

Evaluations par compétences en 6eme

Voici le recueil des expérimentations de l'évaluation par compétences menées cette année dans le cadre de la mise en place des nouveaux programmes en 6e. Ce travail a vocation de faire état de l'existant au temps T. En garder une trace permettra de parfaire tout cela.

Marianne Peyrotte

Champ d'apprentissage 1

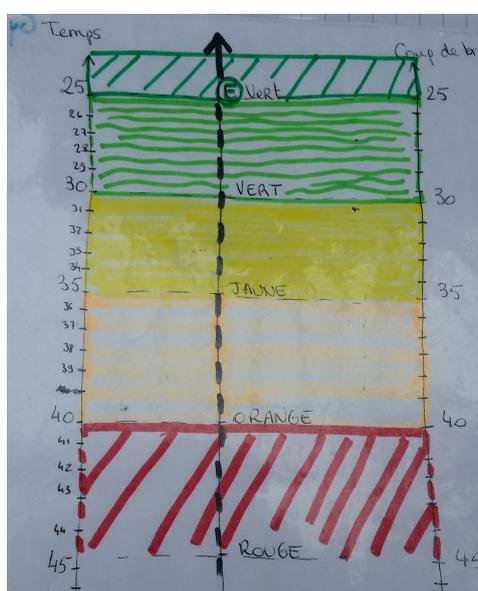
Champ d'apprentissage	APSA	Domaine 1 Moteur	Domaine 2 Méthodo	Domaine 3 Règles	Domaine 4 Santé	Domaine 5 Culture
CA1	Natation					

Compétence pronotes validée Savoir nager; D1.4-5.1

Natation 6e5

- C'est une évaluation "type" Coups de bras temps: toutefois un point vert est gagné à chaque saut de couleur
- Cette évaluation est de type nomogramme sur 3 feuilles plastifiées: les élèves expérimentent à chaque passage avec deux observateurs et gardent le meilleur passage. Pour vert expert, il faut faire deux passages.
- Une fiche de suivi des couleurs est réalisée pour suivre les réussites de façon lisible.

<http://zestedecours.com/fiche-devaluation-natation-par-competence>



Concernant le domaine 4, l'aspect santé a été abordé autour de l'aspect "Appliquer les règles d'hygiène et sécurité" liée aux compétences du savoir nager: se déchausser, savoir prendre une douche avant et après la baignade, respecter les règles de la piscine, identifier le personnel de surveillance. Toutefois je n'ai pas évalué spécifiquement cet aspect.

Champ d'apprentissage 2

Champ d'apprentissage	APSA	Domaine 1 Moteur	Domaine 2 Méthodo	Domaine 3 Règles	Domaine 4 Santé	Domaine 5 Culture
CA2	Course d'orientation					

Compétence pronotes validée: D1.4-5.2, D2-6.1

Course d'orientation

Voir les documents de validation proposés préalablement.

La méthodologie de projet (domaine 2) est intégrée au domaine 1 (moteur), et sert le projet.

<http://zestedecours.com/parcours-de-formation-en-course-dorientation/>

Champ d'apprentissage 3

Champ d'apprentissage	APSA	Domaine 1 Moteur	Domaine 2 Méthodo	Domaine 3 Règles	Domaine 4 Santé	Domaine 5 Culture
CA3	Danse					

Compétence pronotes validée: D1.4-5.3, D5-1.3

Et de façon spécifique D2-1.1, D3-2.1

Danse 6e5

- Voici la matrice de la chorégraphie:
 - Un déplacement grand + geste stylisé motricité quotidienne
 - Un déplacement petit + geste stylisé métier
 - Un déplacement bizarre + geste stylisé continu
 - Un déplacement lent ou rapide + un geste stylisé saccadé
 - Un porté
 - Danser à la manière de... (un chorégraphe étudié*)
 - On a utilisé des verbes d'action: au choix: fondre, tourner, glisser,
 - On a étudié des chorégraphes*: Béjart, Kijinsky/Nyjinsky, Maguy Marin, Sia, dont on essayé de retirer les points remarquables.
Exp: Sia: danse contre les murs, contrepoint avec la chanteuse de dos
Exp: Maguy Marin: mouvements collectifs groupés, lents
 - Système de points;
 - 🚦 on l'aperçoit "vite fait" = 1 pt
 - 🚦 on l'identifie clairement = 10 pts
 - 🚦 "WAOU" c'est un moment fort != 100 pts
 - Chaque élève évalue la prestation des autres sur un item et dit: j'ai mis X points à l'item Y parce que Z : c'est ce que je perçois qui me permet d'argumenter.
 - Score par compétence DOMAINE 1 :

