

Protocoles d'évaluation collège



Marianne PEYROTTE

Prof. d'EPS Collège Jaurès la Ciotat

Académie Aix Marseille



APSA (niveau 1 – niveau 2 DNB)

Acrosport (6^e – 5^e)

Badminton (6^e – 5^e, 3^e)

Basket Ball (4^e – 3^e)

Course de haies (5^e – 3^e)

Danse (5^e – 4^e, 3^e)

Demi fond (6^e – 3^e)

Escalade (6^e – 5^e, 4^e, 3^e)

Gymnastique (6^e – 4^e, 3^e)

Hand Ball (6^e – 5^e, 3^e)

Lutte (6^e)

Natation de vitesse (6^e – 5^e, 3^e)

Natation longue (6^e – 5^e, 3^e)

Planche à voile (section voile)

Saut en hauteur (4^e)

Multibond (4^e – 3^e)

Tennis de table (4^e – 3^e)

Volley Ball (5^e – 4^e, 3^e)

Vitesse Relais (6^e – 3^e)

En rouge les APSA qui me restent à formaliser !

Travail en cours

Pourquoi formaliser des protocoles d'évaluation certificatifs en collège ?

- ✚ Pour certifier le niveau des élèves afin d'améliorer leur **sentiment de compétence** et la **lisibilité de la discipline**, au sein du cycle mais tout au long du collège en mesurant les progrès réalisés,
- ✚ Pour permettre aux élèves de se situer le long d'un **curriculum** de la 6^e à la Terminale, du niveau 1 au niveau 4, de connaître leurs points forts pour faciliter leurs choix de menus et leurs points faibles à travailler dans l'optique d'une formation polyvalente,
- ✚ Pour permettre à l'enseignant de faciliter l'**évaluation diagnostique** de ses élèves à partir de la 5^e en se référant à la fiche de compétences et de performance des élèves ,
- ✚ Pour permettre à l'enseignant de se positionner comme un **guide dans les apprentissages** des élèves: en présentant très tôt le protocole d'évaluation, il aide ses élèves à atteindre le niveau 1 et à atteindre la meilleure note possible. En cela il change de mode de relation à ses élèves.
- ✚ Car comme les programmes collèges le précisent : « L'Éducation Physique et Sportive (EPS), à tous les niveaux de la scolarité, vise la réussite de tous les élèves et contribue, avec les autres disciplines, à l'instruction, la **formation** et l'éducation de chacun. » Or j'envisage le processus de formation au sein de l'école dans une perspective de formation. Proche de celle que je mets en place dans un autre cadre, la formation des moniteurs de voile par des UCC (Unité de Compétences Capitalisables) lors de parcours individualisés, mon souhait est que l'EPS s'engage dans la voie de la validation de niveau de compétences (1 et 2 au collège) bien identifiés et capitalisables. C'est pour cela que j'ai formalisé depuis 2009 des protocoles d'évaluation collège.

Comment ai-je formalisé ces protocoles collège ?

- ✚ En analysant l'intitulé de la compétence à enseigner, et la fiche programme, et en attribuant un mode d'évaluation pour chaque item,
- ✚ En conservant le mode d'évaluation « non acquis, en cours d'acquisition, acquis » du 1^{er} degré pour plus de continuité pédagogique,
- ✚ En étudiant les évaluations du niveau 3 et 4, de sorte de placer les niveaux 1 et 2 sur un continuum, suivant le 1^{er} degré et précédant les niveaux lycée, et en gardant la « forme » des protocoles lycée,
- ✚ En les essayant avec mes élèves afin de vérifier leur faisabilité et leur fiabilité.
- ✚ Depuis le BO Spécial n°5 du 19 Juillet 2012, mon projet est de lisser mes protocoles déjà existants pour les adapter au mieux à l'évaluation du Niveau 2 au DNB en fin de 3e.

Protocoles collège : comment ça marche ?

- ✚ J'ai décidé de donner une note de 12/20 pour l'acquisition de la compétence, pour évaluer des connaissances, capacités, attitudes maîtrisées. La note devient un indice d'acquisition de la compétence,
- ✚ Un élève qui est dans un cycle de niveau 1 et qui s'attaque à une certification de niveau 2 a un bonus de +3/20 sur sa note finale. A contrario un élève ayant déjà vécu un cycle de niveau 1 et qui vit dans un cycle de niveau 2 et qui valide un cycle de niveau 1 ne pourra pas prétendre à une note supérieure à 14/20, et ce pour que les élèves évitent de stagner au niveau 1 pour avoir de meilleures notes. Un élève qui vient d'un autre établissement et qui n'aurait pas vécu un cycle de niveau 1 est évalué au niveau 1 même si l'ensemble des élèves de la classe est évalué au niveau 2 ou a un bonus,
- ✚ En fin de cycle, chaque validation de niveau et chaque note est donnée individuellement et explicitée. L'objectif est de ne pas permettre aux élèves de se comparer et de préserver l'estime de soi. Un rattrapage de l'évaluation est souvent prévu,
- ✚ En fin d'année, un bilan de compétences et de performance peut être distribué aux élèves,
- ✚ Les textes rappellent que : « L'enseignant a toute latitude pour adapter son cours, les contenus, les rôles distribués ou les outils utilisés ainsi que les modalités d'évaluation, aux possibilités et ressources réelles des élèves. » **N'utilisez donc pas ces outils comme des recettes toutes faites mais adaptez les à ce que vous avez enseigné.**

- ✚ **N'hésitez pas à me faire un retour par e mail : marianne.tertian@ac-aix-marseille.fr !**

Résumé du BO Spécial n°5 du 19 Juillet 2012

- + L'objectif est d'atteindre en fin de 3e un niveau 2 dans chaque compétence propre
- + Chaque équipe doit s'appuyer sur un projet EPS et doit construire son propre recueil de données pour l'évaluation
- + La fiche du référentiel comporte trois degrés d'acquisitions de la compétence
- + Elle intègre complètement l'évaluation des rôles sociaux

Mon analyse de ce nouveau texte au 20 Aout 2012 et réflexions en vrac




- + Une satisfaction: l'homogénéisation de l'évaluation du niveau 2
- + Une déception: les 3 degrés d'acquisition de la compétence ne disent pas de façon lisible quand le niveau est atteint, afin de montrer le "pas en avant" des élèves. De plus l'acquis / non acquis / en cours d'acquisition qui faisait le lien avec l'école primaire disparaît au profit du degré d'atteinte de la compétence. Du coup est ce que la compétence est acquise si l'on a 10/20? 12/20? 20/20? Cela est vraiment dommageable en terme de lisibilité.
- + Des interrogations: parfois le niveau 1 se situe entre 0 et 2,5 points, parfois il se situe entre 2,5 et 3, parfois entre 4 et 6 (cas de l'acrosport= enchaînement maîtrisé). Du coup je postule que mes protocoles de niveau 1 sont valables et que l'évaluation de niveau 1 ne peut pas du tout être faite à partir de la fiche niveau 2 du DNB.
- + Rien n'est précisé quant aux sections sportives: peuvent ils prendre leur spécialité sportive au DNB?




