



**COUPER
LE MICRO**

ГЕ МИКРО
СОУБЕР



**UTILISER
LE CHAT**

ГЕ ЧАТ
УТИЛИЗЕР

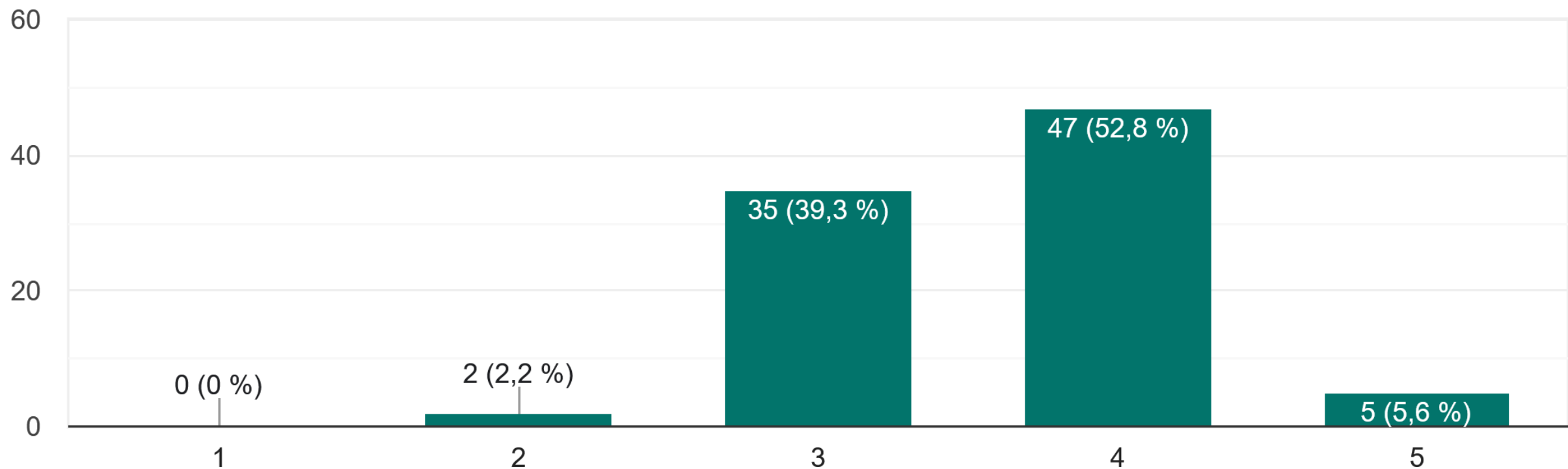


[●REC]

L'évaluation au service des apprentissages

Votre degré de maîtrise de l'évaluation au service des apprentissages

89 réponses





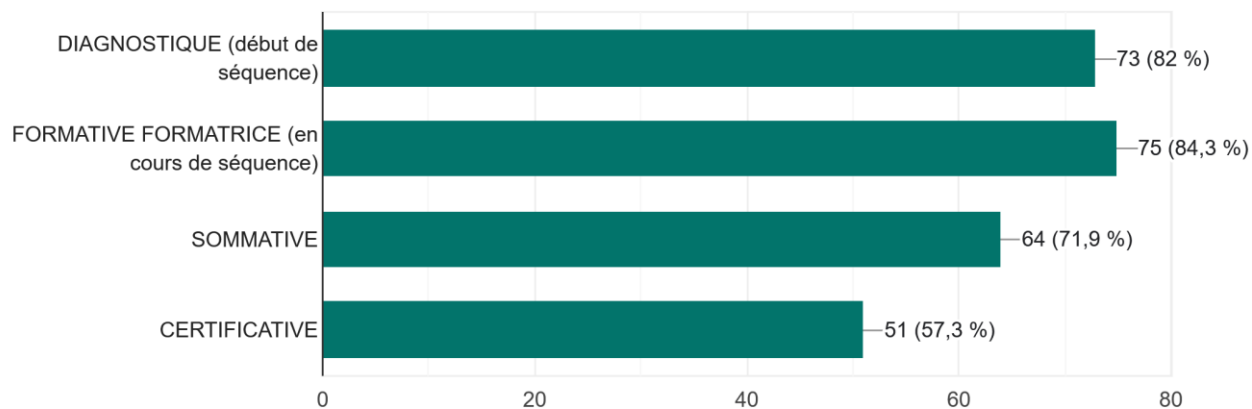
**ACADÉMIE
DE NANCY-METZ**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

*Liberté
Égalité
Fraternité*

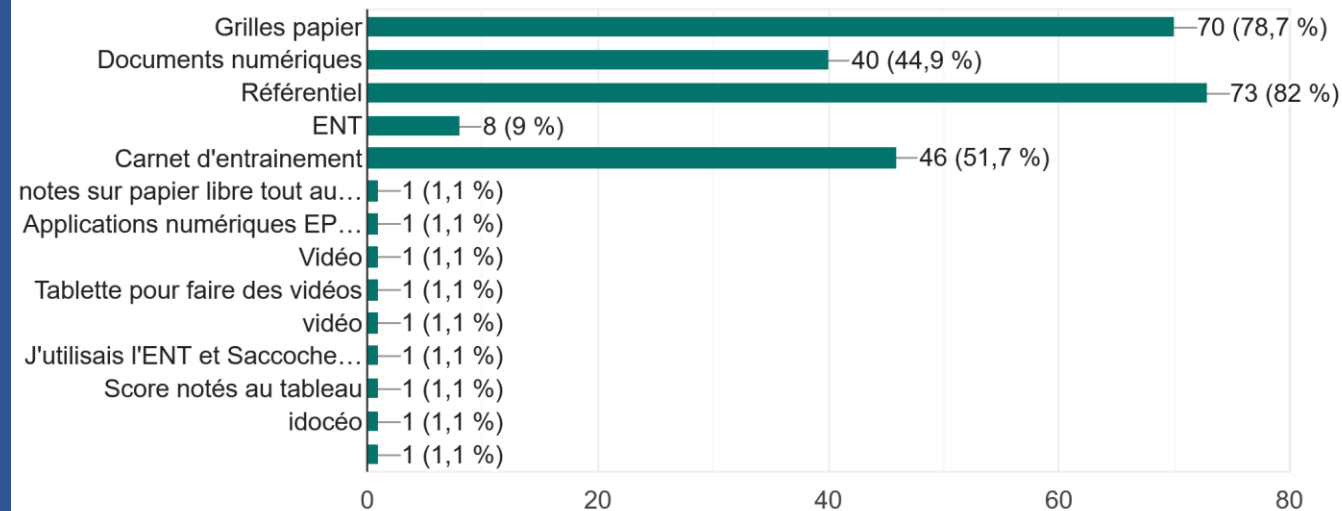
Quels types d'évaluation mobilisez-vous régulièrement (plusieurs choix possibles)?

89 réponses



Quels types d'outils utilisez-vous? (plusieurs choix possibles)

89 réponses



1. Gestion du temps et charge de travail

Vos difficultés en matière d'évaluation

- Manque de temps pour observer tous les élèves suffisamment.
- Difficulté à évaluer chaque élève individuellement en une séance.
- Surcharge cognitive et administrative (nombre de critères, d'élèves, d'items).
- Nécessité de simplifier les grilles et les procédures.

2. Adaptation et équité

- Hétérogénéité des profils (ULIS, UPE2A, EBEP, LP) et adaptation des évaluations.
- Harmonisation des pratiques entre collègues et cohérence avec les textes officiels.
- Objectivité des critères, surtout dans les sports collectifs et activités artistiques.
- Prise en compte du progrès, de l'investissement, et des absences.

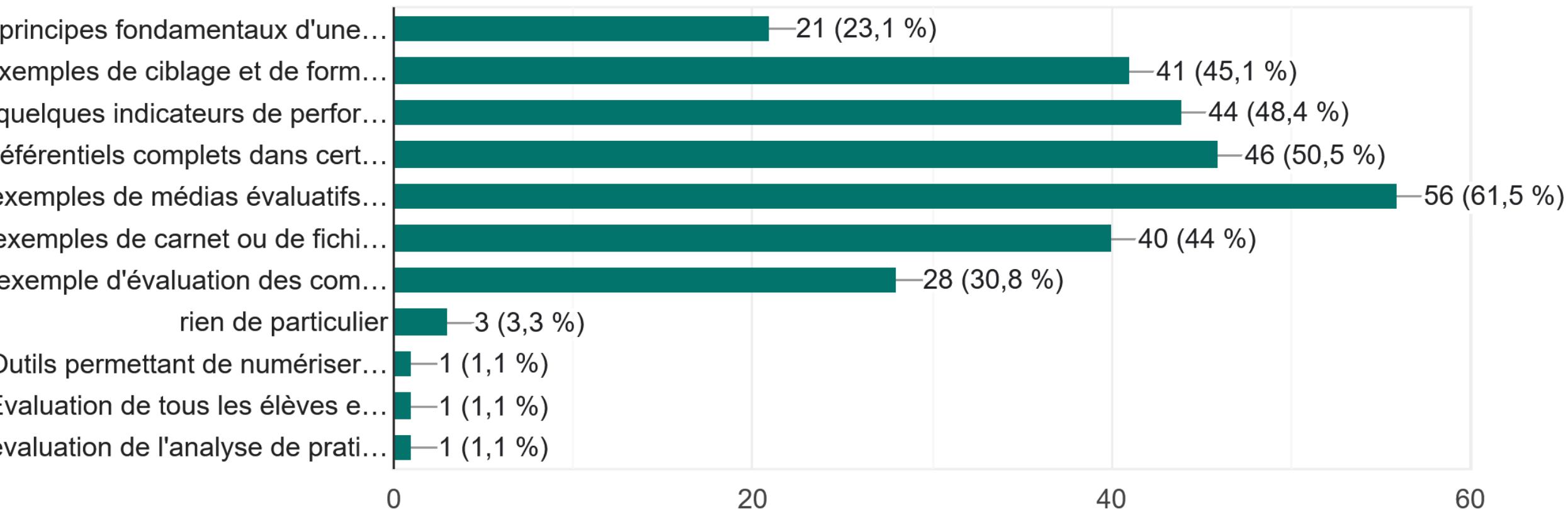
3. Clarté et implication des élèves

- Rendre l'évaluation visible, compréhensible et utilisable (auto-évaluation, outils numériques).
- Impliquer les élèves dans les procédures et déconstruire l'image d'une évaluation sanction.
- Lien entre référentiels, situations d'apprentissage et degrés de maîtrise.

Types de ressources

91 réponses

Vos besoins



CONSTATS

1

**DES RÉFÉRENTIELS OU
OUTILS EVALUATIFS RICHES
DE + EN + PARTAGÉS ET
COMMUNS**



**... SURTOUT LORS DES RDV
CERTIFICATIFS (DNB, CCF)**

- ENCORE BCP DE PRATIQUES INDIVIDUELLES
- REFERENTIELS PRÉSENTÉS TARDIVEMENT AUX ÉLÈVES
- DES DIFFICULTÉS D'ÉVALUER « AU FIL DE L'EAU »
- LANGAGE « PROF » ET NON « ÉLÈVES »
- INDICATEURS PEU LISIBLES



QUID ?

- ÉQUITÉ
- PROJET D'ÉVALUATION
- ŒIL DU MAQUIGNON
- RECOURS DES FAMILLES



**COUPER
LE MICRO**



**UTILISER
LE CHAT**

FAIRE CULTURE COMMUNE
AUTOUR DE LA PRATIQUE
ÉVALUATIVE SUR L'ENSEMBLE
DU PDF

- RÉFÉRENTIELS : LES INCONTOURNABLES
- PASSER DE L'ÉVALUATION POUR LE PROF A CELLE POUR L'ÉLÈVE
- INDICATEURS: le quantitatif au service du qualitatif
- COMMENT ÉVALUER « AU FIL DE L'EAU »

ÉQUITÉ
TRANSPARENCE
SUIVI

2

OBJECTIFS



COUPER
LE MICRO

LE MICRO



UTILISER
LE CHAT

LE CHAT

SOMMAIRE

3

PRINCIPES

QUIZ
DES EXEMPLES AUX
INCONTOURNABLES

DES ILLUSTRATIONS PAR
CHAMP D'APPRENTISSAGE

FOCUS CERTIFICATION

QUESTIONS RÉPONSES



COUPER
LE MICRO



UTILISER
LE CHAT

LES PRINCIPES



PARTAGE



CADRE COMMUN



PARCOURS DE FORMATION



TEMPS LONG



TRANSMISSION



PARTAGE



Liberté pédagogique ?



LES PRINCIPES

Référentiels communs

→ Quid du moyen de partage?

Photocopie

Numérique

Cloud

PARTAGE



CADRE COMMUN



PDF



TEMPS LONG



TRANSMISSION



PARTAGE



CADRE COMMUN



A discuter – à réajuster ≠ carcan figé

LES PRINCIPES

CADRE COMMUN



PDF



TEMPS LONG



TRANSMISSION

- **Modalités de pratique (FSP)**
- **Ciblage: attendu**
- **Adossé aux programmes**
- **Compétences identifiées avec indicateurs**
- **Fonctionnels**
- **Compréhensibles (élèves – familles)**



Abordé dans la
suite du
webinaire

• **compréhensibles (élèves – familles)**



PARTAGE



CADRE COMMUN

PDF



TEMPS LONG



TRANSMISSION

LES PRINCIPES



Parcours De Formation (PDF)

A réinterroger, à modifier
de manière mesurée



PDF de l'élève ≠ PDF du prof
Installations ≠ prétexte systématique

- Programmation commune
- Attendus communs



PARTAGE



CADRE COMMUN



PDF

TEMPS LONG



TRANSMISSION

LES PRINCIPES



TEMPS LONG (« éternel-débutant »)

- Esprit des 10h de pratique effective (minimum) à conserver
→ **limitation (interdiction) des séquences sur 1h?**

ex : 3^{ème} : 4 APSA = idéal



Découverte VS zapping

DÉCOUVERTE VS ZAPPING



PARTAGE



CADRE COMMUN



PDF



TEMPS LONG



TRANSMISSION



Pourquoi attendre les dernières séances?

LES PRINCIPES

Référentiels à communiquer aux familles:

- ENT **en début de séquence**
- Rencontres (PP – conseils péda...)
- Direction
- Contestations ?