-Un déplacement grand + geste stylisé motricité quotidienne	0 - 1 - 10 - 100
- Un déplacement petit + geste stylisé métier	0 - 1 - 10 - 100
- Un déplacement bizarre + geste stylisé continu	0 - 1 - 10 - 100
Un déplacement lent ou rapide + un geste stylisé saccadé	0 - 1 - 10 - 100
- Un porté	0 - 1 - 10 - 100

	0 à 49 pts
	+50 pts
	+140 pts
	+300 pts

Score par compétence DOMAINE 5:

- Danser à la manière de...	0 - 1 - 10 - 100
-----------------------------	------------------

	0 pts
	1 pts
	10 pts
	100 pts

• Score par compétence DOMAINE 3: Savoir observer

	Observateur distrait
	L'observateur dit ce qu'il a vu
	L'observateur dit ce qu'il a vu et quels indices il a prélevés: il argumente
	L'observateur dit ce qu'il a vu, quels indices il a prélevés et le met en relation avec la chorégraphie visionnée: il argumente de façon pertinente et situe son argumentation dans le champ culturel

Champ d'apprentissage 4

Champ d'apprentissage	APSA	Domaine 1 Moteur	Domaine 2 Méthodo	Domaine 3 Règles	Domaine 4 Santé	Domaine 5 Culture
CA4	Rugby Ultimate Tennis					

Compétence pronotes validée Rugby; D1.4-1, D3-1.3, D1.4-5.4

Compétence pronotes validée Ultimate; D3-1.1, D1.4-5.4

Compétence pronotes validée Basket; D3-1.1, D1.4-5.4

Basket 6e5

Domaine 1

- 5 attaques chacun en partant de la moitié de terrain en 2 contre 2
- Les élèves bénéficient de temps supplémentaire: "ambulance" de 5 secondes en posant le ballon sur le front, le temps est compté à haute voix
- Système de points;
- ✚ perd ou se fait prendre le ballon après avoir avancé en dribblant ou avoir réussi une passe = 1 pt
- ✚ tire dans la raquette= 10 pts
- ✚ marque= 100 pts
- Score par compétence au domaine 1

	0 à 2 pts
	3 à 9 pts
	10 à 50 pts
	+ 50 pts

Domaine 3

	<i>Respecter les règles du jeu</i>	<i>Arbitrer 1 règle essentielle</i>
	Hooligan	En retrait, n'arbitre pas
	Passif	Arbitre de façon aléatoire
	Respecte les règles	Compte les points à voix haute Joueur fair play
	Respecte les règles et sait expliquer quelle règle il a enfreinte	Arbitre affirmé et fiable sur une règle Appelle les fautes / explique ses choix

Rugby 6e5

- 6 attaques chacun avec un rapport de force équitable: c'est le meilleur résultat qui est retenu parmi 3 matchs dans une poule de 3 équipes.
- Flag rugby: le ballon est posé là où le flag est tiré ou là où il y a faute (sortie ou ballon en avant). Si l'élève a deux flags éliminés, il est éliminé. S'il n'y a plus de joueurs, le jeu s'arrête.
- Le terrain est scindé en deux avec "une rivière" matérialisée par des plots de couleur
- Les élèves jouent à 3 attaquants: 1 attaquant est placé devant la rivière, 1 autre attaquant est placé derrière la rivière. L'attaquant devant la rivière peut rejoindre le 2e attaquant en se replaçant face au ballon
- Une fiche de suivi de score permet de rendre lisible les progrès au cours du cycle.
- Système de points;
 - + perd ou se fait prendre le ballon après avoir avancé ou avoir réussi une passe = 1 pt
 - + passe la rivière = 10 pts
 - + marque = 100 pts
 - + Bonification si il y a 3 marqueurs différents: alors ce point vaut 500 pts
- Score par compétence

	0 à 99 pts
	100 à 200 pts
	+ 200 pts
	+500 pts

Les élèves de niveau vert expert ont atteint la fin d'étape du Cycle 3; ils passent alors en jeu avec réversibilité de l'attaque et de la défense en 3 c.2 (un défenseur est inactif et se place hors jeu tout en suivant le ballon, ce joueur change à chaque défense).