BILAN DE COMPETENCES E.P.S. 6^e

Collège Jean Jaurès



COMPETENCE PROPRE N°1: Réaliser une performance motrice maximale mesurable à une échéance donnée

ACTIVITES ATHLETIQUES	Performances	Niveau 1
- Vitesse Relais (2*30m)		<input type="checkbox"/> non acquis <input type="checkbox"/> en cours d'acquisition <input type="checkbox"/> ACQUIS 
ACTIVITES AQUATIQUES	Performances	Niveau 1
- Natation de vitesse (25 m)		<input type="checkbox"/> non acquis <input type="checkbox"/> en cours d'acquisition <input type="checkbox"/> ACQUIS 
- Natation longue (6 minutes)		<input type="checkbox"/> non acquis <input type="checkbox"/> en cours d'acquisition <input type="checkbox"/> ACQUIS 



COMPETENCE PROPRE N°2: Se déplacer en s'adaptant à des environnements variés et incertains

ACTIVITES DE PLEINE NATURE	Voie atteinte	Niveau 1
- Escalade		<input type="checkbox"/> non acquis <input type="checkbox"/> en cours d'acquisition <input type="checkbox"/> ACQUIS 

COMPETENCE PROPRE N°3: Réaliser une prestation corporelle à visée artistique ou acrobatique

ACTIVITES GYMNIQUES	Niveau de difficulté atteint	Niveau 1
- Gymnastique		<input type="checkbox"/> non acquis <input type="checkbox"/> en cours d'acquisition <input type="checkbox"/> ACQUIS 
- Acrosport		<input type="checkbox"/> non acquis <input type="checkbox"/> en cours d'acquisition <input type="checkbox"/> ACQUIS 

COMPETENCE PROPRE N°4: Conduire et maîtriser un affrontement individuel ou collectif

ACTIVITES DUELLES	Terrain atteint	Niveau 1
- Badminton		<input type="checkbox"/> non acquis <input type="checkbox"/> en cours d'acquisition <input type="checkbox"/> ACQUIS 
ACTIVITES DE COOPERATION & D'OPPOSITION	Bilan des matchs	Niveau 1
- Hand ball		<input type="checkbox"/> non acquis <input type="checkbox"/> en cours d'acquisition <input type="checkbox"/> ACQUIS 

Bravo pour cette année scolaire !

Mme Peyrotte, professeur d'EPS



Gardez cette feuille précieusement pour comparer vos progrès l'année prochaine !






BILAN DE COMPETENCES E.P.S. 5^e




Collège Jean Jaurès

En grisé l'objectif du cycle visé pour la classe de 5e.

COMPETENCE PROPRE N°1: Réaliser une performance motrice maximale mesurable à une échéance donnée			
ACTIVITES ATHLETIQUES	Performances	Niveau 1	Niveau 2
- Course de haies (40m) 		<input type="checkbox"/> non acquis <input type="checkbox"/> en cours d'acquisition <input type="checkbox"/> ACQUIS	<input type="checkbox"/> non acquis <input type="checkbox"/> en cours d'acquisition <input type="checkbox"/> ACQUIS
ACTIVITES AQUATIQUES	Performances	Niveau 1	Niveau 2
- Natation de vitesse (50 m) 		<input type="checkbox"/> non acquis <input type="checkbox"/> en cours d'acquisition <input type="checkbox"/> ACQUIS	<input type="checkbox"/> non acquis <input type="checkbox"/> en cours d'acquisition <input type="checkbox"/> ACQUIS

COMPETENCE PROPRE N°2: Se déplacer en s'adaptant à des environnements variés et incertains			
ACTIVITES DE PLEINE NATURE	Voie atteinte	Niveau 1	Niveau 2
- Escalade 		<input type="checkbox"/> non acquis <input type="checkbox"/> en cours d'acquisition <input type="checkbox"/> ACQUIS	<input type="checkbox"/> non acquis <input type="checkbox"/> en cours d'acquisition <input type="checkbox"/> ACQUIS

COMPETENCE PROPRE N°3: Réaliser une prestation corporelle à visée artistique ou acrobatique			
ACTIVITES GYMNIQUES	Niveau de difficulté atteint	Niveau 1	Niveau 2
- Acrosport 		<input type="checkbox"/> non acquis <input type="checkbox"/> en cours d'acquisition <input type="checkbox"/> ACQUIS	<input type="checkbox"/> non acquis <input type="checkbox"/> en cours d'acquisition <input type="checkbox"/> ACQUIS
ACTIVITES ARTISTIQUES	Nom de la prestation	Niveau 1	Niveau 2
- Danse 		<input type="checkbox"/> non acquis <input type="checkbox"/> en cours d'acquisition <input type="checkbox"/> ACQUIS	<input type="checkbox"/> non acquis <input type="checkbox"/> en cours d'acquisition <input type="checkbox"/> ACQUIS

COMPETENCE PROPRE N°4: Conduire et maîtriser un affrontement individuel ou collectif			
ACTIVITES DE COOPERATION & D'OPPOSITION	Bilan des matchs	Niveau 1	Niveau 2
- Hand ball 		<input type="checkbox"/> non acquis <input type="checkbox"/> en cours d'acquisition <input type="checkbox"/> ACQUIS	<input type="checkbox"/> non acquis <input type="checkbox"/> en cours d'acquisition <input type="checkbox"/> ACQUIS
- Volley ball 		<input type="checkbox"/> non acquis <input type="checkbox"/> en cours d'acquisition <input type="checkbox"/> ACQUIS	<input type="checkbox"/> non acquis <input type="checkbox"/> en cours d'acquisition <input type="checkbox"/> ACQUIS
ACTIVITES DUELLES	Terrain atteint	Niveau 1	Niveau 2
- Badminton 		<input type="checkbox"/> non acquis <input type="checkbox"/> en cours d'acquisition <input type="checkbox"/> ACQUIS	<input type="checkbox"/> non acquis <input type="checkbox"/> en cours d'acquisition <input type="checkbox"/> ACQUIS

Bravo pour cette année scolaire !

Mme Peyrotte, professeur d'EPS



Gardez cette feuille précieusement pour comparer vos progrès l'année prochaine !