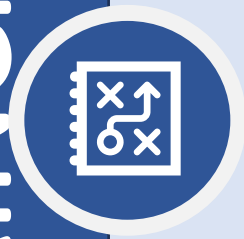
LES PRINCIPES



PARTAGE



CADRE COMMUN - PROGRAMMES



PDF – CIBLAGE IDENTIQUE



TEMPS SUFFISANT



RÉFÉRENTIELS TRANSMIS et EXPLIQUÉS TÔT

EXEMPLE 1 CA4 BADMINTON



Programmes



FSP
Ciblage



Degrés de
maîtrise



Lisibilité
→ élèves



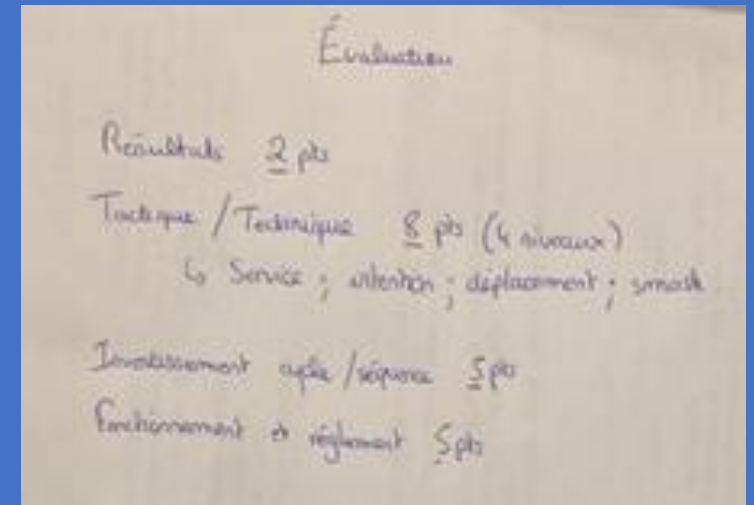
Fonctionnalité
→ élèves



Déclinable
→ séquence

- Tactique / technique = 8pts (4 niveaux)
→ Service; intention; déplacement;
smash

- Résultat = 2pts



- Investissement dans la séquence = 5pts
- Fonctionnement et règlement = 5pts

EXEMPLE 2 CA1 NATATION VITESSE

Programmes

FSP
Ciblage

Degrés de
maîtrise

Lisibilité
→ élèves

Fonctionnalité
→ élèves

Déclinable
→ séquence

5	NATATION VITESSE	Niveau 1				CYCLE 4
COMPÉTENCE SOCLÉE		Contexte possible pour identifier le niveau de maîtrise des élèves				
<p>A partir d'un départ plongé ou dans l'eau, réaliser la meilleure performance possible sur 25m crawl en adoptant l'équilibre, la respiration et les trajets moteurs les plus efficaces.</p> <p>Mesurer et enregistrer les performances. Respecter les règles de sécurité et d'hygiène.</p> <p>Assumer les rôles d'observateur et de juge.</p>		<p>Calculer sa performance cible à la première séance: Départ dans l'eau : 25M CRAWL: Coups de Bras + temps = indice technique (EX: 32 + 26 = 58) BUT = Etre capable de baisser son indice technique en réalisant 25M crawl départ plongé Par 2, les élèves sont tour à tour : nageur, chronométreur, starter, juge à l'arrivée et compteur de cycles de bras. Départ plongé (aménagement possible), après une coulée et une reprise de nage, nager le plus vite possible 25m en crawl. Finir sa course en touchant le mur dès que possible à l'arrivée.</p>				
Domaines et Eléments du socle évalués	Compétence attendue	Maîtrise insuffisante	Maîtrise fragile	Maîtrise satisfaisante	Très bonne maîtrise	
Domaine 1.4 : Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps	Entrer dans l'eau	Je saute ou je plonge depuis une position assise, je ne glisse pas.	Je pousse peu sur mes jambes en position assise ou accroupi, je me laisse glisser sur quelques mètres.	Je plonge depuis le bord. Le corps est profilé mais je ne profite pas de la glisse. La reprise de nage intervient trop tôt.	Je plonge depuis le plot, je glisse avec les bras devant, je commence les battements de jambes sous l'eau et je démarre les bras quand j'arrive en surface.	
	Maîtriser l'équilibre horizontal et la respiration	Je nage la tête hors de l'eau, mon corps est à l'oblique	Je souffle dans l'eau et j'inspire devant en redressant la tête et le corps	Je respire latéralement mais j'ai des difficultés à placer ma respiration au bon moment sur le cycle de bras	Je respire latéralement et je replace ma tête quand la main arrive dans l'eau.	
	Efficacité du rapport amplitude/fréquence NOMBRE DE CB	Je tape l'eau et je nage trop en fréquence	Je nage en amplitude mais la fréquence est lente (rattrapé)	J'oriente mes appuis mais je n'accélère pas le trajet de ma main	J'oriente et j'accélère le trajet moteur	
	Nager vite sur 25m crawl TEMPS 25M	40 à 35 CB	34 à 30 CB	29 à 25 CB	Moins de 25 CB	
Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre	Mesure et enregistre les performances pour se mettre en projet	Je ne m'intéresse pas à mes résultats	Je mesure ma performance mais je ne l'utilise pas pour me mettre en projet	Je mesure ma performance et je calcule ma performance cible	Je mesure ma performance et je dépasse ma performance cible	
	ECART AU PROJET PERF CIBLE	LOIN Tps du 25m départ dans l'eau < tps du 25m départ plongé = indice technique qui augmente	PROCHE Tps du 25m départ dans l'eau = tps du 25m départ plongé = indice technique proche	ATTEINT Tps du 25m départ dans l'eau > tps du 25m départ plongé = indice technique qui baisse	DEPASSE Tps du 25m départ dans l'eau > tps du 25m départ plongé = indice technique qui baisse de manière significative	
Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen	Respecter les règles d'hygiène et de sécurité	Ne respecte pas les consignes de la piscine = Court autour du bassin, oublie son matériel	Connait les consignes et les règles mais ne les respecte pas toujours	Respecte les règles qui s'appliquent dans une piscine dans l'eau	Respecte les règles qui s'appliquent dans une piscine dans l'eau ET hors de l'eau	
	Efficacité dans les rôles d'aide et observateur	Juge inefficace Je refuse d'observer et je n'assume pas sérieusement mon rôle de juge	Juge en formation Je suis volontaire mais il m'arrive de me tromper.	Juge fiable Je relève des informations fiables.	Juge multi-fonctions Je juge, j'observe et je donne des conseils pertinents à mon camarade pour l'aider à progresser	
	STAR / 4	S = SECURITE Connait et respecte les règles de sécurité au bord du bassin	T = TENUE de la feuille de projet Remplit correctement la fiche	A = ACCOMPAGNEMENT du nageur Se déplace le long du bord pour accompagner le nageur et le conseiller	R = RESPONSABILITE Identifie la personne responsable de la sécurité et sait où la trouver	
Domaine 4 : Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière.	Savoir s'échauffer de façon autonome	Echauffement bâclé ou incomplet.	Respecte les signes d'échauffement mais aucune autonomie	Respecte les consignes d'échauffement et se montre de plus en plus autonome.	S'échauffe parfaitement seul.	

EXEMPLE 2 CA1 NATATION VITESSE

Natation vitesse 5è Evaluation formative de l'élève : se situer dans son travail, conseils pour progresser et thèmes de travail.

SOCLE COMMUN	Nbre de CB Temps 25M	40 à 35 CB	34 à 30 CB	29 à 25 CB	Moins de 25 CB
D1	25'' et moins				ACCELERATION TM DIMINUER RESPIRATION IT = 50 et moins
	29'' à 26''			AMPLITUDE RESPIRATION IT = 59 à 51	
	45'' à 30''		EQUILIBRE RESPIRATION IT = 80 à 60		
	Non terminé ou plus de 45''	EQUILIBRE IT = 81 à 100			
D2	ECART AU PROJET PERF CIBLE	LOIN Tps du 25m départ dans l'eau < tps du 25m départ plongé = indice technique qui augmente	PROCHE Tps du 25m départ dans l'eau = tps du 25m départ plongé = indice technique proche	ATTEINT Tps du 25m départ dans l'eau > tps du 25m départ plongé = indice technique qui baisse	DEPASSE Tps du 25m départ dans l'eau > tps du 25m départ plongé = indice technique qui baisse de manière significative
D3	STAR / 4	S = SECURITE Connait et respecte les règles de sécurité au bord du bassin	T = TENUE de la feuille de projet Remplit correctement la fiche	A = ACCOMPAGNEMENT du nageur Se déplace le long du bord pour accompagner le nageur et le conseiller	R = RESPONSABILITE Identifie la personne responsable de la sécurité et sait où la trouver

Calculer sa performance cible à la première séance: Départ dans l'eau : 25M CRAWL: Coups de Bras + temps = indice technique (EX: 32 + 26 = 58)

BUT = Etre capable de baisser son indice technique en réalisant 25M crawl départ plongé.

Conseils pour progresser si je suis en rouge : EQUILIBRE

- Mobiliser la tête et la respiration : regard orienté au fond de l'eau sur le trait noir pour souffler + sur le côté (œil droit au niveau de l'épaule droite oreille collée à l'épaule) pour respirer latéralement
- Corps ballon : prendre une grande inspiration et libérer progressivement des petites bulles par la bouche et le nez
- Orienter ses appuis vers l'arrière et accélérer le geste pour se déplacer vers l'avant en construisant l'équilibre horizontal et la propulsion
- Cibler un projet de progrès pour gagner des CB : plongeon, coulée, reprise de nage, nage en amplitude

Conseils pour progresser si je suis en jaune : EQUILIBRE ET RESPIRATION

- Se concentrer sur la mobilisation de la tête pour se déplacer : Plongeon/ immersion = menton poitrine puis extension pour amorcer la reprise de nage, déplacement = regard au fond pour souffler, sur le côté pour respirer.
- Souffler progressivement des petites bulles par la bouche et le nez et ne tourner la tête qu'au moment où la main s'approche de la cuisse (petit doigt qui sort de l'eau) après avoir expiré complètement pour respirer rapidement
- Cibler un projet de progrès pour gagner des CB : plongeon, coulée, reprise de nage, nage en amplitude et travailler l'enchaînement de 2 actions (ex : plongeon+ coulée)

Conseils pour progresser si je suis en vert : AMPLITUDE ET RESPIRATION

- Plongeon à 1m sous l'eau, se laisser glisser et dès que je sens que je perds de la vitesse : se redresser en faisant des battements de jambes pour commencer la reprise de nage dès que la tête sort de l'eau
- Accélérer la main pendant le point d'interrogation (trajet de la main) jusqu'à la cuisse, revenir coude haut et rentrer la main loin devant
- Limiter le nombre d'inspirations sur le 25m: 1 à la reprise de nage après 3 CB, puis tous les 5CB.



Programmes



FSP
Ciblage



Degrés de
maitrise



Lisibilité
→ élèves



Fonctionnalité
→ élèves



Déclinable
→ séquence

EXEMPLE 3 CA 4 TdT

Fiche évaluation sommative Tennis de Table :

Prénoms élèves	Le joueur	Le stratège	Arbitre	Obs	Fair play
Ishen					
Ceylin					
Maeva					
Ines					
Melissa					
Sueda					
Housseem					
Chloé					
Senem					
Assia					
Oumnia					
Nael					
Léa					
Marwan					
Aymen					
Mohamed Ali					
Louka					
Efé					
Souheib					
Rafiq					
Naim					
Zayd					

Programmes

FSP
Ciblage

Degrés de
maitrise

Lisibilité
→ élèves

Fonctionnalité
→ élèves

Déclinable
→ séquence

EXEMPLE CA 4 BASKET-BALL

Matches en 3 contre 2+1 avec valorisation de la montée de balle pour accéder rapidement à la zone favorable de marque. Lorsque la balle est récupérée par l'équipe qui défend (2 joueurs) le 3^{ème} partenaire entre et le tireur de l'équipe adverse sort

 Programmes

 FSP
Ciblage

 Degrés de
maitrise

 Lisibilité
→ élèves

 Fonctionnalité
→ élèves

 Déclinable
→ séquence

4 MATCHS PAR EQUIPE (maxi 20 ballons à rapporter)

		dom 2		INSUFFISANT		FRAGILE		SATISFAISANT		TRES BON NIVEAU	
		0 à 1	2	3 à 4	5 à 7	8 à 10	11 à 13	14 à 16	17 à 20		
TERRAIN 1	NIVEAU 1	9	10,5	12	13,5	14	14,5	15,5	16		
	NIVEAU 2	8	9,5	11	12,5	13	13,5	14,5	15		
	NIVEAU 3	7	8,5	10	11,5	12	12,5	13,5	14		
	NIVEAU 4	6	7,5	9	10,5	11	11,5	12,5	13		
TERRAIN 2	NIVEAU 5	5	6,5	8	9,5	10	10,5	11,5	12		
	NIVEAU 6	4	5,5	7	8,5	9	9,5	10,5	11		
	NIVEAU 7	3	4,5	6	7,5	8	8,5	9,5	10		
	NIVEAU 8	2	3,5	5	6,5	7	7,5	8,5	9		

TERRAIN 1/2	
VICTOIRE	
5	PLUS DE 400 PTS
4	PLUS DE 300 PTS
3	MOINS DE 300 PTS
DEFAITE	
2	PLUS DE 300 PTS
1	PLUS DE 200 PTS
0	MOINS DE 200 PTS

EXEMPLE CA 4 BASKET-BALL

Matches en 3 contre 2 avec valorisation de la montée de balle pour accéder rapidement à la zone favorable de marque.
Lorsque la balle est récupérée par l'équipe qui défend (2 joueurs) le 3^{ème} partenaire entre et le tireur de l'équipe adverse sort



Programmes



FSP
Ciblage



Degrés de
maitrise



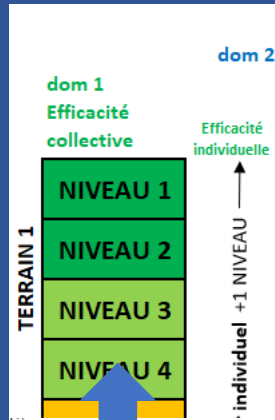
Lisibilité
→ élèves


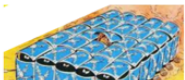




Fonctionnalité
→ élèves



Déclinable
→ séquence



	NIVEAUX 1/2	NIVEAUX 3/4	NIVEAUX 5/6	NIVEAUX 7/8
Porteur  Non Porteur	DEXPERT	ADROIT	MALADROIT	PASSIF
 Défenseur	DISPONIBLE PARTOUT TOUT DE SUITE	DISPONIBLE PARTOUT AVEC RETARD	PARFOIS DISPONIBLE	INDISPONIBLE
 Communication	HARCELE	DISSUADE	GENE	LAISSE FAIRE
 La Règle du Jeu	ECHANGE	SE PARLE	S'ENCOURAGE	NE SE PARLE PAS
	LE JEU CONTINUE	LE JEU SE POURSUIT RAPIDEMENT	LE JEU SE COUPE	LE JEU S'INTERROMPT

EXEMPLE CA 4 BASKET-BALL

Matches en 3 contre 2 avec valorisation de la montée de balle pour accéder rapidement à la zone favorable de marque. Lorsque la balle est récupérée par l'équipe qui défend (2 joueurs) le 3^{ème} partenaire entre et le tireur de l'équipe adverse sort



Programmes



FSP
Ciblage



Degrés de
maitrise



Lisibilité
→ élèves



Fonctionnalité
→ élèves



Déclinable
→ séquence

POINTS MARQUES

1 Mon panier est réussi en dehors de la Zone de Marque Favorable

10 Mon panier est tenté dans la Zone de Marque Favorable

100 Mon panier est réussi dans la Zone de Marque Favorable

1000 Mon panier est réussi sur montée de balle rapide

Terrain 1 : 3 passes vers l'avant + (dribble)
Terrain 2 : 4 passes vers l'avant + (dribble)

POINTEUR

17 à 20

15

14

13

12

11

10

9

4 MATCHS PAR EQUIPE (maxi 20 ballons à rapporter)

TERRAIN 1/2

VICTOIRE

5 PLUS DE 400 PTS

4 PLUS DE 300 PTS

3 MOINS DE 300 PTS

DEFAITE

2 PLUS DE 300 PTS

1 PLUS DE 200 PTS

0 MOINS DE 200 PTS

Zone de Marque Favorable
Couloir sans défenseur (ou à + de 2 distances de bras)
Un pied dans la zone

Panier réussi

Panier manqué... mais ballon touche le cercle ou/et la planche +

Panier réussi +

(Dribble) shoot

Panier réussi

AFC Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe.