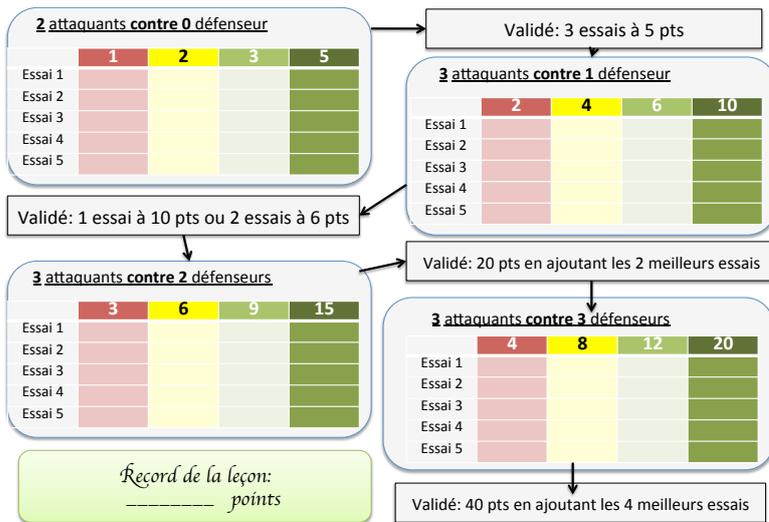
Domaine 3

	<i>Respecter les règles du jeu</i>	<i>Arbitrer 1 règle essentielle</i>
	Hooligan	En retrait, n'arbitre pas
	Passif	Arbitre de façon aléatoire
	Respecte les règles	Compte les points à voix haute Joueur fair play
	Respecte les règles et sait expliquer quelle règle il a enfreinte	Arbitre affirmé et fiable sur une règle Appelle les fautes / explique ses choix

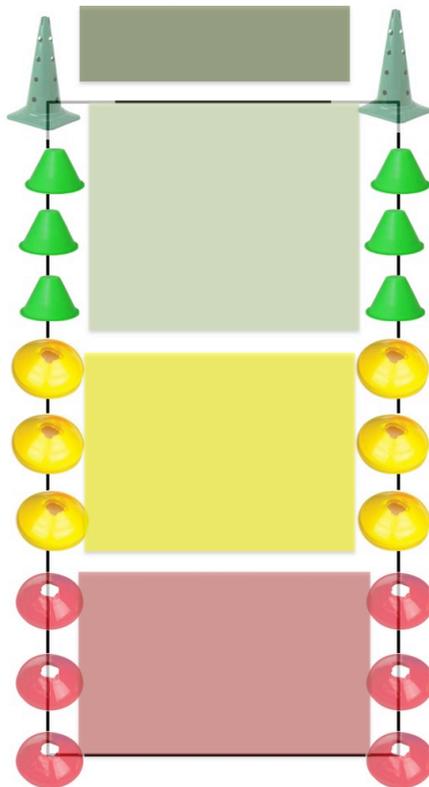
Ultimate 6e5

- Dans le cycle, on a cherché à hiérarchiser les rapports de force et à comprendre ce qu'il y avait à apprendre:
 - sans défenseur
 - en 2+1 contre 1
 - en 2+1 contre 1 + 1 élève qui part en retard (10 secondes) et va tourner derrière un plot
 - en 2+1 contre 1 + 2 élèves qui partent en retard (toutes les 10 secondes) et vont tourner derrière un plot
- Chaque système fait doubler, tripler, quadrupler les points

Ultimate – Parcours défi de (prénoms) _____



- Les plots sont utilisés en fonction du code couleur des compétences.



- Système de points; **somme** des points sur 5 attaques, dans un rapport de force équilibré. Les élèves choisissent un système de défense adapté par rapport à leurs possibilités. Ils peuvent changer le système à chaque essai. Les élèves jouent en poules de 3 équipes homogènes.

	0 à 29 pts
	+30 pts
	+50 pts
	+70 pts