation doit permettre de mesurer le degré d'acquisition des connaissances et des compétences ainsi que la progression des élèves ». Loi d'orientation - 2013

## ÉVALUER QUAND ?

Les matrices d'évaluation sont le fil conducteur de la séquence. Cela implique :

Évaluation : ~~sanction, validation finale~~



Évaluation : un outil



Évaluation « *au fil de l'eau* »



## POUR QUI ? POURQUOI ?

- ✓ Les élèves → pour se situer, se mettre en projet, identifier les progrès.
- ✓ Les parents → pour rendre compte  
(transmettre les évaluations cf. Idocéo)



## POUR QUI ? POURQUOI ?

✓ L'institution → Validation

Validation ?	Cpt n°1	Cpt n°2	Cpt n°3	Cpt n°4
Dépassé Très bonne maîtrise		X		X
Atteint Maîtrise satisfaisante	X			
Partiellement atteint Maîtrise fragile			X	
Non atteint Maîtrise insuffisante				

➔ Non validé



# POUR QUI ? POURQUOI ?

✓ L'institution → Validation

Validation ?	Cpt n°1	Cpt n°2	Cpt n°3	Cpt n°4
Dépassé Très bonne maîtrise				
Atteint Maîtrise satisfaisante	X	X	X	X
Partiellement atteint Maîtrise fragile				
Non atteint Maîtrise insuffisante				

→ Validé



# POUR QUI ? POURQUOI ?

✓ Enseignant

→ diagnostiquer



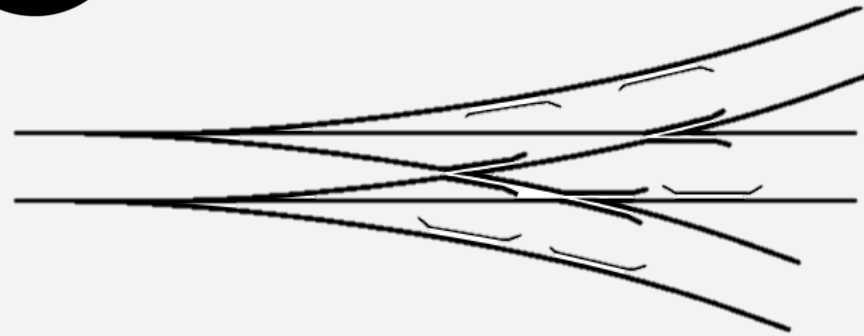
→ orienter vers les objets d'enseignement



→ réguler



→ aiguiller



## POURQUOI ?

### ✓ **La fonction d'aiguillage de l'évaluation**

Le principe est que le degré de maîtrise de chacun des items permet d'aiguiller l'enseignant (et l'élève) vers un axe de travail adapté.

# POURQUOI ?

## Exemple natation cycle 3 « nager vite » :

Niveau de maîtrise	Indicateurs	
Très bonne maîtrise	Entre 60 et 80	Travail des parties non nagées (coulée, reprise) et de la respiration
Maîtrise satisfaisante	Entre 80 et 100	Travail des parties non nagées Travail de l'amplitude
Maîtrise fragile	Entre 101 et 130 ou inférieur à 60	Travail de l'amplitude de la nage et/ou l'inclinaison du corps Travail du rapport fréquence amplitude
Maîtrise insuffisante	Supérieur à 131	Travail des principes et techniques de déplacement aquatique

# POUR QUI ? POURQUOI ?

## Exemple basketball cycle 3 :

Items	Si score faible, alors ....
Nb de tireurs	Travail sur l'aspect collectif (implication de soi et des autres)
Nb de paniers	Travail du tir (qui, où, comment, conditions) Travail pour libérer un tireur démarqué
Nb de scores marquants	Travail du démarquage et de l'utilisation du joueur dans le cerceau → vers la balle au capitaine
Nb de ZFM	Travail de la perte de balle individuelle et collective → de la passe à 10 au gagne-terrain

# POUR QUI ? POURQUOI ?

## Exemple demi-fond cycle 3 :

Items	Si le score est faible, alors ....
Score arrêt	Travail sur la vitesse de début de course, sur la respiration ou sur les sensations corporelles
Score allure	Travail sur l'identification des ressentis en lien avec l'allure spécifique ou travail sur l'identification de l'allure spécifique
Score fluctuation	Travail sur la gestion de l'allure dans la période et entre les courses
Score performance	Travail sur la connaissance de soi et de ses capacités, ou technique de course