BILAN DE COMPETENCES E.P.S. 3^e

Collège Jean Jaurès



COMPETENCE PROPRE N°1: Réaliser une performance motrice maximale mesurable à une échéance donnée

ACTIVITES ATHLETIQUES	Performances	Note	Niveau 2
- Course de haies (40m) 			<input type="checkbox"/> non acquis <input type="checkbox"/> en cours d'acquisition <input type="checkbox"/> ACQUIS
ACTIVITES AQUATIQUES	Performances	Note	Niveau 2
- Natation de vitesse (50 m) 			<input type="checkbox"/> non acquis <input type="checkbox"/> en cours d'acquisition <input type="checkbox"/> ACQUIS




COMPETENCE PROPRE N°2: Se déplacer en s'adaptant à des environnements variés et incertains

ACTIVITES DE PLEINE NATURE	Voie atteinte	Note	Niveau 2
- Escalade 			<input type="checkbox"/> non acquis <input type="checkbox"/> en cours d'acquisition <input type="checkbox"/> ACQUIS

COMPETENCE PROPRE N°3: Réaliser une prestation corporelle à visée artistique ou acrobatique

ACTIVITES ARTISTIQUES	Nom de la prestation	Note	Niveau 2
- Danse 			<input type="checkbox"/> non acquis <input type="checkbox"/> en cours d'acquisition <input type="checkbox"/> ACQUIS
ACTIVITES GYMNIQUES	Niveau de difficulté atteint	Note	Niveau 2
- Gymnastique 			<input type="checkbox"/> non acquis <input type="checkbox"/> en cours d'acquisition <input type="checkbox"/> ACQUIS

COMPETENCE PROPRE N°4: Conduire et maîtriser un affrontement individuel ou collectif

ACTIVITES DUELLES	Terrain atteint	Note	Niveau 2
- Badminton 			<input type="checkbox"/> non acquis <input type="checkbox"/> en cours d'acquisition <input type="checkbox"/> ACQUIS
ACTIVITES DE COOPERATION & D'OPPOSITION	Bilan des matchs	Note	Niveau 2
- Hand ball 			<input type="checkbox"/> non acquis <input type="checkbox"/> en cours d'acquisition <input type="checkbox"/> ACQUIS
- Volley ball 			<input type="checkbox"/> non acquis <input type="checkbox"/> en cours d'acquisition <input type="checkbox"/> ACQUIS

Gardez cette feuille précieusement pour noter vos performances et vos compétences acquises. Les 3 meilleures notes dans trois compétences propres différentes seront conservées pour l'évaluation au brevet.

COMPETENCE

PROPRE N°1:



Réaliser une performance
motrice maximale mesurable
à une échéance donnée

HAIES – Protocole d'évaluation collège (personnel)

POINTES À AFFECTER		ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 1 EN COURS	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1			DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2		
COMPÉTENCES ATTENDUES		NIVEAU 1 Réaliser la meilleure performance possible sur une distance de 30 à 40 mètres, avec 3 à 4 haies basses, en enchaînant des courses inter obstacles avec un nombre identifié d'appuis sur le parcours le plus adapté à ses possibilités. Respecter les règles de sécurité Assumer au sein d'un groupe restreint les rôles d'observateur et de chronométreur.			PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE Au niveau 1, réaliser un 40 m avec 3 haies basses en respectant les consignes de sécurité et règles de l'APSA.				
NIVEAU 2		A partir d'un départ commandé réaliser la meilleure performance possible sur une distance de 40 à 60 mètres, avec 4 ou 5 haies de 70 à 84 centimètres de haut, en élevant le moins possible son centre de gravité et en réalisant 4 appuis dans l'intervalle le plus adapté à ses possibilités. Assurer le recueil de données fiables. Construire et apprécier l'efficacité de ses actions à partir de repères sur soi et d'observations extérieures.			Au niveau 2, réaliser un 40 m avec 4 haies de 70 à 84 cm en respectant les consignes de sécurité et règles de l'APSA.				
5/20	Performance individuelle sur 40 m 3 haies basses (nv 1) ou 40 m 4 haies de 70 cm minimum (nv 2)	Plus de 2 secondes d'écart entre le 40 m haies et le 40 m plat.	Garçons	Temps	Filles	Garçons	Temps	Filles	
			5	7		5	6		
			4,5	7,5	5	4,5	6,5	5	
			4	8	4,5	4	7	4,5	
			3,5	8,5	4	3,5	7,5	4	
			3	9,5	3,5	3	8	3,5	
			2,5	9	3	2,5	8,5	3	
			2	10	2,5	2	9,5	2,5	
			1,5	10,5	2	1,5	9	2	
			1	11	1,5	1	10	1,5	
			0,5	11,5	1	0,5	10,5	1	
			0	12	0,5	0	11	0,5	
5/20	Ecart 40 m plat / 40 m haies (indice de franchissement)	+ de 2 secondes				0<E<1 seconde	5		
						+1< E<1.5	2,5		
						+1.5<E<2	1,5		
						+ 2	0		
5/20	Courir sur les haies avec un nombre de foulées régulier	Ne connaît pas le nombre de foulées à réaliser, piétine pour trouver son pied d'appel	Connait son nombre de foulées jusqu'à la première haie Annonce et respecte le nombre de foulées inter obstacles			Respecte 8 foulées jusqu'à la première haie Respecte 4 foulées entre chaque haie			
5/20	Respect de l'espace sécuritaire et du règlement Rôles sociaux	Perçoit uniquement le sens des couloirs sécuritaire. S'inscrit dans un des rôles sociaux.	Respect des règles de sécurité. Observe et chronomètre.			Met en place la sécurité. Observe et coache un camarade.			
Au minimum 12/20 en 5 ^e						Au minimum 12/20 en 3 ^e			

COMMENTAIRES ; Le 12/20 est une barre d'acquisition minimale du niveau 1 réalisée pour plus de lisibilité entre notation et compétence.

NATATION DE VITESSE – Protocole d'évaluation collège (personnel)