STATISTIQUES		ARBITRE		terrain	POULE		SCORE	Victoire 5 - 4 - 3 ou Défaite 2-1 ou 0			
POULE	POULE	3	4		EQUIPES						
3	4	3	4	2	ordre des matchs		1	2	3	4	
7	7	7	8		5	6	5	6			
6	5	6	6		5	7	7	8			
5	6	5	8		6	7	5	7			
7	5	7	7		5	6	6	8			
6	7	6	6		5	7	5	8			
5	8	5	5	6	7	6	7				
TOTAL											
CLASSEMENT											

EXEMPLE CA 4 BASKET-BALL

Matches en 3 contre 2 avec valorisation de la montée de balle pour accéder rapidement à la zone favorable de marque.
Lorsque la balle est récupérée par l'équipe qui défend (2 joueurs) le 3^{ème} partenaire entre et le tireur de l'équipe adverse sort



Programmes



FSP
Ciblage



Degrés de
maitrise



Lisibilité
→ élèves



Fonctionnalité
→ élèves



Déclinable
→ séquence

		dom 2		INSUFFISANT		FRAGILE		SATISFAISANT		TRES BON NIVEAU	
		0 à 1	2	3 à 4	5 à 7	8 à 10	11 à 13	14 à 16	17 à 20		
TERRAIN 1	NIVEAU 1	9	10,5	12	13,5	14	14,5	15,5	16		
	NIVEAU 2	8	9,5	11	12,5	13	13,5	14,5	15		
	NIVEAU 3	7	8,5	10	11,5	12	12,5	13,5	14		
	NIVEAU 4	6	7,5	9	10,5	11	11,5	12,5	13		
	NIVEAU 5	5	6,5	8	9,5	10	10,5	11,5	12		
TERRAIN 2	NIVEAU 6	4	5,5	7	8,5	9	9,5	10,5	11		
	NIVEAU 7	3	4,5	6	7,5	8	8,5	9,5	10		
	NIVEAU 8	2	3,5	5	6,5	7	7,5	8,5	9		

4 MATCHS PAR EQUIPE (maxi 20 ballons à rapporter)

TERRAIN 1/2	
VICTOIRE	
5	PLUS DE 400 PTS
4	PLUS DE 300 PTS
3	MOINS DE 300 PTS
DEFAITE	
2	PLUS DE 300 PTS
1	PLUS DE 200 PTS
0	MOINS DE 200 PTS

	NIVEAUX 1/2	NIVEAUX 3/4	NIVEAUX 5/6	NIVEAUX 7/8
Porteur	DEXPERT	ADROIT	MALADROIT	PASSIF
Non Porteur	DISPONIBLE PARTOUT TOUT DE SUITE	DISPONIBLE PARTOUT AVEC RETARD	PARFOIS DISPONIBLE	INDISPONIBLE
Défenseur	HARCELE	DISSUADE	GENE	LAISSE FAIRE
Communication	ECHANGE	SE PARLE	S'ENCOURAGE	NE SE PARLE PAS
La Règle du Jeu	LE JEU CONTINUE	LE JEU SE POURSUIT RAPIDEMENT	LE JEU SE COUPE	LE JEU S'INTERROMPT

POINTS MARQUES

10
100

Mon panier est réussi en dehors de la Zone de Marque Favorable

Mon panier est tenté dans la Zone de Marque Favorable

Mon panier est réussi dans la Zone de Marque Favorable

Mon panier est réussi sur montée de balle rapide

Terrain 1
3 passes vers l'avant + (dribble)

Terrain 2
4 passes vers l'avant + (dribble)

Panier réussi

Panier manqué... mais ballon touche le cercle ou/et la planche

Zone de Marque Favorable
Couloir sans défenseur (ou à + de 2 distances de bras)
Un pied dans la zone

Panier réussi

(Dribble) shoot

Panier réussi

EXEMPLE CA 4 BASKET-BALL

Matches en 3 contre 2 avec valorisation de la montée de balle pour accéder rapidement à la zone favorable de marque.
Lorsque la balle est récupérée par l'équipe qui défend (2 joueurs) le 3^{ème} partenaire entre et le tireur de l'équipe adverse sort

Domaine 3

AFC Observer et co-arbitrer.



Programmes



FSP
Ciblage



Degrés de
maitrise



Lisibilité
→ élèves



Fonctionnalité
→ élèves



Déclinable
→ séquence

EQUIPES	S <small>(0 ou 1pt)</small>	T <small>(0 ou 1pt)</small>	A <small>(0 ou 1pt)</small>	R <small>(0 ou 1pt)</small>	/ 4
1					
2					
3					
4					

S: feuille Score (0 ou 1)

T: feuille Tournoi (0 ou 1)

A : Arbitrage (0 ou 1)

R: Règlement (0 ou 1)

EXEMPLE CA 4 BASKET-BALL

Matches en 3 contre 2 avec valorisation de la montée de balle pour accéder rapidement à la zone favorable de marque.
Lorsque la balle est récupérée par l'équipe qui défend (2 joueurs) le 3^{ème} partenaire entre et le tireur de l'équipe adverse sort

Programmes

FSP
Ciblage

Degrés de
maitrise

Lisibilité
→ élèves

Fonctionnalité
→ élèves

Déclinable
→ séquence

		dom 2		INSUFFISANT		FRAGILE		SATISFAISANT		TRES BON NIVEAU	
		0 à 1	2	3 à 4	5 à 7	8 à 10	11 à 13	14 à 16	17 à 20		
TERRAIN 1	NIVEAU 1	9	10,5	12	13,5	14	14,5	15,5	16		
	NIVEAU 2	8	9,5	11	12,5	13	13,5	14,5	15		
	NIVEAU 3	7	8,5	10	11,5	12	12,5	13,5	14		
	NIVEAU 4	6	7,5	9	10,5	11	11,5	12,5	13		
	NIVEAU 5	5	6,5	8	9,5	10	10,5	11,5	12		
TERRAIN 2	NIVEAU 6	4	5,5	7	8,5	9	9,5	10,5	11		
	NIVEAU 7	3	4,5	6	7,5	8	8,5	9,5	10		
	NIVEAU 8	2	3,5	5	6,5	7	7,5	8,5	9		

4 MATCHS PAR EQUIPE (maxi 20 ballons à rapporter)

TERRAIN 1/2

VICTOIRE

POINTS MARQUES

Mon panier est réussi en dehors de la Zone de Marque Favorable → Panier réussi

Mon panier est tenté dans la Zone de Marque Favorable → Panier manqué... mais ballon touche le cercle ou/et le plancher → Zone de Marque Favorable

Mon panier est réussi dans la Zone de Marque Favorable → Panier réussi

Mon panier est réussi sur montée de balle rapide → (Dribble) shoot → Panier réussi

100

Terrain 1 : 3 paniers vers l'avant + (parfois)
Terrain 2 : 4 paniers vers l'avant + (parfois)

MOINS DE 200 PTS

	TERRAIN 1/2	NIVEAUX 3/4
Partir	DISPONIBLE PARTOUT TOUT DE SUITE	ADROIT
Harceler	HARCELE	DISSUADE
Communication	ECHANGE	SE PARLE
La Balle du Jeu	LE JEU CONTINUE	LE JEU SE POURSUIT RAPIDEMENT

EQUIPES	S (0 ou 1pt)	T (0 ou 1pt)	A (0 ou 1pt)	R (0 ou 1pt)	/ 4
1					
2					
3					
4					

S: feuille Score (0 ou 1)

T: feuille Tournoi (0 ou 1)

A: Arbitrage (0 ou 1)

R: Règlement (0 ou 1)

STATISTIQUES		ARBITRE		terrain	POULE		SCORE	Victoire 5 - 4 - 3 ou Défaite 2-1 ou 0				
POULE		POULE			ordre des matchs			EQUIPES				
3	4	3	4		3	4		1	2	3	4	
7	7	7	8	2	5 - 6	5 - 6						
6	5	6	6		5 - 7	7 - 8						
5	6	5	8		6 - 7	5 - 7						
7	5	7	7		5 - 6	6 - 8						
6	7	6	6		5 - 7	5 - 8						
5	8	5	5		6 - 7	6 - 7						
TOTAL												
CLASSEMENT												

CA 1

CA 2

CA 3

CA 4

CA 5

DES ILLUSTRATIONS DANS \neq CA



ACADÉMIE
DE NANCY-METZ

*Liberté
Égalité
Fraternité*


Liberté
Égalité
Fraternité

Mon plan de travail en demi-fond scolaire 5è

Prénom : _____ VMA : _____

1) Compétence 1 : développer sa motricité : réaliser un effort adapté en vue d'une performance

- Je ne me sens pas à l'aise en demi-fond, je commence par l'endurance alternée marche course
- Je me sens un peu à l'aise en demi-fond, je commence par l'endurance régulière
- Je me sens très à l'aise en demi-fond, je valide l'endurance régulière (**6' régulières**) puis je passerai à la performance.

Endurance alternée marche – course sur 6'	Je mets une croix si je teste	Je coche si <u>validé</u> (Par qui)	Endurance régulière course	Je mets une croix si je teste	Je coche si <u>validé</u> (Par qui)	Performance Course	Je mets une croix si je teste	Je coche si <u>validé</u> (Par qui)
 EXEMPLE	X	<input checked="" type="checkbox"/> Thomas	3' régulières		<input type="checkbox"/>	3' régulières 1'30 pause 1'30 à VMA		<input type="checkbox"/>
2 plots course 1 plot marche		<input type="checkbox"/>	6' régulières		<input type="checkbox"/>	3' régulières 1'30 pause 3' à VMA		<input type="checkbox"/>
3 plots course 1 plot marche		<input type="checkbox"/>	9' régulières		<input type="checkbox"/>	6' régulières 3'pause 3' à VMA		<input type="checkbox"/>
4 plots ou + course 1 plot marche		<input type="checkbox"/>	12' régulières		<input type="checkbox"/>	6' régulières 3'pause 3' à VMA dépassée		<input type="checkbox"/>

2) Compétence 2 : comprendre et s'engager dans un plan de progression (compétence méthodologique)

	Maitrise insuffisante
J'ai un peu compris le plan de progression, je m'y engage parfois	Maitrise fragile
J'ai compris le plan de progression, je m'y engage activement à chaque séance	Maitrise satisfaisante (compétence atteinte)
Je suis capable d'expliquer le plan de progression à un camarade, je cherche constamment à progresser	Maitrise très satisfaisante (compétence dépassée)

3) Compétence 3 : coacher un partenaire pendant sa course (compétence sociale)

	Maitrise insuffisante
J'indique le temps à la fin de la course ou de la pause de mon partenaire	Maitrise fragile
Je transmets régulièrement le temps de course et le temps de pause à mon partenaire coureur = j'anticipe	Maitrise satisfaisante (compétence atteinte)
J'aide mon partenaire coureur à gérer son effort (je lui dis le temps restant, d'accélérer ou ralentir selon ses plots...)	Maitrise très satisfaisante (compétence dépassée)

Programmes


FSP
CiblageDegrés de
maitriseLisibilité
→ élèvesFonctionnalité
→ élèvesDéclinable
→ séquence

Mon plan de travail en demi-fond scolaire 5è

Prénom : _____ VMA : _____

1) Compétence 1 : développer sa motricité : réaliser un effort adapté en vue d'une performance

- Je ne me sens pas à l'aise en demi-fond, je commence par l'endurance alternée marche course
- Je me sens un peu à l'aise en demi-fond, je commence par l'endurance régulière
- Je me sens très à l'aise en demi-fond, je valide l'endurance régulière (**6' régulières**) puis je passerai à la performance.

Endurance alternée marche – course sur 6'	Je mets une croix si je teste	Je coche si <u>validé</u> (Par qui)	Endurance régulière course	Je mets une croix si je teste	Je coche si <u>validé</u> (Par qui)	Performance Course	Je mets une croix si je teste	Je coche si <u>validé</u> (Par qui)
 EXEMPLE	X	<input checked="" type="checkbox"/> Thomas	3' régulières		<input type="checkbox"/>	3' régulières 1'30 pause 1'30 à VMA		<input type="checkbox"/>
2 plots course 1 plot marche		<input type="checkbox"/>	6' régulières		<input type="checkbox"/>	3' régulières 1'30 pause 3' à VMA		<input type="checkbox"/>
3 plots course 1 plot marche		<input type="checkbox"/>	9' régulières		<input type="checkbox"/>	6' régulières 3'pause 3' à VMA		<input type="checkbox"/>
4 plots ou + course 1 plot marche		<input type="checkbox"/>	12' régulières		<input type="checkbox"/>	6' régulières 3'pause 3' à VMA dépassée		<input type="checkbox"/>

2) Compétence 2 : comprendre et s'engager dans un plan de progression (compétence méthodologique)

	Maitrise insuffisante
J'ai un peu compris le plan de progression, je m'y engage parfois	Maitrise fragile
J'ai compris le plan de progression, je m'y engage activement à chaque séance	Maitrise satisfaisante (compétence atteinte)
Je suis capable d'expliquer le plan de progression à un camarade, je cherche constamment à progresser	Maitrise très satisfaisante (compétence dépassée)

3) Compétence 3 : coacher un partenaire pendant sa course (compétence sociale)

	Maitrise insuffisante
J'indique le temps à la fin de la course ou de la pause de mon partenaire	Maitrise fragile
Je transmets régulièrement le temps de course et le temps de pause à mon partenaire coureur = j'anticipe	Maitrise satisfaisante (compétence atteinte)
J'aide mon partenaire coureur à gérer son effort (je lui dis le temps restant, d'accélérer ou ralentir selon ses plots...)	Maitrise très satisfaisante (compétence dépassée)

Programmes

FSP
CiblageDegrés de
maitriseLisibilité
→ élèvesFonctionnalité
→ élèvesDéclinable
→ séquence



Mon plan de travail en demi-fond scolaire 5è

Prénom : _____

VMA : _____

1) Compétence 1 : développer sa motricité : réaliser un effort adapté en vue d'une performance

- Je ne me sens pas à l'aise en demi-fond, je commence par l'endurance alternée marche course
- Je me sens un peu à l'aise en demi-fond, je commence par l'endurance régulière
- Je me sens très à l'aise en demi-fond, je valide l'endurance régulière (**6' régulières**) puis je passerai à la performance.

Endurance alternée marche - course sur 6'	Je mets une croix si je teste	Je coche si <u>validé</u> (Par qui)	Endurance régulière course	Je mets une croix si je teste	Je coche si <u>validé</u> (Par qui)	Performance Course	Je mets une croix si je teste	Je coche si <u>validé</u> (Par qui)
EXEMPLE	X	<input checked="" type="checkbox"/> Thomas	3' régulières		<input type="checkbox"/>	3' régulières 1'30 pause 1'30 à VMA		<input type="checkbox"/>
2 plots course 1 plot marche		<input type="checkbox"/>	6' régulières		<input type="checkbox"/>	3' régulières 1'30 pause 3' à VMA		<input type="checkbox"/>
3 plots course 1 plot marche		<input type="checkbox"/>	9' régulières		<input type="checkbox"/>	6' régulières 3'pause 3' à VMA		<input type="checkbox"/>
4 plots ou + course 1 plot marche		<input type="checkbox"/>	12' régulières		<input type="checkbox"/>	6' régulières 3'pause 3' à VMA dépassée		<input type="checkbox"/>

2) Compétence 2 : comprendre et s'engager dans un plan de progression (compétence méthodologique)

	Maitrise insuffisante
J'ai un peu compris le plan de progression, je m'y engage parfois	Maitrise fragile
J'ai compris le plan de progression, je m'y engage activement à chaque séance	Maitrise satisfaisante (compétence atteinte)
Je suis capable d'expliquer le plan de progression à un camarade, je cherche constamment à progresser	Maitrise très satisfaisante (compétence dépassée)

3) Compétence 3 : coacher un partenaire pendant sa course (compétence sociale)

	Maitrise insuffisante
J'indique le temps à la fin de la course ou de la pause de mon partenaire	Maitrise fragile
Je transmets régulièrement le temps de course et le temps de pause à mon partenaire coureur = j'anticipe	Maitrise satisfaisante (compétence atteinte)
J'aide mon partenaire coureur à gérer son effort (je lui dis le temps restant, d'accélérer ou ralentir selon ses plots...)	Maitrise très satisfaisante (compétence dépassée)

Programmes

FSP
Ciblage

Degrés de
maitrise

Lisibilité
→ élèves

Fonctionnalité
→ élèves


Déclinable
→ séquence

Mon plan de travail en demi-fond scolaire 5è

Prénom : _____ VMA : _____

1) **Compétence 1 : développer sa motricité : réaliser un effort adapté en vue d'une performance**

- Je ne me sens pas à l'aise en demi-fond, je commence par l'endurance alternée marche course
- Je me sens un peu à l'aise en demi-fond, je commence par l'endurance régulière
- Je me sens très à l'aise en demi-fond, je valide l'endurance régulière (**6' régulières**) puis je passerai à la performance.