# LES RISQUES ET DÉRIVES DE L'ÉVALUATION

## Attention à nos dérives



## Attention à être lisible



## Soyons vigilent aux filles sur la manière de présenter



# BIBLIOGRAPHIE & SITOGRAPHIE

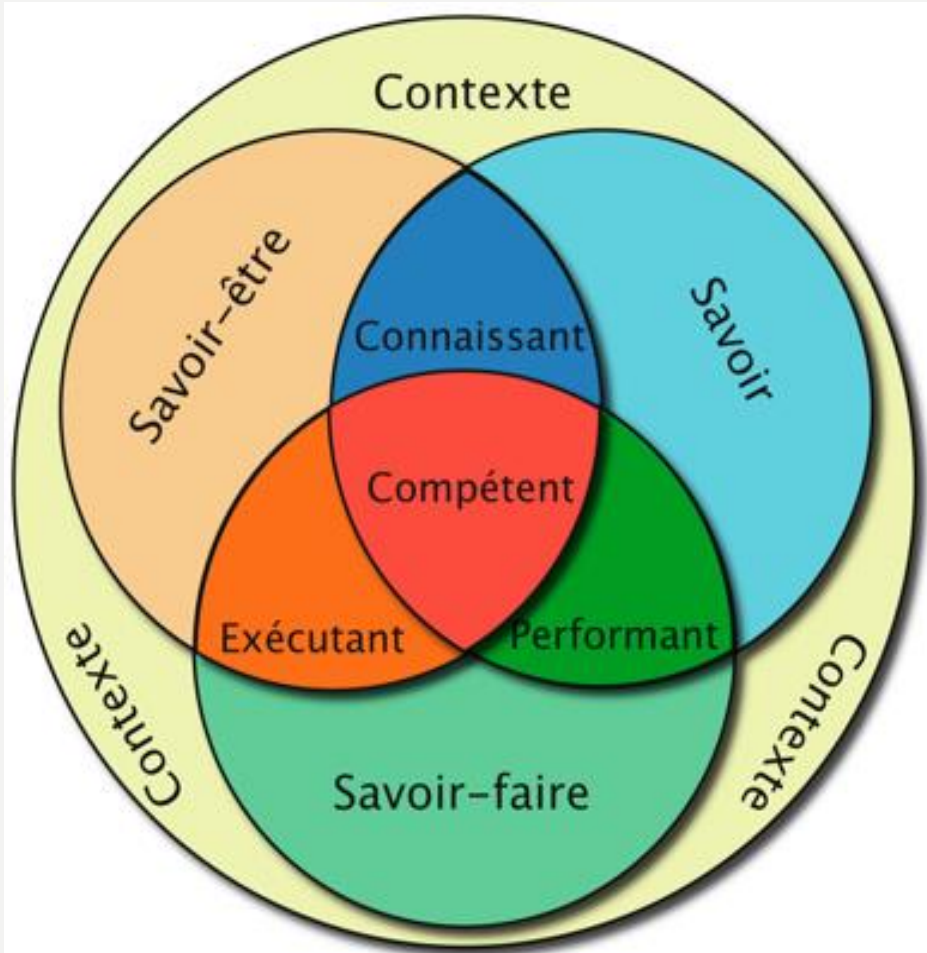
- J-L Ubaldi – Les compétences – Pour l'action – Éd. EPS - 2005
- A. Cosson, M. Coltice, S. Philippon & J-L Ubaldi – Cibler, habiller, intervenir pour permettre à nos élèves d'apprendre en EPS - - Cahier du CEDRE n°6 – 2006
- A. Cosson & J-L Ubaldi – Une EPS malade de ses non-choix - Cahier du CEDRE n°7 – 2007
- M. Recopé & B. Boda – Raison d'agir, raison d'apprendre – Dossier EPS n°76 – 2008
- S. Testevuide – Note sur « ce qui pourrait être partagé par mes membres du collectif national CEDREPS » - Cahier du CEDREPS n°15 – 2016
- S. Bernard, L. Peyre, & W Rössli - L'Évaluation Par Indicateur de Compétences, un outil au service de la réussite de tous en demi-fond – Revue Enseigner l'EPS n°269 – avril 2016
- W Rössli – Fil rouge et fil bleu : Pour cibler les « incontournables » moteurs, méthodologiques et sociaux et tisser les compétences des programmes : un exemple en acrosport, niveau 2 - Revue Enseigner l'EPS n°266 – avril 2015
- [www.prof-eps-ash.fr](http://www.prof-eps-ash.fr)
- <http://eps.roudneff.com>

**EVALUATION ...**

**Merci de votre attention**

# CADRE NOTIONNEL

- Notion de compétence



- Notion de « *pas en avant* » : ce qui peut être acquis dans le cadre scolaire (enfants, conditions et temps que l'on a)
- Notion de « *fil rouge* » : axe moteur (CG1)
- Notion de « *fil bleu* » : axe méthodologique et social (CG 2 & CG3)