POINTES À AFFECTER		ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 1 EN COURS D'ACQUISITION	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1		DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2																																											
COMPÉTENCES ATTENDUES NIVEAU 1 A partir d'un départ plongé ou dans l'eau, réaliser la meilleure performance possible sur une distance de 25 mètres en crawl en adoptant l'équilibre et les trajets moteurs les plus efficaces. Respecter les règles de sécurité et d'hygiène. Assumer le rôle d'observateur.			PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE Au niveau 1, les élèves réalisent un 25 m crawl chronométré.			Au niveau 2, les élèves réalisent 50 mètres aller sur le ventre, retour sur le dos, avec un plongeon et une culbute. Ils réalisent le test en autonomie, par 3, avec un chronomètre et un starter.																																											
NIVEAU 2 A partir d'un départ commandé réaliser la meilleure performance possible sur une distance de 50 mètres selon 2 modes de nage, ventral et dorsal, en optimisant le plongeon, le virage et le rapport amplitude fréquence. Assumer au sein d'un groupe restreint les rôles de starter et de chronométrateur																																																	
7/20	Performance	L'élève réalise la distance avec une note de performance égale à 0.	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Temps (sec.)</th> <th>Note</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>20</td><td>7</td></tr> <tr><td>23</td><td>6</td></tr> <tr><td>27</td><td>5</td></tr> <tr><td>32</td><td>4</td></tr> <tr><td>38</td><td>3</td></tr> <tr><td>45</td><td>2</td></tr> <tr><td>53</td><td>1</td></tr> <tr><td>62</td><td>0</td></tr> </tbody> </table>	Temps (sec.)	Note	20	7	23	6	27	5	32	4	38	3	45	2	53	1	62	0	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Temps Garçons (sec.)</th> <th>Note</th> <th>Temps filles (sec.)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>50</td><td>7</td><td>1'00</td></tr> <tr><td>55</td><td>6</td><td>1'10</td></tr> <tr><td>1'00</td><td>5</td><td>1'20</td></tr> <tr><td>1'10</td><td>4</td><td>1'30</td></tr> <tr><td>1'20</td><td>3</td><td>1'40</td></tr> <tr><td>1'30</td><td>2</td><td>1'50</td></tr> <tr><td>1'40</td><td>1</td><td>2'</td></tr> <tr><td>1'50</td><td>0</td><td>2'10</td></tr> </tbody> </table>	Temps Garçons (sec.)	Note	Temps filles (sec.)	50	7	1'00	55	6	1'10	1'00	5	1'20	1'10	4	1'30	1'20	3	1'40	1'30	2	1'50	1'40	1	2'	1'50	0	2'10
Temps (sec.)	Note																																																
20	7																																																
23	6																																																
27	5																																																
32	4																																																
38	3																																																
45	2																																																
53	1																																																
62	0																																																
Temps Garçons (sec.)	Note	Temps filles (sec.)																																															
50	7	1'00																																															
55	6	1'10																																															
1'00	5	1'20																																															
1'10	4	1'30																																															
1'20	3	1'40																																															
1'30	2	1'50																																															
1'40	1	2'																																															
1'50	0	2'10																																															
8/20	Maîtrise	L'élève rentre la tête de temps en temps mais ne parvient pas à maintenir le corps aligné. Il rompt avec l'équilibre horizontal et/ou s'arrête avant la fin du 25 mètres.	<table border="1"> <tbody> <tr> <td>Rôle de la tête pendant la propulsion</td> <td>Ne sort que pour inspirer /2 La tête n'est jamais dans l'eau /0</td> </tr> <tr> <td>Equilibre du corps</td> <td>Horizontal /2 Vertical /0</td> </tr> <tr> <td>Arrêts</td> <td>Aucun arrêt /2 4 arrêts courts /0 ou 1 arrêt long /2</td> </tr> <tr> <td>Efficacité des trajets moteurs</td> <td>Loin devant, loin derrière /2 Courts /0</td> </tr> </tbody> </table>	Rôle de la tête pendant la propulsion	Ne sort que pour inspirer /2 La tête n'est jamais dans l'eau /0	Equilibre du corps	Horizontal /2 Vertical /0	Arrêts	Aucun arrêt /2 4 arrêts courts /0 ou 1 arrêt long /2	Efficacité des trajets moteurs	Loin devant, loin derrière /2 Courts /0	L'élève réalise tous les attendus du brevet niveau 2 : * plongeon (2 pts), * 25 m ventral (2 pts), * culbute (2 pts), * 25m dorsal (2 pts), et touche le mur pour valider le brevet.																																					
Rôle de la tête pendant la propulsion	Ne sort que pour inspirer /2 La tête n'est jamais dans l'eau /0																																																
Equilibre du corps	Horizontal /2 Vertical /0																																																
Arrêts	Aucun arrêt /2 4 arrêts courts /0 ou 1 arrêt long /2																																																
Efficacité des trajets moteurs	Loin devant, loin derrière /2 Courts /0																																																
05/20	Rôles sociaux	L'élève n'arrive pas à prendre des données fiables.	- tenir les rôles relatifs à la prise de performance/2 - observer et conseiller un camarade /3	- sait chronométrer /2 - sait donner un départ /2 - sait comptabiliser la distance parcourue /1																																													
				Au minimum 12/20	Au minimum 12/20																																												

COMMENTAIRES ; Le 12/20 est une barre d'acquisition minimale du niveau 1 réalisée pour plus de lisibilité entre notation et compétence.

NATATION LONGUE – Protocole d'évaluation collègue (personnel)

COMPÉTENCES ATTENDUES			PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE							
<p>NIVEAU 1 A partir d'un départ plongé ou dans l'eau réaliser, sur une durée de 6 minutes, la meilleure performance possible en nage ventrale et dorsale en optimisant l'équilibre, la respiration et les phases de coulée. Respecter les règles de sécurité et d'hygiène. Assumer le rôle d'observateur.</p> <p>NIVEAU 2 A partir d'un départ commandé réaliser, sur une durée de 12 minutes, la meilleure performance possible principalement en crawl en tirant bénéfice des virages et en recherchant l'amplitude de nage. Elaborer un projet d'action par rapport aux modes de nage, l'annoncer et le mettre en oeuvre. Assumer au sein d'un groupe restreint les rôles, de starter et de chronométrateur.</p>			<p>Au niveau 1, les élèves nagent 6 minutes afin d'acquérir la meilleure performance possible avec au minimum 25 m en nage dorsale.</p> <p>Au niveau 2, les élèves nagent 12 minutes Ils réalisent le test en autonomie, par 2, avec un starter.</p>							
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 1 EN COURS D'ACQUISITION	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1		DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2					
7/20	Performance	L'élève s'arrête définitivement avant le temps imparti.	Distance (mètres)	Note	Distance (mètres) Garçons	Note	Distance (mètres) Filles			
			250	7				600	7	400
			225	6				500	6	350
			200	5				400	5	300
			175	4				300	4	250
			150	3				225	3	225
			125	2				200	2	200
			100	1				175	1	175
			0	0				150	0	150
			8/20	Maîtrise				L'élève ne nage pas tout le temps en nage codifiée	Choix de la nage	Liée à la préservation de l'équilibre /2 Jamais dans l'eau /0
Arrêts	Aucun arrêt /4 Ensuite – 1 pt par arrêt									
Efficacité des trajets moteurs	Loin devant, loin derrière /1 Propulsion des jambes efficace /1									
05/20	Rôles sociaux	L'élève n'arrive pas à prendre des données fiables.	- tenir les rôles relatifs à la prise de performance/2	- observer et conseiller un camarade /3	- sait chronométrer /2	- sait donner un départ /2	- sait comptabiliser la distance parcourue /1			
			Au minimum 12/20		Au minimum 12/20					

COMMENTAIRES ; Le 12/20 est une barre d'acquisition minimale du niveau 1 réalisée pour plus de lisibilité entre notation et compétence.