Endurance alternée marche – course sur 6'	Je mets une croix si je teste	Je coche si <u>validé</u> (Par qui)	Endurance régulière course	Je mets une croix si je teste	Je coche si <u>validé</u> (Par qui)	Performance Course	Je mets une croix si je teste	Je coche si <u>validé</u> (Par qui)
 EXEMPLE	X	<input checked="" type="checkbox"/> Thomas	3' régulières		<input type="checkbox"/>	3' régulières 1'30 pause 1'30 à VMA		<input type="checkbox"/>
2 plots course 1 plot marche		<input type="checkbox"/>	6' régulières		<input type="checkbox"/>	3' régulières 1'30 pause 3' à VMA		<input type="checkbox"/>
3 plots course 1 plot marche		<input type="checkbox"/>	9' régulières		<input type="checkbox"/>	6' régulières 3'pause 3' à VMA		<input type="checkbox"/>
4 plots ou + course 1 plot marche		<input type="checkbox"/>	12' régulières		<input type="checkbox"/>	6' régulières 3'pause 3' à VMA dépassée		<input type="checkbox"/>

2) **Compétence 2 : comprendre et s'engager dans un plan de progression (compétence méthodologique)**

	Maitrise insuffisante
J'ai un peu compris le plan de progression, je m'y engage parfois	Maitrise fragile
J'ai compris le plan de progression, je m'y engage activement à chaque séance	Maitrise satisfaisante (compétence atteinte)
Je suis capable d'expliquer le plan de progression à un camarade, je cherche constamment à progresser	Maitrise très satisfaisante (compétence dépassée)

3) **Compétence 3 : coacher un partenaire pendant sa course (compétence sociale)**

	Maitrise insuffisante
J'indique le temps à la fin de la course ou de la pause de mon partenaire	Maitrise fragile
Je transmets régulièrement le temps de course et le temps de pause à mon partenaire coureur = j'anticipe	Maitrise satisfaisante (compétence atteinte)
J'aide mon partenaire coureur à gérer son effort (je lui dis le temps restant, d'accélérer ou ralentir selon ses plots...)	Maitrise très satisfaisante (compétence dépassée)

Programmes


FSP
CiblageDegrés de
maitriseLisibilité
→ élèvesFonctionnalité
→ élèvesDéclinable
→ séquence

Mon plan de travail en demi-fond scolaire 5è

Prénom : _____ VMA : _____

1) Compétence 1 : développer sa motricité : réaliser un effort adapté en vue d'une performance

- Je ne me sens pas à l'aise en demi-fond, je commence par l'endurance alternée marche course
- Je me sens un peu à l'aise en demi-fond, je commence par l'endurance régulière
- Je me sens très à l'aise en demi-fond, je valide l'endurance régulière (**6' régulières**) puis je passerai à la performance.

Endurance alternée marche – course sur 6'	Je mets une croix si je teste	Je coche si <u>validé</u> (Par qui)	Endurance régulière course	Je mets une croix si je teste	Je coche si <u>validé</u> (Par qui)	Performance Course	Je mets une croix si je teste	Je coche si <u>validé</u> (Par qui)
 EXEMPLE	X	<input checked="" type="checkbox"/> Thomas	3' régulières		<input type="checkbox"/>	3' régulières 1'30 pause 1'30 à VMA		<input type="checkbox"/>
2 plots course 1 plot marche		<input type="checkbox"/>	6' régulières		<input type="checkbox"/>	3' régulières 1'30 pause 3' à VMA		<input type="checkbox"/>
3 plots course 1 plot marche		<input type="checkbox"/>	9' régulières		<input type="checkbox"/>	6' régulières 3'pause 3' à VMA		<input type="checkbox"/>
4 plots ou + course 1 plot marche		<input type="checkbox"/>	12' régulières		<input type="checkbox"/>	6' régulières 3'pause 3' à VMA dépassée		<input type="checkbox"/>

2) Compétence 2 : comprendre et s'engager dans un plan de progression (compétence méthodologique)

	Maitrise insuffisante
J'ai un peu compris le plan de progression, je m'y engage parfois	Maitrise fragile
J'ai compris le plan de progression, je m'y engage activement à chaque séance	Maitrise satisfaisante (compétence atteinte)
Je suis capable d'expliquer le plan de progression à un camarade, je cherche constamment à progresser	Maitrise très satisfaisante (compétence dépassée)

3) Compétence 3 : coacher un partenaire pendant sa course (compétence sociale)

	Maitrise insuffisante
J'indique le temps à la fin de la course ou de la pause de mon partenaire	Maitrise fragile
Je transmets régulièrement le temps de course et le temps de pause à mon partenaire coureur = j'anticipe	Maitrise satisfaisante (compétence atteinte)
J'aide mon partenaire coureur à gérer son effort (je lui dis le temps restant, d'accélérer ou ralentir selon ses plots...)	Maitrise très satisfaisante (compétence dépassée)

Programmes

FSP
CiblageDegrés de
maitriseLisibilité
→ élèvesFonctionnalité
→ élèvesDéclinable
→ séquence



OE : Produire un effort adapté à un objectif

VMA : _____

Mon plan de travail en demi-fond scolaire 5è

1) Compétence 1 : développer sa motricité : réaliser un effort adapté en vue d'une performance

- Je ne me sens pas à l'aise en demi-fond, je commence par l'endurance alternée marche course
- Je me sens un peu à l'aise en demi-fond, je commence par l'endurance régulière
- Je me sens très à l'aise en demi-fond, je commence par la performance régulière (6' régulières) puis je passe à la performance.

Temps 1

Temps 2

Endurance alternée marche – course sur 6'	Je mets une croix si je teste	Je coche si validé (Par qui)	Endurance régulière course	Je mets une croix si je teste	Je coche si validé (Par qui)	Performance Course	Je mets une croix si je teste	Je coche si validé (Par qui)
EXEMPLE	X	<input checked="" type="checkbox"/> Thomas	3' régulières		<input type="checkbox"/>	3' régulières 1'30 pause 1'30 à VMA		<input type="checkbox"/>
2 plots course 1 plot marche		<input type="checkbox"/>	6' régulières		<input type="checkbox"/>	3' régulières 1'30 pause 3' à VMA		<input type="checkbox"/>
3 plots course 1 plot marche		<input type="checkbox"/>	9' régulières		<input type="checkbox"/>	6' régulières 3'pause 3' à VMA		<input type="checkbox"/>
4 plots ou + course 1 plot marche		<input type="checkbox"/>	12' régulières		<input type="checkbox"/>	6' régulières 3'pause 3' à VMA dépassée		<input type="checkbox"/>

2) Compétence 2 : comprendre et s'engager dans un plan de progression (compétence méthodologique)

	Maitrise insuffisante
J'ai un peu compris le plan de progression, je m'y engage parfois	Maitrise fragile
J'ai compris le plan de progression, je m'y engage activement à chaque séance	Maitrise satisfaisante (compétence atteinte)
Je suis capable d'expliquer le plan de progression à un camarade, je cherche constamment à progresser	Maitrise très satisfaisante (compétence dépassée)

3) Compétence 3 : coacher un partenaire pendant sa course (compétence sociale)

	Maitrise insuffisante
J'indique le temps à la fin de la course ou de la pause de mon partenaire	Maitrise fragile
Je transmets régulièrement le temps de course et le temps de pause à mon partenaire coureur = j'anticipe	Maitrise satisfaisante (compétence atteinte)
J'aide mon partenaire coureur à gérer son effort (je lui dis le temps restant, d'accélérer ou ralentir selon ses plots...)	Maitrise très satisfaisante (compétence dépassée)

Programmes

FSP
Ciblage

Degrés de
maitrise

Lisibilité
→ élèves

Fonctionnalité
→ élèves

Déclinable
→ séquence



Mon plan de travail en demi-fond scolaire 5è

Prénom : _____

VMA : _____

1) Compétence 1 : développer sa motricité : réaliser un effort adapté en vue d'une performance

SOCLE Domaine 1- AFC : Gérer son effort pour réaliser une performance

...serai à la performance.

Endurance alternée marche – course sur 6'	Je mets une croix si je teste	Je coche si <u>validé</u> (Par qui)	Endurance régulière course	Je mets une croix si je teste	Je coche si <u>validé</u> (Par qui)	Performance Course	Je mets une croix si je teste	Je coche si <u>validé</u> (Par qui)
EXEMPLE	X	<input checked="" type="checkbox"/> Thomas	3' régulières		<input type="checkbox"/>	3' régulières 1'30 pause 1'30 à VMA		<input type="checkbox"/>
2 plots course 1 plot marche		<input type="checkbox"/>	6' régulières		<input type="checkbox"/>	3' régulières 1'30 pause 3' à VMA		<input type="checkbox"/>
3 plots course 1 plot marche		<input type="checkbox"/>	9' régulières		<input type="checkbox"/>	6' régulières 3' pause 3' à VMA		<input type="checkbox"/>
4 plots ou + course 1 plot marche		<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	6' régulières pause A dépassée		<input type="checkbox"/>

SOCLE Domaine 2 – AFC : S'engager dans un programme de préparation

2) Compétence 2 : comprendre et s'engager dans un plan de progression (compétence méthodologique)

	Maitrise insuffisante
J'ai un peu compris le plan de progression	Maitrise fragile
J'ai compris le plan de progression	Maitrise satisfaisante (compétence atteinte)
Je suis capable de gérer mon effort	Maitrise très satisfaisante (compétence dépassée)

SOCLE Domaine 3 – AFC : aider ses camarades, assumer le rôle de chronométreur

3) Compétence 3 : coacher un partenaire pendant sa course (compétence sociale)

	Maitrise insuffisante
J'indique le temps à la fin de la course ou de la pause de mon partenaire	Maitrise fragile
Je transmets régulièrement le temps de course et le temps de pause à mon partenaire coureur = j'anticipe	Maitrise satisfaisante (compétence atteinte)
J'aide mon partenaire coureur à gérer son effort (je lui dis le temps restant, d'accélérer ou ralentir selon ses plots...)	Maitrise très satisfaisante (compétence dépassée)

Programmes

FSP
Ciblage

Degrés de
maitrise

Lisibilité
→ élèves

Fonctionnalité
→ élèves

Déclinable
→ séquence



9	SAVOIR NAGER	CYCLE 3				
COMPÉTENCE SOCLÉE		Contexte possible pour identifier le niveau de maîtrise des élèves				
<p>Réaliser seul ou à plusieurs un parcours de savoir nager (Arrêté, décret et Note de service du 28-02-2022 : « enseignement de la natation scolaire ASNS (Attestation du Savoir Nager en Sécurité) dans un milieu naturel aménagé(piscine)</p> <ul style="list-style-type: none"> - savoir identifier la personne responsable de la surveillance à alerter en cas de problème - connaître les règles de base liées à l'hygiène et la sécurité dans un établissement de bains ou un espace surveillé - savoir identifier les environnements et les circonstances pour lesquels la maîtrise du savoir-nager est adaptée. 						
<p>Domaines et Eléments du socle évalués</p>		Compétence attendue	Maîtrise insuffisante	Maîtrise fragile	Maîtrise satisfaisante	Très bonne maîtrise
<p>Entrer dans l'eau</p>			Descend avec appui	Saute en avant avec aide	Saute en avant sans aide	Chute en arrière ++ Roule en arrière
<p>S'immerger / explorer</p>			Ne franchit pas l'obstacle	Franchit et bouge l'obstacle	Franchit l'obstacle avec contact	Franchit l'obstacle sans contact ++ Enchaîne l'obstacle en apnée
<p>Se déplacer en surface</p>			Parcours avec ceinture	Parcours 2 x 5m	Parcours 2 x 10m	Parcours 2 x 20m ++ avec immersion et remorquage anneau
<p>Rester en surface</p>			Ne se maintient pas sur place	Se maintien sur place 5 sec	Se maintien sur place 10 sec	Se maintien sur place 15 sec ++ avec un anneau émergé
<p>NOMBRE DE TUBAS</p>			0 à 3,5 tubas	4 à 7,5 tubas	8 à 11,5 tubas	12 à 16 tubas
<p>Mise en projet</p>			N'a pas conscience des principes de sécurité/ à son niveau = Eloignement du bord, profondeur, matériel...	A conscience de son niveau personnel mais ne le prend pas en compte dans ses choix = Fait des choix trop faciles ou trop complexes	A conscience de ses capacités personnelles du moment, les accepte et fait des choix en fonction de ses ressources avec une petite erreur	A conscience de ses capacités personnelles du moment, les accepte et fait des choix en fonction de ses ressources
<p>ECART AU PROJET</p>			3 écarts et +	2 écarts	1 écart	0 écart
<p>Respecter les règles d'hygiène et de sécurité</p>			Ne respecte pas les consignes de la piscine= Court autour du bassin, oublie son matériel	Connait les consignes et les règles mais ne les respecte pas toujours	Respecte les règles qui s'appliquent dans une piscine dans l'eau	Respecte les règles qui s'appliquent dans une piscine dans l'eau ET hors de l'eau
<p>Attitude pour progresser</p>			Se comporte dans une ligne d'eau comme s'il était seul, ne prend pas en compte les autres	Ne range pas toujours son matériel Ne libère pas toujours les espaces de pratique après son passage	Reste à l'écoute des consignes malgré le bruit	Reste à l'écoute des consignes malgré le bruit et aide les autres
<p>STAR / 4</p>			S = SECURITE Connait et respecte les règles de sécurité au bord du bassin	T = TENUE de la feuille de projet Remplit correctement la fiche	A = ACCOMPAGNEMENT du nageur Se déplace le long du bord pour accompagner le nageur et le conseiller	R = RESPONSABILITE Identifie la personne responsable de la sécurité et sait où la trouver
<p>Savoir s'échauffer de façon autonome</p>			Echauffement bâclé ou incomplet.	Respecte les consignes d'échauffement mais aucune autonomie	Respecte les consignes d'échauffement et se montre de plus en plus autonome.	S'échauffe parfaitement seul.

Programmes
Il manque le lien aux AFC

FSP
Ciblage

Degrés de maîtrise

Lisibilité
→ élèves

Fonctionnalité
→ élèves

Déclinable
→ séquence

Domaine 1.4 : Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps

Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre

Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen

Domaine 4 : Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière.