VITESSE RELAIS – Protocole d'évaluation collègue (personnel)

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE							
<p>NIVEAU 1 Réaliser la meilleure performance possible dans un relais de 2 x 30 mètres en transmettant le témoin en déplacement, dans une zone imposée. Tenir les rôles de donneur et de receveur. Assumer au sein d'un groupe restreint le rôle d'observateur.</p> <p>NIVEAU 2 A partir d'un départ commandé réaliser la meilleure performance possible dans un relais de 2 à 4 x 40 à 50 mètres, en ajustant les vitesses et en utilisant l'élan autorisé pour une transmission du témoin dans la zone réglementaire. Elaborer avec ses coéquipiers un projet tactique. Assumer au sein d'un groupe restreint les rôles d'observateur, de starter, de juge et de chronométrateur</p>		<p>Au niveau 1, en groupe hétérogène, réaliser un 30 m individuel puis un 2*30m en respectant les consignes de sécurité et règles de l'APSA.</p> <p>Au niveau 2, en groupe hétérogène, réaliser un 40 m individuel puis un 2*40m en respectant les consignes de sécurité et règles de l'APSA.</p>							
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 1 EN COURS	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1			DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2			
			Garçons	Temps	Filles	Garçons	Temps	Filles	
5/20	Performance individuelle sur 30 m (nv 1) ou 40 m (nv 2)		5	6'2		5	7'1		
			4,5	6'3		4,5	7'3		
			4	6'4	5	4	7'5	5	
			3,5	6'5	4,5	3,5	7'7	4,5	
			3	6'6	4	3	7'9	4	
			2,5	6'7	3,5	2,5	8'2	3,5	
			2	6'8	3	2	8'4	3	
			1,5	6'9	2,5	1,5	8'7	2,5	
			1	7'	2	1	8'9	2	
			0,5	7'1	1,5	0,5	9'2	1,5	
			0	7'2	1	0	9'6	1	
							10'	0,5	
							10'5	0	
5/20	Ecart relais 80 m/addition 2 temps de 30 ou 40 m	Donneur et receveur ralentissent ostensiblement ou donnent à l'arrêt.	-1,5 sec	5 points		-1,5 sec	5 points		
			-1,2 sec	4 points		-1,2 sec	4 points		
			-0,9 sec	3 points		-0,9 sec	3 points		
			0	1,5 points		0	1,5 points		
			0,3 sec	1 point		0,3 sec	1 point		
			0,6 sec	0 point		0,6 sec	0 point		
6/20	Qualité de la transmission	Le receveur n'a pas systématisé ses repères de départ. Le receveur est entièrement tourné vers le donneur. Le donneur donne le témoin bras plié et pas forcément du bas vers le haut.	3 points : Regard et axe du corps dans le sens de course, coordination bras-jambes n'est pas interrompue			3 points : départ dans les starting blocks de façon équilibrée			
			3 points : le donneur tient le témoin dans la main opposée à la main tendue du receveur, se place du côté du couloir opposé au receveur, donne le témoin du bas vers le haut, le receveur tend le bras au signal, paume de la main vers le sol.			3 points : corps équilibré, direction maintenue pendant la course et la transmission			
4/20	Respect de l'espace sécuritaire et du règlement	Les coureurs « coupent » les couloirs. Ils donnent en dehors de la ZT.	Respect du sens des couloirs, de la réglementation du départ et de la zone de transmission			2 points : respect de la réglementation du relais 2 points : a tenu tous les rôles sociaux avec efficacité			
						Au minimum 12/20 en 6 ^e		Au minimum 12/20	

COMMENTAIRES ; Le 12/20 est une barre d'acquisition minimale du niveau 1 réalisée pour plus de lisibilité entre notation et compétence.

COMPETENCE PROPRE N°2:

Se déplacer en s'adaptant à
des environnements variés et
incertains

ESCALADE – Protocole d'évaluation collège (personnel)

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE																
<p>NIVEAU 1 Choisir et conduire un déplacement pour grimper, en moulinette, deux voies différentes à son meilleur niveau en privilégiant l'action des membres inférieurs. Assurer un partenaire en toute sécurité</p> <p>NIVEAU 2 Choisir et conduire un déplacement pour grimper en moulinette et enchaîner deux voies différentes à son meilleur niveau en optimisant les prises de mains et de pieds et en combinant efficacement la poussée des jambes et la traction des bras. Assurer un partenaire en toute sécurité.</p>		<p>Au niveau 1, évaluation de l'assureur et de la prise des rôles sociaux en contrôle en cours de formation (CCF), évaluation du grimpeur en contrôle terminal (CT) afin de grimper une voie à son meilleur niveau.</p> <p>Au niveau 2, évaluation de l'assureur et de la prise des rôles sociaux en contrôle en cours de formation (CCF), évaluation du grimpeur en contrôle terminal (CT) afin de grimper deux voies « défi » différentes enchaînées successivement à son meilleur niveau. L'élève dépose le projet des deux voies auprès de son professeur avant l'évaluation avec le nom et la cotation de la voie.</p>																
POINTS A AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 1 EN COURS	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2														
9/20 au niveau 1 6/20 au niveau 2	Assureur	A besoin d'assistance pour s'équiper, N'est pas autonome pour assurer, Assure trop mou ou trop sec	Validation en CCF des compétences suivantes : - assurer en 4 temps /3 - assurer en rythme et en regardant toujours le grimpeur /3 - s'équiper seul /3	Validation en CCF des compétences suivantes : - assurer en 4 temps /2 - assurer en rythme et en suivant l'évolution du grimpeur pour que le nœud magique ne se défasse pas et qu'il grimpe en sécurité /4														
9/20 au niveau 1 12/20 au niveau 2	Grimpeur	Grimpe avec les bras A du mal à assurer une continuité d'actions Ne finit pas des voies simples	Validation en CT des compétences suivantes : - continuité /3 - jambes /3 - niveau de difficulté /3 <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr><td>voies A :</td><td>1 point</td></tr> <tr><td>voies B :</td><td>2 points</td></tr> <tr><td>voies B ou + avec nœud magique :</td><td>3 points</td></tr> </table>	voies A :	1 point	voies B :	2 points	voies B ou + avec nœud magique :	3 points	Validation en CT des compétences suivantes : - réussite des « défis » /2*1,5 - prises de mains et pieds optimisées /3 - poussée des jambes et traction des bras /2 - niveau de difficulté /4 Toutes les voies sont grimpées avec un nœud magique. Chacune des deux voies vaut : <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr><td>voies A</td><td>0,25 point</td></tr> <tr><td>voies B</td><td>0,5 points</td></tr> <tr><td>voies C</td><td>1points</td></tr> <tr><td>Voies D</td><td>2points</td></tr> </table>	voies A	0,25 point	voies B	0,5 points	voies C	1points	Voies D	2points
voies A :	1 point																	
voies B :	2 points																	
voies B ou + avec nœud magique :	3 points																	
voies A	0,25 point																	
voies B	0,5 points																	
voies C	1points																	
Voies D	2points																	
2/20	Rôles sociaux	N'assume pas tous les rôles (refuse d'assurer, n'est pas concentré lors du contre-assurance...)	Evaluation en CCF : assumer les rôles sociaux de grimpeur, assureur et contre-assureur <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr><td>Assume 1 rôle sur 3</td><td>0,5 pt</td></tr> <tr><td>Assume 2 rôles sur 3 sans aide</td><td>1pt</td></tr> <tr><td>Assume les 3 rôles sans aide</td><td>2pts</td></tr> </table>	Assume 1 rôle sur 3	0,5 pt	Assume 2 rôles sur 3 sans aide	1pt	Assume les 3 rôles sans aide	2pts	Evalué en CCF : Conseille et coache un camarade avant et /ou pendant sa prestation pour l'aider dans la lecture de voie. <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr><td>Conseille pendant</td><td>0,5 pt</td></tr> <tr><td>Assume 2 rôles sur 3 sans aide</td><td>1pt</td></tr> <tr><td>Assume les 3 rôles sans aide</td><td>2pts</td></tr> </table>	Conseille pendant	0,5 pt	Assume 2 rôles sur 3 sans aide	1pt	Assume les 3 rôles sans aide	2pts		
Assume 1 rôle sur 3	0,5 pt																	
Assume 2 rôles sur 3 sans aide	1pt																	
Assume les 3 rôles sans aide	2pts																	
Conseille pendant	0,5 pt																	
Assume 2 rôles sur 3 sans aide	1pt																	
Assume les 3 rôles sans aide	2pts																	
			Au minimum 12/20 pour un premier cycle d'escalade.	Au minimum 12/20 pour un second cycle d'escalade.														