CA 2

APSA:SAVOIR NAGER

PROF
Audrey VINCENT



Nageur :

Observateur :

Je coche mon projet

	projet	projet	projet	projet	projet	projet	projet
ENTRÉE	Je descends avec appui 0,5	Je saute en avant avec aide 1	Je saute en avant sans aide 2	Je chute en arrière 3	Roule en arrière 4		
IMMERSION 1	Je ne franchis pas l'obstacle 0,25	Je franchis et bouge l'obstacle 0,5	Je franchis l'obstacle avec contact 1	Je franchis l'obstacle sans contact 1,5	Enchaîne l'obstacle en apnée 2		
DÉPLACEMENTS (sans appui)	Je nage le parcours avec ceinture 0,5	Je nage le parcours 2x5m 1	Je nage le parcours 2x10m 2	Je nage le parcours 2 x 20m 3	2 x 20m avec immersion remorquage anneau 4		
ÉQUILIBRE STATIQUE 1	Je ne me maintiens pas sur place 0,25	Je me maintiens sur place 5 sec 0,5	Je me maintiens sur place 10 sec 1	Je me maintiens sur place 15 sec 1,5	Je me maintiens sur place anneau émergé 2		
ÉQUILIBRE STATIQUE 2	Je ne me maintiens pas sur place 0,25	Je me maintiens sur place 5 sec 0,5	Je me maintiens sur place 10 sec 1	Je me maintiens sur place 15 sec 1,5	Je me maintiens sur place anneau émergé 2		
IMMERSION 2	Je ne franchis pas l'obstacle 0,25	Je franchis et bouge l'obstacle 0,5	Je franchis l'obstacle avec contact 1	Je franchis l'obstacle sans contact 1,5	Je franchis en apnée les 5 derniers mètres 2		

Projet	Eval	Ecart

Totaux				
Ecart	3+	2	1	0

Programmes

FSP
Ciblage

Degrés de maitrise

Lisibilité
→ élèves

Fonctionnalité
→ élèves

Déclinable
→ séquence

Savoir Nager 6^e Evaluation formative de l'élève : se situer dans son travail, conseils pour progresser et thèmes de travail.

SOCLE COMMUN	<u>Ecarts au projet</u>				
	<u>Nbre de tubas</u>	3 écarts et +	2 écarts	1 écart	0 écart
D1	12 à 16 tubas				
	8 à 11,5 tubas			<u>OPTIMISER</u>	
Et D2	4 à 7,5 tubas		<u>SE CONNAITRE</u>		
	0 à 3,5 tubas	<u>COMPRENDRE</u>			
D3	STAR / 4	S = SECURITE Connait et respecte les règles de sécurité au bord du bassin	T = TENUE de la feuille de projet Remplit correctement la fiche	A = ACCOMPAGNEMENT du nageur Se déplace le long du bord pour accompagner le nageur et le conseiller	R = RESPONSABILITE Identifie la personne responsable de la sécurité et sait où la trouver

Conseils pour progresser si je suis en rouge : COMPRENDRE

- Accepter de retirer des appuis solides en mobilisant **la tête et la respiration** pour apprendre à flotter
- Orienter ses appuis **vers l'arrière et accélérer** le geste pour se déplacer vers l'avant en construisant l'équilibre horizontal et la propulsion
- **Cibler un projet** de progrès pour gagner des tubas : entrée / immersion / déplacement / équilibre
- Utiliser le **projet poisson** pour progresser par étape : réaliser la première pastille de chaque famille
- **Enchaîner 2 actions** sans temps d'arrêt

Conseils pour progresser si je suis en jaune : SE CONNAITRE

- Se concentrer sur la mobilisation de la tête pour se déplacer :
Entrée = regard loin devant, **immersion** = flexion / extension, **déplacement** = regard au fond, **équilibre** = tête en hyper extension
- Utiliser le **projet poisson** pour progresser par étape
- Enchaîner les actions dans **des parcours simples** mais avec un **critère d'observation** : la mobilisation de la tête
- **Augmenter progressivement le nombre d'actions à enchaîner** pour apprendre à s'économiser et gérer l'effort

Conseils pour progresser si je suis en vert clair : OPTIMISER

- Cibler un projet de progrès sur ses **points faibles**
- **Demander des conseils** à son observateur ou au professeur
- Enchaîner les actions dans des **parcours de difficulté croissante**

Programmes

FSP
CiblageDegrés de
maîtriseLisibilité
→ élèvesFonctionnalité
→ élèvesDéclinable
→ séquence

CA 2

APSA:SAVOIR NAGER

PROF
Audrey VINCENT

SAVOIR NAGER 6^{ème} : Evaluation finale individuelle



Programmes

FSP
CiblageDegrés de
maîtriseLisibilité
→ élèvesFonctionnalité
→ élèvesDéclinable
→ séquence

<u>Ecart au projet</u> Nbre de tubas	3 écarts et +	2 écarts	1 écart	0 écart
12 à 16 tubas				
8 à 11,5 tubas				
4 à 7,5 tubas				
0 à 3,5 tubas				
STAR / 4	S = SECURITE Connait et respecte les règles de sécurité au bord du bassin	T = TENUE de la feuille de projet Remplit correctement la fiche	A = ACCOMPAGNEMENT du nageur Se déplace le long du bord pour accompagner le nageur et le conseiller	R = RESPONSABILITE Identifie la personne responsable de la sécurité et sait où la trouver
Savoir s'échauffer de façon autonome	Echauffement bâclé ou incomplet	Respecte les consignes d'échauffement mais aucune autonomie	Respecte les consignes d'échauffement et se montre de plus en plus autonome	S'échauffe parfaitement seul



OE : Concevoir et conduire un itinéraire en terrain semi-connu, en optimisant ses choix pour maximiser sa vitesse

Le coureur doit réaliser, seul ou en binôme, un parcours de son choix, composé de 8 postes, dans un temps limité.

24 postes sont placés dans un milieu boisé partiellement connu. La difficulté est symbolisée par la couleur des postes sur la carte :

- 6 balises sont vertes (niveau de difficulté le plus abordable),
- 6 sont bleues,
- 6 sont rouges
- 6 sont noires (niveau de difficulté le plus élevé).

Le candidat peut contrôler la durée de son déplacement à l'aide de la montre GPS mise à sa disposition pour l'épreuve.

FSP
Courses au score de plus en plus ambitieuses au fur et à mesure de la séquence

	Degré 1				Degré 2				Degré 3				Degré 4																															
AFLP 1 : Anticiper et planifier son itinéraire pour concevoir et conduire dans sa totalité un projet de déplacement Difficulté du parcours Note / 7	0 à 2 balises correctement poinçonnées, ou temps imparti dépassé				3 à 4 balises correctement poinçonnées dans le temps imparti.				5 à 6 balises correctement poinçonnées dans le temps imparti.				7 à 8 balises correctement poinçonnées dans le temps imparti.																															
	Itinéraire non réalisé, impossibilité d'estimer la difficulté				V	B	R	N	V	B	R	N	V	B	R	N																												
	0	0.5	1	1.5	2	2.5	3	3.5	4	4.5	5	5.5	6	6.5	7pts																													
AFLP 2 : Mobiliser des techniques efficaces pour adapter et optimiser son déplacement aux caractéristiques du milieu = % de VMA respecté (distance CO) Note / 5	20% et -				20,1-24,9				25 - 28,3				28,4 - 31,6				31,7 - 34,9				35 - 37,4				37,5 - 39,9				40 - 42,4				42,5 - 44,9				45 - 49,9%				50% et +			
	0	0.5	1	1.5	2	2.5	3	3.5	4	4.5	5	5.5	6	6.5	7pts																													

→ Le nombre de postes validés révèle la qualité de conduite du déplacement

→ Le % de VMA réalisé illustre la capacité des élèves à maximiser leur vitesse, en optimisant leurs choix (difficulté des postes, choix d'itinéraires et d'allures)

	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
AFLP3 - Analyser sa prestation pour comprendre les alternatives possibles et ajuster son projet en fonction de ses ressources et de celles du milieu. Pas de projet de course	L'élève ne réalise aucune analyse, qu'il soit en réussite ou en échec, ne modifie ni son allure ni son itinéraire malgré les difficultés rencontrées.	Régulations ponctuelles et tardives : modifie son trajet ou ses postes après plusieurs erreurs ou signes de fatigue	L'élève adapte son allure et/ou son itinéraire : choix des postes, contournements, simplifications d'itinéraire	L'élève analyse ses courses et ses erreurs, et propose des ajustements pertinents (contrat, itinéraire, postes...)
AFLP5 - Se préparer et maintenir un engagement optimal permettant de garder sa lucidité tout au long de son parcours pour pouvoir réévaluer son itinéraire ou renoncer le cas échéant. Engagement discontinu	Arrive en retard au point de départ Ne réalise pas le contrat minimal annoncé.	Arrive parfois en retard au point de départ Réalise partiellement le travail demandé (contrat minimal atteint de justesse)	Arrive à l'heure au point de départ Réalise le minimum de travail annoncé	Arrive en avance au point de départ et utilise ce temps pour préparer son projet Réalise intégralement le travail annoncé, voire l'optimise dans le cadre fixé

→ AFLP non motrices évaluées grâce aux informations des montres GPS et du carnet de suivi, et grâce aux débriefings d'après course

Programmes

FSP
Ciblage

Degrés de maîtrise

Lisibilité
→ élèves

Fonctionnalité
→ élèves

Déclinable
→ séquence



Ajustement des projets de course : choix pour le P2 en fonction des résultats du P1

Élèves	VMA	Parcours 1							Parcours 2						
		Parcours 1	Dist. Théorique	Dist. Réelle	Nb de postes trouvés	Temps	%VMA	Distance sup parcours	Parcours 2	Dist. Théorique	Dist. Réelle	Nb de postes trouvés	Temps	%VMA	Distance sup parcours
Cassandra N	10,9	A3	1350	1500	2	15min 0s	49,54	11,11	B2	940	1500	4	16min 5s	32,17	59,57
Thomas N	13,5						40,00							25,98	
Sarah F J	9,0	A1	770	850	0	17min 35s	29,19	10,39	B2	940	1030	2	19min 55s	31,46	9,57
Ysaline M	11,7						22,46							24,20	

AFLP 1

Nombre de postes validés

AFLP 2

% de VMA respecté

AFLP 5

Engagement : trajets et travail réalisé

	Nb de postes trouvés (P1+P2)	% de VMA (P1+P2)	Retard	Contrat : 7 postes
Cassandra N	6	40,55	<input type="checkbox"/>	9
Thomas N	6	32,74	<input type="checkbox"/>	9
Sarah F J	2	30,40	<input type="checkbox"/>	7
Ysaline M	2	23,38	<input type="checkbox"/>	7

- Programmes
- FSP Ciblage
- Degrés de maîtrise
- Lisibilité → élèves
- Fonctionnalité → élèves
- Déclinable → séquence

11	ARTS DU CIRQUE	NIVEAU 2			CYCLE 4
COMPÉTENCE SOCIÉE		Contexte possible pour identifier le niveau de maîtrise des élèves			
<p>Imaginer, composer et interpréter un numéro collectif s'inscrivant dans une démarche de création en choisissant des éléments dans les trois familles dont la mise en scène évoque un univers défini préalablement. Participer activement au sein d'un groupe, à l'élaboration et à la formalisation d'un projet artistique. Apprécier les prestations en utilisant différents supports d'observation et d'analyse à partir de quelques indicateurs simples.</p>		<p>Par groupe de 4 à 8, présenter à un public, un numéro collectif ayant un thème commun organisant la relation entre les différents personnages et leurs relations à l'objet (en mobilisant 2 à 3 familles des Arts du cirque : jonglerie/équilibre/acrobatie) durée du numéro comprise entre 3 et 5 minutes, chaque groupe passe dans les rôles d'acteurs et juges Thème et musique choisis par le groupe en rapport avec l'histoire des Arts (tableaux surréalisme/cubisme)</p>			
Domaines et Eléments du socle évalué	Compétence attendue	Maîtrise insuffisante	Maîtrise fragile	Maîtrise satisfaisante	Très bonne maîtrise
<p>/14PTS</p> <p><u>Domaine 1.4</u> : Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps</p>	<p>Imaginer, composer un numéro collectif : thème identifié, numéro orienté, respect des exigences</p> <p>Traitement de l'œuvre</p> <p>Le collectif brillant :</p>	<p>Numéro improvisé ou incomplet Public jamais considéré Pas de thème</p> <p>Aucun lien perçu avec l'œuvre</p> <p>Brille peu, pas de construction 0 à 8⁴ = 0 à 1,5PTS</p>	<p>Numéro construit mais incomplet Numéro partiellement orienté Thème présent par moment</p> <p>Lien simple avec l'œuvre Brille peu, collectif « maçon » débutant 9 à 13⁴ = 1,5 à 3,5PTS</p>	<p>Numéro construit en rapport avec le thème Construction spatiale en rapport avec le thème Procédés de composition présents Histoire compréhensible Plusieurs liens recherchés</p> <p>Brillant ! Collectif « architecte » 14 à 18⁴ = 3,5 à 5,5PTS</p>	<p>Numéro structuré Construction spatiale au service du thème Procédés de composition originaux Histoire originale</p> <p>Liens évocateurs Traitement émouvant Brillant ! Collectif « bâtisseur » « compositeur » 19 à 22⁴ = de 5,5 à 7PTS</p>
	<p>Maitriser 2 des 3 familles</p> <p>Être artiste : Gestuelle – Créativité Regard – Emotion Continuité</p>	<p>Prise de risque non maîtrisée Motricité quotidienne Malaadresse Verbe non recherché, gestuelle recitée Regard fuyant, titre Plusieurs hésitations, gestes parasites</p> <p>0 à 4 coups de chapeau 0 à 1,5PTS</p>	<p>Motricité simple partiellement maîtrisée Quelques chutes Motricité quotidienne Gestes simples S'ennuie, fuyant par intermittence Parfois hésitant sur les moments de transition</p> <p>5 à 6 coups de chapeau 1,5 à 3,5PTS</p>	<p>Motricité plus complexe, maîtrisée Peu de chutes</p> <p>Motricité plus recherchée Gestes plus complexes Regard placé 1 à 2 hésitations</p> <p>7 à 11 coups de chapeau 3,5 à 5,5PTS</p>	<p>Formes et techniques originales et personnelles Prise de risque optimale Motricité poétique, créativité, explicite Regard habité Aucune hésitation</p> <p>12 à 16 coups de chapeau 5,5 à 7PTS</p>
<p><u>Domaine 2</u> : Les méthodes et outils pour apprendre /2PTS</p>	<p>Participer activement au sein d'un groupe à l'élaboration et à la formalisation d'un projet artistique</p>	<p>Perturbe le travail du groupe</p> <p>0,5PT</p>	<p>Participe de façon intermittente</p> <p>1PT</p>	<p>Participe activement à la création</p> <p>1,5PTS</p>	<p>Mène le travail du groupe</p> <p>2PTS</p>
<p><u>Domaine 3</u> : La formation de la personne et du citoyen /2PTS</p>	<p>Apprécier la prestation des autres en utilisant des critères d'observation de plus en plus complexes. Formuler des conseils</p>	<p>Spectateur gênant Ne regarde pas, bavarde, se moque</p> <p>0,5PT</p>	<p>Spectateur intermittent : Regarde mais commente pendant la réalisation</p> <p>1PT</p>	<p>Spectateur respectueux : Capable d'apprécier à partir de critères de composition et d'interprétation simples vus durant le module</p> <p>1,5PTS</p>	<p>Spectateur ressource : Apprécie la prestation à travers des critères de virtuosité ou d'originalité. Argumente de façon objective et propose des voies d'amélioration</p> <p>2PTS</p>
<p><u>Domaine 4</u> : Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière. /2PTS</p>	<p>Mise en piste</p>	<p>Perturbe le travail du jeu d'acteur</p> <p>0,5PT</p>	<p>Accepte de faire en groupe d'asse mais se déconcentre facilement</p> <p>1PT</p>	<p>Se montre actif et concentré</p> <p>1,5PTS</p>	<p>Se montre investi et original</p> <p>2PTS</p>