COMMENTAIRES ; Un 2^e essai est accordé en cas d'échec mais fera baisser d'un point la note.

Le 12/20 est une barre d'acquisition minimale du niveau 1 réalisée pour plus de lisibilité entre notation et compétence pour un premier cycle d'escalade. Idem pour un second cycle.

Les 6èmes sont donc évalués sur un protocole de niveau 1. A partir de la 5^e, les élèves qui ont déjà validé le niveau 1 sont évalués sur un protocole de niveau 2, les élèves qui n'ont pas validé le niveau 1 sont validés sur un protocole de niveau 1.

Les élèves à partir de la 5^e qui ont déjà vécu un cycle escalade correspondant à 1*10h effectives et qui vivent un second cycle ne pourront prétendre à une note supérieure à 16/20 sur un protocole de niveau 1.

PLANCHE À VOILE – Protocole d'évaluation collège (personnel)

COMPÉTENCES ATTENDUES			PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE	
<p>NIVEAU 1 Se déplacer sur un parcours, à l'intérieur d'une zone de navigation définie par la classe, en utilisant les changements de direction et les principes de propulsion à différentes allures (travers, près, large). Respecter les conditions de sécurité et connaître les principales caractéristiques environnementales du site de pratique.</p> <p>NIVEAU 2 Elaborer et conduire un projet de navigation permettant d'atteindre tous points définis, au vent et sous le vent, avec précision, en optimisant les réglages, le pilotage et l'équilibre. Respecter les règles de route, la sécurité et mesurer l'impact humain sur l'environnement du site de pratique.</p>			<p>Au niveau 1, choix entre 3 défis :</p> <p>❶ défi distance (30m. ou distance adaptée par l'enseignant en fonction des conditions météo, par exp s'il y a des vagues, la distance diminue) ❷ défi distance + toupie (virement ou empannage tire veille) + distance ❸ partir et revenir au même point</p> <p>Au niveau 2, choisir les points de passage aux bouées (4 choix de projet possibles).</p>	
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 1 EN COURS	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2
2/20	Respect du choix du projet	Identifie les défis qu'il a déjà réussi	Met en correspondance le niveau atteint et le défi à réaliser	Met en correspondance le niveau atteint et les allures à réaliser pour réaliser le défi
6/20	Réussite du projet	Connaît les critères de réussite	/2pts : défi distance /4 pts : défi Aller Retour travers /6 pts : défi Aller retour au vent	L'élève s'auto évalue pour définir s'il a réussi son projet
8/20	Maîtrise des commandes	Connaît les deux commandes (porte et essuie glace)	Maîtrise de la commande porte et essuie glace (dite « poissons – nuages ») en navigation directe	Maîtrise de la direction, de la propulsion et de l'équilibre pour réaliser de la navigation indirecte
4/20	Connaissances sécuritaires et environnementales	Sait ce qu'est une zone de navigation Connait une espèce protégée du site	Gréer en toute sécurité Respecter une zone de navigation Sait citer un animal et un végétal protégé du site de pratique	Elaborer une zone de navigation Sait citer ce qui peut préserver ou détériorer les conditions de vie des espèces naturelles du site de pratique
			Au minimum 12/20 en 6 ^e	Au minimum 12/20

COMMENTAIRES ; Le 12/20 est une barre d'acquisition minimale du niveau 1 réalisée pour plus de lisibilité entre notation et compétence.

COMPETENCE PROPRE N°3:

Réaliser une prestation
corporelle à visée artistique
ou acrobatique

ACROSPORT – Protocole d'évaluation collège (personnel N1, texte 2012 DNB N2)

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE		
<p>NIVEAU 1 Concevoir et présenter un enchaînement maîtrisé d'au moins 4 figures acrobatiques, montées et démontées de façon sécurisée, choisies en référence à un code commun, reliées par des éléments gymniques ou chorégraphiques. Assumer au moins deux des trois rôles : voltigeur, porteur, aide. Observer et apprécier les prestations à partir de critères simples.</p> <p>NIVEAU 2 Concevoir et présenter un enchaînement maîtrisé d'au moins 5 figures acrobatiques statiques et dynamiques, montées et démontées de façon active et sécurisée, où le voltigeur sera au moins une fois en situation de verticale renversée. Juger les prestations à partir d'un code construit en commun.</p>		<p>Au niveau 1, les élèves par équipe hétérogène présentent collectivement une entrée ou un début, 6 figures maîtrisées, une sortie ou une fin, en musique ou en silence et en référence à un thème. Certaines figures ont un thème imposé : maison complexifiée, figure renversée, figure contrepoids.</p> <p>Niveau 2 DNB: 4 à 5 gymnastes, 1 essai, une observation des juges communiquée, 1 deuxième essai. Code de A à D.</p> <p>Un passage devant un public et une appréciation portée par un ou des juges. La prestation fait entre 2 et 4 minutes.</p>		
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 1 EN COURS D'ACQUISITION	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2 DNB
8/20	Qualité de l'enchaînement (projet collectif)	Juxtaposition de figures	Ensemble articulé et rythmé d'une entrée, 6 figures et une fin (1 point par élément)	Coefficienté niveau de difficulté I+ fréquemment observé (0,7- 1) 0-3,5 Juxtaposition de figures 4-6 Ensemble articulé et rythmé 6,5-8 Composition dynamique
8/20	Qualité de l'interprétation (projet individuel)	Occupe une posture	Le gymnase s'engage en sécurité et enchaîne ses actions en continuité sans temps d'arrêt, en respectant les critères de réalisation	Le niveau de difficulté B est maîtrisé dans toutes les figures, et au moins 2 C sont présentées. 0-3,5 Occupe une posture 4-6 Combine posture et déplacements 6,5-8 Investit l'espace
06/20		Participation dans le défi collectif (s'engage vers une réussite collective, installation du matériel)	Idem + observe les autres à partir d'éléments simples pour identifier le niveau de difficulté et la nature de la faute sur un atelier Au minimum 1 point dans chaque item soit au minimum 3/6	Idem + Ecart de notation réduit (3 points sur 16) sur l'enchaînement. Au minimum 2/6 pour acquérir le N2
	Pour la validation du niveau, il faut :	6 ^e : minimum 12/20		5 ^e minimum 12/20

COMMENTAIRES ; Un 2^e essai est accordé en cas d'échec mais fera baisser d'un point l'élément réalisé. Le 12/20 est une barre d'acquisition minimale du niveau 1 réalisée pour plus de lisibilité entre notation et compétence.

GYMNASTIQUE SPORTIVE – Protocole d'évaluation collège (personnel)

POINTES À AFFECTER		ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 1 EN COURS D'ACQUISITION	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2
16/20		<p>Réalisation du projet Difficulté: A = 1, B = 2, C = 3, D = 4 au niveau 1, C=1 et F=4 au niveau 2 Sont retranchées les fautes d'exécution : Petite faute : - 0,25 pt, Grosse faute : - 1 pt, Arrêt : -2 pt. Si l'élève n'y arrive pas ou chute, l'élément vaut: 0,5 pt</p>	<p>Le niveau de difficulté C n'est pas atteint dans tous les thèmes. L'élève s'engage et réalise tous les défis au niveau B, une aide est tolérée sur un défi.</p>	<p>Le niveau de difficulté C est maîtrisé dans tous les thèmes. Une petite faute est tolérée. Au minimum 11/20</p>	<p>Le niveau de difficulté D est maîtrisé dans tous les ateliers. L'enchaînement des 4 éléments (avec au moins 2 combinaisons à partir des 3 familles du niveau 2) est maîtrisé sans arrêt.</p>
04/20		<p>N1 : Rôle d'aide et d'observateur N2 : Rôle de juge</p>	<p>Participation dans le défi collectif (s'engage vers une réussite collective, installation du matériel)</p>	<p>Idem + observe les autres à partir d'éléments simples pour identifier le niveau de difficulté et la nature de la faute sur un atelier Au minimum 1/20</p>	<p>Idem + Ecart de notation réduit (3 points sur 16) sur l'enchaînement.</p>
			Validation du niveau	Au minimum 12/20 pour un élève de 6 ^e	Au minimum 12/20 pour un élève de 5 ^e / 4 ^e
			Notation	Maximum 14/20 en 5 ^e	

COMMENTAIRES ; Un 2^e essai est accordé en cas d'échec mais fera baisser d'un point l'élément réalisé. Le meilleur niveau de difficulté dans le thème est noté aux barres ou au sol mais tous les ateliers doivent être réalisés.

Le 12/20 est une barre d'acquisition minimale du niveau 1 réalisée pour plus de lisibilité entre notation et compétence. Un élève qui choisit la validation du N1 en 5^e aura maximum 14/20.

DANSE – Protocole d'évaluation collège (personnel)

COMPÉTENCES ATTENDUES			PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE	
<p>NIVEAU 1 Composer et présenter une chorégraphie collective structurée en enrichissant des formes corporelles et des gestes simples, en jouant sur les composantes du mouvement : 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</p> <p>NIVEAU 2 Composer et présenter une chorégraphie collective en choisissant des procédés de composition et des formes corporelles variées et originales en relation avec le projet expressif. Apprécier les prestations de façon argumentée à partir de quelques indicateurs simples</p>			<p>Au niveau 1, par 4,5 ou 6, entre 2'30 et 4', composer et réaliser une chorégraphie avec deux procédés, deux qualités de mouvement, et deux tempi et un contact imposés par l'enseignant. Accepter le regard des autres. Observer et apprécier la prestation respectueusement à partir de critères identifiés.</p> <p>Au niveau 2, par 4,5 ou 6, entre 2'30 et 4', composer et réaliser une chorégraphie avec trois procédés (sur les 3 : inversion, décalage, répétition), deux qualités de mouvement, et deux durées de mouvement et un contraste, choisis par les élèves en fonction d'un répertoire enrichie. Accepter le regard des autres. Observer et apprécier la prestation respectueusement à partir de critères identifiés.</p> <p>Un passage devant un public et une appréciation portée par un ou des spectateurs. La cotation des difficultés est référée au code collège.</p>	
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 1 EN COURS D'ACQUISITION	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2
6/20	Composer une chorégraphie	Ne parle pas au spectateur N'utilise pas de procédé chorégraphique ou ne les différencie pas Des séquences, pas de scénario	La chorégraphie a une structure imposée par l'enseignant - Espace : orienté par rapport au spectateur - Temps : utilise l'unisson, et la cascade, lent et rapide - Energie : utilise le saccadé, le continu, le fort, le faible - Utilise un contact simple	La chorégraphie a une structure affinée - Espace : choisit 2 procédés sur 3 (inversion, décalage, répétition...) - Temps : choisit deux durées de mouvements (la pause, l'accélééré, le ralenti...) - Energie : choisit 2 qualités de mouvement - Utilise au choix un saut, un tour, porté et/ ou une chute
10/20	Présenter une chorégraphie	Mouvements parasites Rit Réalisation monocorde Gestuelle stéréotypée	Réalise des trajets et des mouvements précis Est présent (sait réaliser une posture neutre, un visage neutre) Varie la qualité du mouvement en fonction de paramètres identifiés A l'écoute de ses partenaires dans des relations simples	Contrôle ses mouvements sans mouvements parasites Utilise une gestuelle signifiante : fluidité, regard, intention, respiration, contrastes (ample/étriqué, lent/vite, équilibre/déséquilibre, bloc/dissociation).
04/20	Observer et /ou apprécier	Rit Cherche une lecture affective du propos (j'aime / j'aime pas)	Observe la prestation de façon respectueuse Identifie les procédés et les qualités de mouvements présents dans la prestation	Sait lire la prestation de façon exhaustive et argumente sa lecture à partir de critères identifiés
		Validation du niveau	Au minimum 12/20 pour un élève de 5 ^e	Au minimum 12/20 pour un élève de 4 ^e / 3 ^e

COMMENTAIRES

. Un élève qui choisit la validation du N1 en 5^e aura maximum 14/20.