Programmes

FSP
CiblageDegrés de
maîtriseLisibilité
→ élèvesFonctionnalité
→ élèvesDéclinable
→ séquence

CA 3

APSA: Arts du cirque

PROF
Audrey VINCENT



Programmes



FSP
Ciblage



Degrés de
maîtrise



Lisibilité
→ élèves



Fonctionnalité
→ élèves



Déclinable
→ séquence

SEQUENCE 3	
CIBLAGE	
OE 1 Artiste	Coordonner jeu d'acteur et prouesse au service de l'œuvre
OE 2 Chorégraphe	Choisir les outils d'enrichissement les plus adaptés au traitement de l'œuvre parmi une variété de paramètres et de procédés de composition
OE 3 Spectateur	Guider grâce à des outils plus variés
FSP	Piste fixe Spectateur ressource Evaluation formative Traitement de l'œuvre artistique 3 familles 4 tableaux
INDICATEUR Réglettes	Continuité Gestuelle Regard Traitement de l'œuvre
EVALUATION	Être artiste OE1 Collectif brillant OE2 Être spectateur OE3

Comment gagner des étoiles (*) pour le collectif, c'est la COMPOSITION du numéro de cirque = *Le collectif brillant !*

*	**	***
1 début et 1 fin reconnaissables en lien avec l'œuvre choisie	2 familles de cirque présentes	3 formations spatiales différentes
1 titre	1 effet de surprise	3 procédés de composition différents unisson / cascade / canon / répétition / lâcher-rattrapé / accumulation / aléatoire
Temps minimum respecté	2 vitesses différentes	Une histoire originale !
Une musique choisie en lien avec le thème	2 énergies différentes fluide / saccadé / robot	
Des décors en lien avec le thème choisi		
TOTAL d'étoiles :		/22 étoiles

De 0 à 8*	De 9 à 13*	De 14 à 18*	19 à 22*
Brille peu, pas de construction	Brille peu, collectif « maçon » débutant	Brillant ! collectif « architecte »	Brillant ! collectif « bâtisseur, compositeur » !!

Je peux en perdre si : Pas d'histoire : - 3* / Un peu d'histoire : -1* / Temps morts : -2* par temps morts / Décrochage : - 1* par décrochage

Je me situe dans le nombre de Coups de Chapeau (CC) c'est l'INTERPRETATION ! = *Coups de Chapeau pour l'artiste !!*

	0 à 4 CC	5 à 6 CC	7 à 11 CC	12 à 16 CC
ETRE ARTISTE	Prise de risque non maîtrisée Motricité quotidienne Maladresse	Motricité simple partiellement maîtrisée Quelques chutes	Motricité plus complexe, maîtrisée Peu de chutes	Formes et techniques originales et personnelles Prise de risque optimale
Gestuelle – Créativité	Verbe non recherché, gestuelle récitée	Motricité quotidienne Gestes simples	Motricité plus recherchée Gestes plus complexes	Motricité poétique, créativité, exploit
Regard – Emotion	Regard fuyant, rire	S'ennuie, fuyant par intermittence	Regard placé	Regard habité
Continuité	Plusieurs hésitations, gestes parasites	Parfois hésitant sur les moments de transition	1 à 2 hésitations	Aucune hésitation

Programmes

FSP
CiblageDegrés de
maîtriseLisibilité
→ élèvesFonctionnalité
→ élèvesDéclinable
→ séquence

- Programmes
- FSP
Ciblage
- Degrés de
maîtrise
- Lisibilité
→ élèves
- Fonctionnalité
→ élèves
- Déclinable
→ séquence

Outils de régulation

Réglettes spectateurs :
Traitement de l'œuvre, Continuité,
Gestuelle, Regard

Séquence 3
Niveau 2 cycle 4

Evaluation formative TRAITEMENT de l'œuvre :

	Aucun lien perçu avec l'œuvre	Lien simple avec l'œuvre	Plusieurs liens recherchés	Liens évocateurs Traitement émouvant

Evaluation formative CONTINUITÉ Hésitations / Gestes parasites

	Plusieurs hésitations, gestes parasites	Parfois hésitant sur les moments de transition	1 à 2 hésitations	Aucune

Evaluation formative GESTUELLE et CREATIVITE sur les verbes enchaînés

Motricité Créativité	Verbe non recherché, gestuelle récitée	Motricité quotidienne Gestes simples	Motricité plus recherchée Gestes plus complexes	Motricité poétique, créativité, exploit

Evaluation formative REGARD du circassien/ EMOTION

Regard du circassien	Fuyant, rire	S'ennuie, fuyant par intermittence	Regard placé	Regard habité

Arts du cirque 3è Evaluation formative de l'élève : se situer dans son travail, conseils pour progresser et thèmes de travail

SOCLE COMMUN	Nbre coups de chapeau Artiste Collectif brillant Nbre *	0 à 4 CC	5 à 6 CC	7 à 11 CC	12 à 16 CC
<u>Domaine 1.4</u> : Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps	19 à 22 *	5	8	11	<u>CIRCASSIEN</u> 14
	14 à 18 *	4	7	<u>INTERPRETER</u> 10	13
	9 à 13*	3	<u>CHOISIR</u> 6	9	12
	0 à 8 *	<u>COMPRENDRE</u> 2	5	8	11
<u>Domaine 2</u> : Les méthodes et outils pour apprendre	Participer activement au sein d'un groupe à l'élaboration et à la formalisation d'un projet artistique 2PTS	Perturbe le travail du groupe 0,5PT	Participe de façon intermittente 1PT	Participe activement à la création 1,5PTS	Mène le travail du groupe 2PTS
<u>Domaine 3</u> : La formation de la personne et du citoyen	Apprécier la prestation des autres en utilisant des critères d'observation plus complexes. Formuler des conseils 2PTS	Spectateur gênant : Ne regarde pas, bavarde, se moque 0,5PT	Spectateur intermittent : Regarde mais commente pendant la réalisation 1PT	Spectateur respectueux : Capable d'apprécier à partir de critères de composition et d'interprétation simples vus durant le module 1,5PTS	Spectateur ressource : Apprécie la prestation à travers des critères de virtuosité ou d'originalité. Argumente de façon objective et propose des voies d'amélioration 2PTS

Conseils pour progresser si je suis en rouge : COMPRENDRE

- S'assurer d'avoir compris le vocabulaire
- Utiliser la table d'appui :
 - o regarder une vidéo de spectacle d'élèves
 - o s'appuyer sur les livrets pour s'exercer

Conseils pour progresser si je suis en jaune : CHOISIR

- Ecouter les propositions de chacun et choisir ensemble des exigences accessibles à tous
- Décider de l'objet et/ou jeu d'acteur et y consacrer du temps de répétition
- Utiliser la table d'appui
- Se filmer et regarder sa prestation pour remplir la fiche d'observation

Conseils pour progresser si je suis en vert clair : INTERPRETER

- Se filmer et regarder sa prestation pour identifier les éléments manquants pour devenir collectif bâtisseur
- Accentuer / exagérer les émotions pour impressionner le spectateur

Programmes

FSP
CiblageDegrés de
maîtriseLisibilité
→ élèvesFonctionnalité
→ élèvesDéclinable
→ séquence

ARTS DU CIRQUE 3^{ème} : Evaluation finale individuelle

SOCLE COMMUN	Nbre coups de chapeau Artiste Collectif brillant Nbre *	0 à 4 CC	5 à 6 CC	7 à 11 CC	12 à 16 CC
<u>Domaine 1.4</u> : Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps	19 à 22 *	5	8	11	<u>CIRCISSIEN</u> 14
	14 à 18 *	4	7	<u>INTERPRETER</u> 10	13
	9 à 13*	3	<u>CHOISIR</u> 6	9	12
	0 à 8 *	<u>COMPRENDRE</u> 2	5	8	11
<u>Domaine 2</u> : Les méthodes et outils pour apprendre	Participer activement au sein d'un groupe à l'élaboration et à la formalisation d'un projet artistique 2PTS	Perturbe le travail du groupe 0,5PT	Participe de façon intermittente 1PT	Participe activement à la création 1,5PTS	Mène le travail du groupe 2PTS
<u>Domaine 3</u> : La formation de la personne et du citoyen	Apprécier la prestation des autres en utilisant des critères d'observation plus complexes. Formuler des conseils 2PTS	Spectateur gênant : Ne regarde pas, bavarde, se moque 0,5PT	Spectateur intermittent : Regarde mais commente pendant la réalisation 1PT	Spectateur respectueux : Capable d'apprécier à partir de critères de composition et d'interprétation simples vus durant le module 1,5PTS	Spectateur ressource : Apprécie la prestation à travers des critères de virtuosité ou d'originalité. Argumente de façon objective et propose des voies d'amélioration 2PTS
<u>Domaine 4</u> : Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière.	Mise en piste 2PTS	Perturbe le travail du jeu d'acteur 0,5PT	Accepte de faire en groupe classe mais se déconcentre facilement 1PT	Se montre actif et concentré 1,5PTS	Se montre investi et original 2PTS

Programmes

FSP
CiblageDegrés de
maitriseLisibilité
→ élèvesFonctionnalité
→ élèvesDéclinable
→ séquence

CA 3

APSA: PARKOUR

PROF
Cyrille VINCENT



Mises en œuvre de la FSP

Equipe de 3 ou 4 traceurs, durée du relais permettant 3 passages chacun
□ Temps max = variable didactique impactant la vitesse de réalisation

1 jury continuité + 1 jury compo par équipe

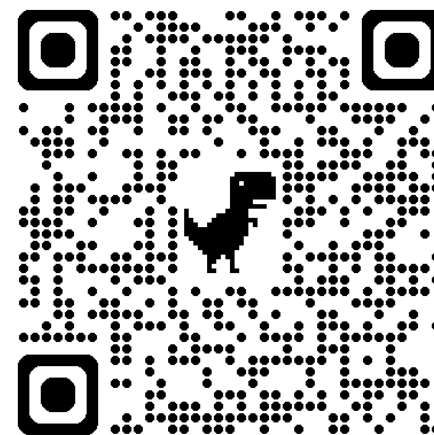


Illustration d'une démarche
d'évaluation fonctionnelle
en Parkour

Contexte : 1^e séquence collège

Programmes

FSP
Ciblage

Degrés de
maitrise

Lisibilité
→ élèves

Fonctionnalité
→ élèves

Déclinable
→ séquence

Programmes

FSP
CiblageDegrés de
maîtriseLisibilité
→ élèvesFonctionnalité
→ élèvesDéclinable
→ séquenceREFERENTIEL EVALUATION PARKOUR 1^o séquence collège

Compétence attendue		Contexte possible pour identifier le niveau de maîtrise des élèves				
Composer, réaliser un apprécier un enchaînement d'éléments au service d'un déplacement maîtrisé et fluide en temps contraint.		<p>Mener à plusieurs (en relais) un déplacement acrobatique fluide, composé d'éléments issus des 3 familles (franchissements, sauts, acrobaties) sur un itinéraire imposé par l'enseignant.</p> <p>Temps contraint de 1'20 (groupes de 3) à 1'40 (groupe de 4).</p> <p>Observer et juger la prestation d'un autre groupe à l'aide de critères simples (reconnaissance et fluidité des éléments)</p>				
Domaines	Compétence	Maîtrise insuffisante	Maîtrise fragile	Maîtrise satisfaisante	Très bonne maîtrise	
Domaine 1.4 : Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps	Mener un DÉPLACEMENT ACROBATIQUE collectif maîtrisé	COMPÉTENCE COLLECTIVE = CONTINUITÉ (indicateur chiffré = Addition nombre d'arrêts, gros déséquilibre, chute...)				
			1 étoile (énormément)	2 étoiles (nombreux arrêts)	3 étoiles (quelques arrêts)	4 étoiles (très peu d'arrêts)
		N1	02	04	06	08
		N1-2	04	06	08	10
		N1-2-3	06	08	10	12
	N2-3	08	10	12	14	
Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre	Respecter les EXIGENCES DE COMPOSITION de l'itinéraire	3 exigences : Respect du temps / Itinéraire imposé / 3 familles d'éléments				
		0 exigence respectées ou éléments non reconnaissables (sécu) 0,5 PT	1 seule exigence respectée 0,75PT	2 exigences respectées 1 PT	3 exigences respectées 2 PTS	
Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen	JUGER une prestation	Inattentif, non concerné 0,5 PT	Observation vague 1,5 PT	Repère les critères 3 PTS	Repère et conseille 4 PTS	

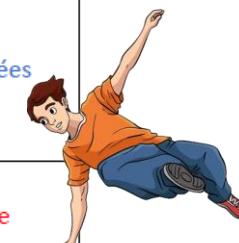


Illustration d'une démarche d'évaluation fonctionnelle en Parkour

Contexte : 1^e séquence collège



- Programmes
- FSP Ciblage
- Degrés de maîtrise
- Lisibilité → élèves
- Fonctionnalité → élèves
- Déclinable → séquence

Traceur	Continuité	Diff moyenne	Note « Line »
1	3 étoiles (quelques arrêts)	N1	6
2		N1-2	08
3		N2-3	12

PERFORMANCE INDIVIDUELLE = DIFFICULTE MOYENNE	COMPÉTENCE COLLECTIVE = CONTINUITÉ (indicateur chiffré = Addition nombre d'arrêts, gros déséquilibre, chute...)			
	1 étoile (énormément)	2 étoiles (nombreux arrêts)	3 étoiles (quelques arrêts)	4 étoiles (très peu d'arrêts)
N1	02	04	06	08
N1-2	04	06	08	10
N1-2-3	06	08	10	12
N2-3	08	10	12	14



Illustration d'une démarche d'évaluation fonctionnelle en Parkour

Contexte : 1^e séquence collège

CA 3

APSA: PARKOUR

PROF
Cyrille VINCENT

Jury continuité



Programmes

FSP
Ciblage

Degrés de
maîtrise

Lisibilité
→ élèves

Fonctionnalité
→ élèves

Déclinable
→ séquence

Jury compo



INDICATEUR CONTINUITÉ DU RELAIS

ETOILES	Nombre arrêts / ruptures
4 étoiles	0
	1
	2
3 étoiles	3
	4
2 étoiles	5
	6
	7
1 étoile	8
	9
	10
	11
	12
	13
	14
	15
	16
	17
	18
	19
	20



Illustration d'une démarche
d'évaluation fonctionnelle
en Parkour

Contexte : 1^{er} séquence collège

CA 3

APSA: PARKOUR

PROF
Cyrille VINCENT



Tableur de suivi rempli par les élèves

- Programmes
- FSP Ciblage
- Degrés de maîtrise
- Lisibilité → élèves
- Fonctionnalité → élèves
- Déclinable → séquence

NOM	GPE	INDICATEUR PERFORMANCE INDIV Etoiles de difficultés							INDICATEUR COMPETENCE COLLECTIF Etoiles de continuité du relais							RELAIS ACRO / 14	COMPO / 2	OBS / 4	NOTE FINALE / 20
		R1	R2	R3	R4	R5	Moy	DEGRE	R1	R2	R3	R4	R5	Moy	DEGRE				
Nassima	A	2	2	2	3	3	2,4	MS	2	4	4	4	3	3,4	TBM	13	1,5	3	17,5
Julie	A	1	1	2	2	2	1,6	MF	2	3	4	4	3	3,2	TBM	12	2	4	18
Léna	A	2	2			3	2,3	MS	2	4			3	3,0	MS	11	1	3	15
Jonathan	A	2	2	3	3	3	2,6	MS	4	2	2	2	3	2,6	MS	11	2	4	17
Evan	B			1	1	2	1,3	MF			2	4	4	3,3	TBM	12	1	2	15
Giulian	B	2	2	3	3	3	2,6	MS	2	3	4	4	4	3,4	TBM	13	2	4	19
Narcisse	B	1	1	2	2	2	1,6	MF	2	4	2	4	4	3,2	TBM	12	2	4	18
Joakim	C	2	2	2	2	2	2,0	MF	4	3	3	2	3	3,0	MS	10	1,5	3	14,5
Lindsay	C	2	2	2		2	2,0	MF	2	4	4		3	3,3	TBM	12	2	4	18
Mélina	C	2	2	1	1	1	1,4	MF	2	2	4	4	3	3,0	MS	10	1	3	14
Ethan	D	1	1	2		3	1,8	MF	4	3	3		3	3,3	TBM	12	1,5	2	15,5
Timéo	D	2	2	2		3	2,3	MS	2	3	2		3	2,5	MS	11	2	4	17
Ulysse	D	2	2	2		3	2,3	MS	2	3	2		3	2,5	MS	11	2	4	17
Tino	E	2	2	2	3	3	2,4	MS	3	2	4	3	3	3,0	MS	11	2	4	17
Mathieu	E	1	1	2	3	3	2,0	MF	3	3	4	3	3	3,2	TBM	12	2	3	17
Brandon	E	2	2	2	3	3	2,4	MS	2	2	2	3	3	2,4	MS	11	2	3	16
Théo	E	2	2	2	3	2	2,2	MS	3	2	4	3	3	3,0	MS	11	2	4	17
Maëline	F	1	1			1	1,0	MI	3	3			3	3,0	MS	9	0,5	1	11
Mélina	F	1	1	1		2	1,3	MF	2	2	2		3	2,3	MS	10	1	3	13
Beren Isik	F	1	1	1	1	1	1,0	MI	4	3	3	2	3	3,0	MS	9	2	2	13
Timeo	F	2	2	3		3	2,5	MS	2	2	4		3	2,8	MS	11	1,5		13



Illustration d'une démarche d'évaluation fonctionnelle en Parkour

Contexte : 1^{er} séquence collège

Relais acrobatique « **fil rouge** » de la séquence

- ▢ Mis en place **progressive** à partir de L2 jusqu'à L5 (compréhension fonctionnement + attendus)
- Relevé** d'indicateurs à partir de L6 jusqu'à L10 (secondes chances, progression)
- ▢ Permet **différenciation** des contenus selon couleur indicateur en L-1 (sens pour l'élève)
- ▢ Nécessité de former le **regard du juge** (contenus en lien avec AFC n°3)

Déclinaisons possibles

Brassage régulier des équipes

Evolution de l'itinéraire

- ▢ Ajout d'un **temps max** après stabilisation du relais (augmente la difficulté par la v

Programmes

FSP
Ciblage

Degrés de
maîtrise

Lisibilité
→ élèves

Fonctionnalité
→ élèves

Déclinable
→ séquence



Illustration d'une démarche
d'évaluation fonctionnelle
en Parkour

Contexte : 1^e séquence collège

FICHE EVALUATION AFC CYCLE 4 CA3

DANSE SEQUENCE N°1

Enjeux CA3 : **INTERPRETER** / **COMPOSER** / **JUGER APPRECIER**

Objet d'enseignement : Habiter le danseur Hiphop grâce à une mobilisation du corps en accord avec les codes E/T/EN pour rendre la danse plus expressive

Indicateur : le **894**

Programmes

FSP
CiblageDegrés de
maîtriseLisibilité
→ élèvesFonctionnalité
→ élèvesDéclinable
→ séquence

Très bonne maîtrise	894
Maitrise satisfaisante	774 663
Maitrise Fragile	563 232
Maitrise insuffisante	221 100

POINTS 100 : Le DANSEUR (évaluation individuel)	
Jauge MOTRICITÉ 400 DANSEUR EXPRESSIF HABITÉ 300 DANSEUR propre 200 Danse mais BROUILLON (manque amplitude, précision) 100 ALTERNE Danse et mime ou motricité usuelle	Jauge EXPRESSIVITÉ 400 ENGAGÉ TOUT le TEMPS 300 Quelques petits TEMPS MORTS (sur 1 ou 2x8) 200 1 ou 2 gestes parasites, COPIEUR/SUIVEUR 100 GESTES PARASITES ou ERREURS perturbent 000 RIGOLE, s'amuse, s'échappe
POINTS 10 : la COMPOSITION / CHOREGRAPHIE (évaluation collective troupe)	
Attendus de la COMPOSITION X2 VARIATIONS de l'ESPACE X2 VARIATIONS du TEMPS X2 VARIATIONS des ENERGIES : parmi mou/dur, continue/saccadé, tendu/tordu X4 VARIATIONS de Styles : Pointing / Break / Freeze / Robot / Tetris / Egyptien	Jauge effets produits par COMPOSITION +10 <u>majorité</u> spectateurs DEBOUTS, enthousiasmant parmi les trois effets produits (applaudissements de politesse, applaudissements de
POINTS 1 : Le SPECTATEUR (évaluation individuel)	
JAUGE TYPE de SPECTATEUR 4 Spectateur concerné à chaque passage, impliqué et PERTINENT, parfois fin, nuancé ou subtil. 3 Spectateur sérieux puis qui s'exprime avec des critères ou des ARGUMENTS simples. 2 Spectateur qui observe mais BINAIRE, juge mais n'argumente pas. 1 Spectateur calme mais INNATENTIF, OBSERVE mais NE DONNE PAS SON AVIS sur les prestations. 0 Spectateur IMPOLI, INCONSTANT dans l'enchaînement des spectacles (parle, rigole, s'amuse, perturbe)	



FICHE EVALUATION AFC CYCLE 4 CA3 DANSE SEQUENCE N°1
Enjeux CA3 : **INTERPRETER** / **COMPOSER** / **JUGER APPRECIER**

- Programmes
- FSP Ciblage
- Degrés de maîtrise
- Lisibilité → élèves
- Fonctionnalité → élèves
- Déclinable → séquence

D1.4/ → valider «
D2/ → valider «
D3/ → valider «
D4/ → valider «
D5/ → valider «

Moteur

Indicateur : le **894**

Très bonne maîtrise	894
	784
Maitrise satisfaisante	774
	663
Maitrise Fragile	563
	232
Maitrise insuffisante	221
	100

Méthodo

Social

POINTS 100 : Le DANSEUR (évaluation individuel)	
<p>Jauge MOTRICITÉ</p> <p>400 DANSEUR EXPRESSIF HABITÉ 300 DANSEUR propre 200 DANSEUR PROUILLON (manque amplitude, pré- 100 ALIÈRE danse et mime ou motricité usuelle</p>	<p>Jauge EXPRESSIVITÉ</p> <p>400 ENGAGÉ TOUT le TEMPS 300 Quelques petits TEMPS MORTS (sur 1 ou 2x8) 200 1 ou 2 gestes parasites, COPIEUR/SUIVEUR 100 GESTES PARASITES ou ERREURS perturbent 000 RIGOLE, s'amuse, s'échappe</p>
POINTS 10 : la COMPOSITION / CHOREGRAPHIE (évaluation collective troupe)	
<p>Attendus de la COMPOSITION</p> <p>X2 VARIATIONS de l'ESPACE X2 VARIATIONS de X2 VARIATIONS de Styles : parmi mou/dur, continue/saccadé, tendu/tordu X4 VARIATIONS de Styles : Pointing / Break / Freeze / Robot / Tetris / Egyptien</p>	<p>Jauge effets produits par COMPOSITION</p> <p>+10 majorité spectateurs DEBOUTS, enthousiasmant parmi les trois effets produits (applaudissements de politesse, applaudissements de</p>
POINTS 1 : Le SPECTATEUR (évaluation individuel)	
JAUGE TYPE de SPECTATEUR	
<p>4 Spectateur concerné à chaque passage, impliqué et PERTINENT, parfois fin, nuancé ou subtil. 3 Spectateur sérieux puis qui s'exprime avec des critères ou des ARGUMENTS simples. 2 Spectateur qui observe mais BINAIRE, juge mais n'argumente pas. 1 Spectateur calme mais INNATENTIF, OBSERVE mais NE DONNE PAS SON AVIS sur les prestations. 0 Spectateur IMPOLI, INCONSTANT dans l'enchaînement des spectacles (parle, rigole, s'amuse, perturbe)</p>	

FICHE EVALUATION AFC CYCLE 4 CA3

DANSE SEQUENCE N°1

Enjeux CA3 : **INTERPRETER** / **COMPOSER** / **JUGER APPRECIER**

Objet d'enseignement : Habiter le danseur Hiphop grâce à une mobilisation du corps en accord avec les codes E/T/EN pour rendre la danse plus expressive.

Indicateur : le **894**

Programmes

FSP
CiblageDegrés de
maîtriseLisibilité
→ élèvesFonctionnalité
→ élèvesDéclinable
→ séquence

Très bonne maîtrise	894
	784
Maitrise satisfaisante	774
	663
Maitrise Fragile	563
	232
Maitrise insuffisante	221
	100

POINTS 100 : Le DANSEUR (évaluation individuel)	
Jauge MOTRICITÉ 400 DANSEUR EXPRESSIF HABITÉ 300 DANSEUR propre 200 Danse mais BROUILLON (manque amplitude, précision) 100 ALTERNE Danse et mime ou motricité usuelle	Jauge EXPRESSIVITÉ 400 ENGAGÉ TOUT le TEMPS 300 Quelques petits TEMPS MORTS (sur 1 ou 2x8) 200 1 ou 2 gestes parasites, COPIEUR/SUIVEUR 100 GESTES PARASITES ou ERREURS perturbent 000 RIGOLE, s'amuse, s'échappe
POINTS 10 : la COMPOSITION / CHOREGRAPHIE (évaluation collective troupe)	
Attendus de la COMPOSITION X2 VARIATIONS de l'ESPACE X2 VARIATIONS du TEMPS X2 VARIATIONS des ENERGIES : parmi mou/dur, continue/saccadé, tendu/tordu X4 VARIATIONS de Styles : Pointing / Break / Freeze / Robot / Tetris / Egyptien	Jauge effets produits par COMPOSITION +10 <u>majorité</u> spectateurs DEBOUTS, enthousiasmant parmi les trois effets produits (applaudissements de politesse, applaudissements de
POINTS 1 : Le SPECTATEUR (évaluation individuel)	
JAUGE TYPE de SPECTATEUR	
4 Spectateur concerné à chaque passage, impliqué et PERTINENT, parfois fin, nuancé ou subtil. 3 Spectateur sérieux puis qui s'exprime avec des critères ou des ARGUMENTS simples. 2 Spectateur qui observe mais BINAIRE, juge mais n'argumente pas. 1 Spectateur calme mais INNATENTIF, OBSERVE mais NE DONNE PAS SON AVIS sur les prestations. 0 Spectateur IMPOLI, INCONSTANT dans l'enchaînement des spectacles (parle, rigole, s'amuse, perturbe)	

FICHE EVALUATION AFC CYCLE 4 CA3

DANSE SEQUENCE N°1

Enjeux CA3 : **INTERPRETER** / **COMPOSER** / **JUGER APPRECIER**

Programmes

FSP
CiblageDegrés de
maîtriseLisibilité
→ élèvesFonctionnalité
→ élèvesDéclinable
→ séquence

Très bonne maîtrise	894
Maitrise satisfaisante	774 663
Maitrise Fragile	563 232
Maitrise insuffisante	221 100

Indicateur : le **894**

POINTS 100 : Le DANSEUR (évaluation individuel)	
Jauge MOTRICITÉ 400 DANSEUR EXPRESSIF HABITÉ 300 DANSEUR propre 200 Danse mais BROUILLON (manque amplitude, précision) 100 ALTERNE Danse et mime ou motricité usuelle	Jauge EXPRESSIVITÉ 400 ENGAGÉ TOUT le TEMPS 300 Quelques petits TEMPS MORTS (sur 1 ou 2x8) 200 1 ou 2 gestes parasites, COPIEUR/SUIVEUR 100 GESTES PARASITES ou ERREURS perturbent 000 RIGOLE, s'amuse, s'échappe
POINTS 10 : la COMPOSITION / CHOREGRAPHIE (évaluation collective troupe)	
Attendus de la COMPOSITION X2 VARIATIONS de l'ESPACE X2 VARIATIONS du TEMPS X2 VARIATIONS des ENERGIES : parmi mou/dur, continue/saccadé, tendu/tordu X4 VARIATIONS de Styles : Pointing / Break / Freeze / Robot / Tetris / Egyptien	Jauge effets produits par COMPOSITION +10 <u>majorité</u> spectateurs DEBOUTS, enthousiasmant parmi les trois effets produits (applaudissements de politesse, applaudissements de
POINTS 1 : Le SPECTATEUR (évaluation individuel)	
JAUGE TYPE de SPECTATEUR	
4 Spectateur concerné à chaque passage, impliqué et PERTINENT, parfois fin, nuancé ou subtil. 3 Spectateur sérieux puis qui s'exprime avec des critères ou des ARGUMENTS simples. 2 Spectateur qui observe mais BINAIRE, juge mais n'argumente pas. 1 Spectateur calme mais INNATENTIF, OBSERVE mais NE DONNE PAS SON AVIS sur les prestations. 0 Spectateur IMPOLI, INCONSTANT dans l'enchaînement des spectacles (parle, rigole, s'amuse, perturbe)	

FICHE EVALUATION AFC CYCLE 4 CA3

DANSE SEQUENCE N°1

Enjeux CA3 : **INTERPRETER** / **COMPOSER** / **JUGER APPRECIER**

Programmes

FSP
CiblageDegrés de
maîtriseLisibilité
→ élèvesFonctionnalité
→ élèvesDéclinable
→ séquenceIndicateur : le **894**

Très bonne maîtrise	894
Maitrise satisfaisante	774 663
Maitrise Fragile	563 232
Maitrise insuffisante	221 100

POINTS 100 : Le DANSEUR (évaluation individuel)	
Jauge MOTRICITÉ	Jauge EXPRESSIVITÉ
400 DANSEUR EXPRESSIF HABITÉ 300 DANSEUR propre 200 Danse mais BROUILLON (manque amplitude, précision) 100 ALTERNE Danse et mime ou motricité usuelle	400 ENGAGÉ TOUT le TEMPS 300 Quelques petits TEMPS MORTS (sur 1 ou 2x8) 200 1 ou 2 gestes parasites, COPIEUR/SUIVEUR 100 GESTES PARASITES ou ERREURS perturbent 000 RIGOLE, s'amuse, s'échappe
POINTS 10 : la COMPOSITION / CHOREGRAPHIE (évaluation collective troupe)	
Attendus de la COMPOSITION	Jauge effets produits par COMPOSITION
X2 VARIATIONS de l'ESPACE X2 VARIATIONS du TEMPS X2 VARIATIONS des ENERGIES : parmi mou/dur, continue/saccadé, tendu/tordu X4 VARIATIONS de Styles : Pointing / Break / Freeze / Robot / Tetris / Egyptien	+10 <u>majorité</u> spectateurs DEBOUTS, enthousiasmant parmi les trois effets produits (applaudissements de politesse, applaudissements de
POINTS 1 : Le SPECTATEUR (évaluation individuel)	
JAUGE TYPE de SPECTATEUR	
4 Spectateur concerné à chaque passage, impliqué et PERTINENT, parfois fin, nuancé ou subtil. 3 Spectateur sérieux puis qui s'exprime avec des critères ou des ARGUMENTS simples. 2 Spectateur qui observe mais BINAIRE, juge mais n'argumente pas. 1 Spectateur calme mais INNATENTIF, OBSERVE mais NE DONNE PAS SON AVIS sur les prestations. 0 Spectateur IMPOLI, INCONSTANT dans l'enchaînement des spectacles (parle, rigole, s'amuse, perturbe)	