Ne pas oublier de rappeler à chaque fois les conditions obligatoires pour conserver un cadre respectueux

COMPETENCE PROPRE N°4:

Conduire et maîtriser un
affrontement individuel ou
collectif

BADMINTON – Protocole d'évaluation collège (personnel)

COMPÉTENCES ATTENDUES			PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE																
<p>NIVEAU 1 En simple, rechercher le gain loyal d'une rencontre en choisissant entre renvoi sécuritaire et recherche de rupture sur des volants favorables par l'utilisation de frappes variées en longueur ou en largeur. Assurer le comptage des points et remplir une feuille d'observation</p> <p>NIVEAU 2 Rechercher le gain d'une rencontre en construisant le point, dès la mise en jeu du volant et en jouant intentionnellement sur la continuité ou la rupture par l'utilisation de coups et trajectoires variés. Gérer collectivement un tournoi et aider un partenaire à prendre en compte son jeu pour gagner la rencontre.</p>			<p>Au niveau 1, montante descendante avec co-évaluation (position des volants au sol, volants renvoyés) et co-arbitrage.</p> <p>Au niveau 2,</p>																
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 1 EN COURS D'ACQUISITION	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1		DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2														
8/20	Niveau de performance		<p>Meilleur terrain atteint lors des <i>deux</i> dernières leçons</p> <table border="1"> <tr><td>Terrain 1</td><td>8 points</td></tr> <tr><td>Terrain 2</td><td>7 points</td></tr> <tr><td>Terrain 3</td><td>6 points</td></tr> <tr><td>Terrain 4</td><td>5 points</td></tr> <tr><td>Terrain 3</td><td>4 points</td></tr> <tr><td>Terrain 2</td><td>3 points</td></tr> <tr><td>Terrain 1</td><td>2 points</td></tr> </table> <p>Le nombre de points peut être pondéré suivant le niveau des élèves. Le terrain où tous les élèves ont atteint le niveau 1 ne peut être inférieur à 4 points.</p>		Terrain 1	8 points	Terrain 2	7 points	Terrain 3	6 points	Terrain 4	5 points	Terrain 3	4 points	Terrain 2	3 points	Terrain 1	2 points	
Terrain 1	8 points																		
Terrain 2	7 points																		
Terrain 3	6 points																		
Terrain 4	5 points																		
Terrain 3	4 points																		
Terrain 2	3 points																		
Terrain 1	2 points																		
8/20	Niveau de capacité		<p>3 niveaux sont distingués</p> <table border="1"> <tr> <td>Niveau A</td> <td>Du mal à renvoyer, beaucoup de volants perdus mais essaie</td> <td>3 pts</td> </tr> <tr> <td>Niveau B</td> <td>Renvois réguliers au centre</td> <td>5 pts</td> </tr> <tr> <td>Niveau 1</td> <td>Renvois avec intention pour créer la rupture</td> <td>8 points</td> </tr> </table>		Niveau A	Du mal à renvoyer, beaucoup de volants perdus mais essaie	3 pts	Niveau B	Renvois réguliers au centre	5 pts	Niveau 1	Renvois avec intention pour créer la rupture	8 points						
Niveau A	Du mal à renvoyer, beaucoup de volants perdus mais essaie	3 pts																	
Niveau B	Renvois réguliers au centre	5 pts																	
Niveau 1	Renvois avec intention pour créer la rupture	8 points																	
4/20	Rôles sociaux		<p>3 pt: capacité à s'auto arbitrer et à arbitrer un autre match et à remplir une feuille d'observation 1 pt: mise en place du matériel et respect du matériel</p>																
			Au minimum 12/20 en 6 ^e		Au minimum 12/20														

HAND BALL – Protocole d'évaluation collège (personnel)

POINTS À AFFECTER		ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 1 EN COURS D'ACQUISITION	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2
		<p>COMPÉTENCES ATTENDUES</p> <p>NIVEAU 1 Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match par des choix pertinents d'actions de passe ou dribble pour accéder régulièrement à la zone de marque et tirer en position favorable, face à une défense qui cherche à gêner la progression adverse. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à la progression de la balle. Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions de l'arbitre.</p> <p>NIVEAU 2 Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match en assurant des montées de balle rapides quand la situation est favorable ou en organisant une première circulation de la balle et des joueurs pour mettre un des attaquants en situation favorable de tir quand la défense est replacée. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié aux tirs en situation favorable. Observer et coarbitrer.</p>	<p>PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE</p> <p>Au niveau 1, rencontre arbitrée par l'enseignant ou plusieurs élèves de niveau 2 ou un élève de niveau 3 sous le contrôle de l'enseignant, à 4 contre 4 sur petit terrain ou demi terrain, en 2 mi-temps de 6 à 7 minutes avec 2 mn de récupération. Il s'agit de rechercher le gain de la rencontre. Un but vaut 1 pt. Les règles sont celles du hand-ball, mais les contacts sont arbitrés plus sévèrement. Après but, l'engagement se fait au centre du terrain.</p> <p>Au niveau 2, rencontre arbitrée par plusieurs élèves de niveau 2 ou un élève de niveau 3 sous le contrôle de l'enseignant, à 5 contre 5 sur petit terrain, en 2 mi-temps de 8 minutes avec 2 mn de récupération. Il s'agit de rechercher le gain de la rencontre. Un but vaut 1 pt. Les règles sont celles du hand-ball, mais les contacts sont arbitrés plus sévèrement. Après but, l'engagement se fait au centre du terrain. Il est demandé aux équipes d'adopter avant chaque match un projet d'organisation collective en attaque et en défense.</p>		
05/20		Projet de jeu simple	L'équipe n'a pas de projet. L'équipe s'organise pour créer des actions de jeu individuelles.	L'équipe s'organise pour faire progresser la balle vers la cible en plaçant les non porteurs de balle en avant du porteur de balle et démarqués.	L'équipe s'organise pour assurer des montées de balles rapides et pour mettre un attaquant en situation de tir favorable
05/20		Actions individuelles du porteur de balle	Refuse de dribbler. Se débarrasse de la balle de façon explosive.	Efficace dans les passes courtes et hautes. Progresses en dribble si l'espace est dégagé, passe si un défenseur est proche. Tire si il est proche de la zone.	Efficace dans les passes courtes en alternant bas et haut. Tire si il est proche de la zone et prend en compte la position du gardien.
05/20		Actions individuelles du défenseur	Court après l'attaquant, souvent derrière lui, ou ne bouge pas	Se place proche de l'attaquant, dans l'axe central, les bras écartés pour gêner.	Se place proche de l'attaquant, entre l'attaquant et la cible, pour gêner et/ou intercepter
05/20		Organisation collective	Connaît vaguement les règles	Connaît et applique les 8 règles fondamentales	Connaît, applique et fait appliquer les 8 règles fondamentales par l'arbitrage d'une règle précise
				Au minimum 12/20 pour un élève de 6 ^e	Au minimum 12/20 pour un élève de 5 ^e

COMMENTAIRES ; Un 2^e essai est accordé en cas d'échec mais fera baisser d'un point l'élément réalisé. Le 12/20 est une barre d'acquisition minimale du niveau 1 réalisée pour plus de lisibilité entre notation et compétence. Cette évaluation par « profil » devrait permettre une évaluation rapide des élèves par l'enseignant.