FICHE EVALUATION AFC CYCLE 4 CA3

DANSE SEQUENCE N°1

Enjeux CA3 : **INTERPRETER** / **COMPOSER** / **JUGER APPRECIER**

Programmes

FSP
CiblageDegrés de
maîtriseLisibilité
→ élèvesFonctionnalité
→ élèvesDéclinable
→ séquenceIndicateur : le **894**

Très bonne maîtrise	894
Maitrise satisfaisante	774 663
Maitrise Fragile	563 232
Maitrise insuffisante	221 100

POINTS 100 : Le DANSEUR (évaluation individuel)	
Jauge MOTRICITÉ 400 DANSEUR EXPRESSIF HABITÉ 300 DANSEUR propre 200 Danse mais BROUILLON (manque amplitude, précision) 100 ALTERNE Danse et mime ou motricité usuelle	Jauge EXPRESSIVITÉ 400 ENGAGÉ TOUT le TEMPS 300 Quelques petits TEMPS MORTS (sur 1 ou 2x8) 200 1 ou 2 gestes parasites, COPIEUR/SUIVEUR 100 GESTES PARASITES ou ERREURS perturbent 000 RIGOLE, s'amuse, s'échappe
POINTS 10 : la COMPOSITION / CHOREGRAPHIE (évaluation collective troupe)	
Attendus de la COMPOSITION X2 VARIATIONS de l'ESPACE X2 VARIATIONS du TEMPS X2 VARIATIONS des ENERGIES : parmi mou/dur, continue/saccadé, tendu/tordu X4 VARIATIONS de Styles : Pointing / Break / Freeze / Robot / Tetris / Egyptien	Jauge effets produits par COMPOSITION +10 <u>majorité</u> spectateurs DEBOUTS, enthousiasmant parmi les trois effets produits (applaudissements de politesse, applaudissements de
POINTS 1 : Le SPECTATEUR (évaluation individuel)	
JAUGE TYPE de SPECTATEUR	
4 Spectateur concerné à chaque passage, impliqué et PERTINENT, parfois fin, nuancé ou subtil. 3 Spectateur sérieux puis qui s'exprime avec des critères ou des ARGUMENTS simples. 2 Spectateur qui observe mais BINAIRE, juge mais n'argumente pas. 1 Spectateur calme mais INNATENTIF, OBSERVE mais NE DONNE PAS SON AVIS sur les prestations. 0 Spectateur IMPOLI, INCONSTANT dans l'enchaînement des spectacles (parle, rigole, s'amuse, perturbe)	

FICHE EVALUATION AFC CYCLE 4 CA3

DANSE SEQUENCE N°1

Enjeux CA3 : **INTERPRETER** / **COMPOSER** / **JUGER APPRECIER**

Programmes

FSP
CiblageDegrés de
maîtriseLisibilité
→ élèvesFonctionnalité
→ élèvesDéclinable
→ séquenceIndicateur : le **894**

Très bonne maîtrise	894
	784
Maitrise satisfaisante	774
	663
Maitrise Fragile	563
	232
Maitrise insuffisante	221
	100

POINTS 100 : **Le DANSEUR** (évaluation individuel)

Jauge MOTRICITÉ

400 DANSEUR EXPRESSIF HABITÉ
300 DANSEUR propre
200 Danse mais BROUILLON (manque amplitude, précision)
100 ALTERNE Danse et mime ou motricité usuelle

Jauge EXPRESSIVITÉ

400 ENGAGÉ TOUT le TEMPS
300 Quelques petits TEMPS MORTS (sur 1 ou 2x8)
200 1 ou 2 gestes parasites, COPIEUR/SUIVEUR
100 GESTES PARASITES ou ERREURS perturbent
000 RIGOLE, s'amuse, s'échappe

POINTS 10 : **la COMPOSITION / CHOREGRAPHIE** (évaluation collective troupe)

Attendus de la COMPOSITION

X2 VARIATIONS de l'ESPACE
X2 VARIATIONS du TEMPS
X2 VARIATIONS des ENERGIES : parmi mou/dur, continue/saccadé, tendu/tordu
X4 VARIATIONS de Styles : **Pointing** / Break / Freeze / Robot / Tetris / Egyptien

Jauge effets produits par COMPOSITION

+10 majorité spectateurs DEBOUTS, enthousiasmant parmi les trois effets produits (applaudissements de politesse, applaudissements de

POINTS 1 : **Le SPECTATEUR** (évaluation individuel)

JAUGE TYPE de SPECTATEUR

4 Spectateur concerné à chaque passage, impliqué et PERTINENT, parfois fin, nuancé ou subtil.
3 Spectateur sérieux puis qui s'exprime avec des critères ou des ARGUMENTS simples.
2 Spectateur qui observe mais BINAIRE, juge mais n'argumente pas.
1 Spectateur calme mais INNATENTIF, OBSERVE mais NE DONNE PAS SON AVIS sur les prestations.
0 Spectateur IMPOLI, INCONSTANT dans l'enchaînement des spectacles (parle, rigole, s'amuse, perturbe)



- Programmes
- FSP Ciblage
- Degrés de maîtrise
- Lisibilité → élèves
- Fonctionnalité → élèves
- Déclinable → séquence

CHAMP D'APPRENTISSAGE N°4	Principe d'élaboration de l'épreuve :																
	<p>Les élèves s'opposent dans des matches de 11 points au sein de poules de niveaux homogènes constituées de 3 à 5 joueurs (la poule 1 est la plus performante et la poule 7 la moins performante). Il est possible également d'évaluer la performance à travers le classement des joueurs dans une même poule. L'ensemble des joueurs de la poule se rencontre. Des « points manière » (point gagné dans le « <u>surfilet</u> » permettent d'évaluer la compétence à gagner ou perdre avec la manière (efficacité dans la rupture de l'échange). Le BONUS est fixé pour toute la classe à 5 points manière (zone verte de la fiche score) traduisant la compétence de l'élève créer des trajectoires descendantes pour faire basculer le rapport de force en sa faveur (gain d'efficacité technico tactique impliquant des choix pertinents et de l'entraînement).</p>																
APSA : Badminton	<table border="1"> <tr> <td rowspan="2">VICTOIRE</td> <td>Avec BONUS</td> <td rowspan="2">4 volants</td> </tr> <tr> <td>Sans BONUS</td> <td>3 volants</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">DÉFAITE</td> <td>Avec BONUS</td> <td>2 volants</td> </tr> <tr> <td>Sans BONUS mais en ayant marqué 3 ou 4 points manière</td> <td>1 volant</td> </tr> <tr> <td>Sans BONUS et en ayant marqué 0, 1 ou 2 points manière</td> <td>0 volant</td> <td></td> </tr> </table>		VICTOIRE	Avec BONUS	4 volants	Sans BONUS	3 volants	DÉFAITE	Avec BONUS	2 volants	Sans BONUS mais en ayant marqué 3 ou 4 points manière	1 volant	Sans BONUS et en ayant marqué 0, 1 ou 2 points manière	0 volant		<p>14 points évaluent l'efficacité dans la gestion du rapport de force corrélié au gain des matchs (AFL 1 et AFL2). 6 points évaluent l'efficacité de l'élève dans le rôle d'arbitre et de secrétaire (AFL 3).</p>	
	VICTOIRE	Avec BONUS		4 volants													
Sans BONUS		3 volants															
DÉFAITE	Avec BONUS	2 volants															
	Sans BONUS mais en ayant marqué 3 ou 4 points manière	1 volant															
Sans BONUS et en ayant marqué 0, 1 ou 2 points manière	0 volant																
AFL	Note	Niveaux de Poules	Insuffisant Entre 0 et 2 volants	Fragile Entre 3 et 5 volants	Satisfaisant Entre 6 et 9 volants	Très bon niveau Entre 10 et 12 volants											
<p>AFL1 : S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force.</p> <p>AFL2 : Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.</p>	14	Niveau 1	7,5	11	12,5	14											
		Niveau 2	6,5	10	11,5	13											
		Niveau 3	6	9	10,5	12											
		Niveau 4	5,5	8	9,5	11											
		Niveau 5	4,5	7	8,5	10											
		Niveau 6	4	6	7,5	9											
		Niveau 7	1,5	3,5	6,5	8											
<p>AFL3 : Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire.</p>	6	ARBITRE SECRÉTAIRE (STAR)	Pas de connaissance du Score Erreurs dans la fiche Tournoi 0 à 1 point	Arbitre concentré de manière intermittente Des erreurs dans l'Annonce et l'application du Règlement 2 à 3 points	Arbitre concentré sur la presque totalité de la partie Rares erreurs dans l'Annonce et la fiche Tournoi 4 à 5 points	Arbitre concentré sur la totalité de la partie Parfaites Annonces et applications du Règlement 6 points											
		Le Badiste	Efficacité dans la rupture de l'échange et les trajectoires														
		<p><u>Déplacements</u></p> <p><u>Frappes</u></p> <p><u>Régularité</u></p>	<p>Niveau de jeu 7</p> <p>Joueur qui reste à l'endroit du dernier volant frappé Frappes et trajectoires identiques Des fautes directes majoritaires</p> <p>PASSIF</p>	<p>Niveaux 5 - 6</p> <p>Joueur qui se place et se replace avec retard (après la frappe adverse) Frappes et trajectoires peu variées Des fautes directes</p> <p>REACTION</p>	<p>Niveau 3 - 4</p> <p>Joueur qui se place rapidement mais se replace avec retard (à la frappe adverse) Frappes et trajectoires en recherche de variétés Quelques fautes directes</p> <p>ACTION</p>	<p>Niveau 1 - 2</p> <p>Joueur qui se place et se replace rapidement (avant la frappe adverse) Variation des frapes et des trajectoires Les fautes sont provoquées par l'adversaire</p> <p>ANTICIPATION</p>											



CA 4

APSA: Badminton

Jérôme FRIEDMANN



Programmes

FSP
Ciblage

Degrés de
maîtrise

Lisibilité
→ élèves

Fonctionnalité
→ élèves

Déclinable
→ séquence



Fiche score plastifiée



N° Arbitre			
N° du joueur		N° du joueur	
0	SCORE	0	0
1		1	1
2		2	2
3	ÉTOILES	3	3
4		4	4
5		5	5
6	VICTOIRE DÉFAITE	6	6
7	Victoir e + zone	4 *	7
8	Victoir e + zone	3 *	8
9	Défaite + zone	2 *	9
10	Défaite + zone	1 *	10
11	Défaite + zone	0 *	11
0	P O		0
1	N		1
2	S		2
3	M A N I F E S T E		3
4			4
5			5
6			6

Score

Valeur du résultat

Points bonus

- Programmes
- FSP Ciblage
- Degrés de maîtrise
- Lisibilité → élèves
- Fonctionnalité → élèves
- Déclinable → séquence





- Programmes
- FSP Ciblage
- Degrés de maîtrise
- Lisibilité → élèves
- Fonctionnalité → élèves
- Déclinable → séquence

CHAMP D'APPRENTISSAGE N°4

APSA : Badminton

Principe d'élaboration de l'épreuve :

Les élèves s'opposent dans des **matches de 11 points** au sein de **poules de niveaux homogènes** constituées de 3 à 5 joueurs (la poule 1 est la plus performante et la poule 7 la moins performante). Il est possible également d'évaluer la performance à travers le classement des joueurs dans une même poule. L'ensemble des joueurs de la poule se rencontre. Des « **points manière** » (point gagné dans le « **surfilet** ») permettent d'évaluer la compétence à **gagner ou perdre avec la manière** (efficacité dans la rupture de l'échange). Le **BONUS** est fixé pour toute la classe à **5 points manière** (zone verte de la fiche score) traduisant la compétence de l'élève créer des trajectoires descendantes pour faire basculer le rapport de force en sa faveur (gain d'efficacité technico-tactique impliquant des choix pertinents et de l'entraînement).

VICTOIRE	Avec BONUS	4 volants
	Sans BONUS	3 volants
DÉFAITE	Avec BONUS	2 volants
	Sans BONUS mais en ayant marqué 3 ou 4 points manière	1 volant
	Sans BONUS et en ayant marqué 0, 1 ou 2 points manière	0 volant

14 points évaluent l'efficacité dans la **gestion du rapport de force** corrélé au gain des matches (AFL 1 et AFL2).
6 points évaluent l'efficacité de l'élève dans le rôle d'**arbitre et de secrétaire** (AFL 3).

AFL	Note	Niveaux de Poules	Insuffisant Entre 0 et 2 volants	Fragile Entre 3 et 5 volants	Satisfaisant Entre 6 et 9 volants	Très bon niveau Entre 10 et 12 volants
<p>AFL1 : S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force.</p> <p>AFL2 : Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.</p>	14	Niveau 1	7,5	11	12,5	14
		Niveau 2	6,5	10	11,5	13
		Niveau 3	6	9	10,5	12
		Niveau 4	5,5	8	9,5	11
		Niveau 5	4,5	7	8,5	10
		Niveau 6	4	6	7,5	9
		Niveau 7	1,5	3,5	6,5	8
<p>AFL3 : Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire.</p>	6	ARBITRE SECRÉTAIRE (STAR)	<p>Niveau de jeu 7</p> <p>Joueur qui reste à l'endroit du dernier volant frappé Frappes et trajectoires identiques Des fautes directes majoritaires</p> <p>PASSIF</p>	<p>Niveaux 5 - 6</p> <p>Joueur qui se place et se replace avec retard (après la frappe adverse) Frappes et trajectoires peu variées Des fautes directes</p> <p>REACTION</p>	<p>Niveau 3 - 4</p> <p>Joueur qui se place rapidement mais se replace avec retard (à la frappe adverse) Frappes et trajectoires en recherche de variétés Quelques fautes directes</p> <p>ACTION</p>	<p>Niveau 1 - 2</p> <p>Joueur qui se place et se replace rapidement (avant la frappe adverse) Variation des frappes et des trajectoires Les fautes sont provoquées par l'adversaire</p> <p>ANTICIPATION</p>
			Pas de connaissance du Score Erreurs dans la fiche Tournoi 0 à 1 point	Arbitre concentré de manière intermittente Des erreurs dans l'Annonce et l'application du Règlement	Arbitre concentré sur la presque totalité de la partie Rares erreurs dans l'Annonce et la fiche Tournoi	Arbitre concentré sur la totalité de la partie Parfaites Annonces et applications du Règlement
			0 à 1 point	2 à 3 points	4 à 5 points	6 points



Fiche tournoi plastifiée

Fiche de tournoi
(version numérique
Excel ou Numbers, PC
ou tablette)

Programmes

FSP
Ciblage

Degrés de
maitrise

Lisibilité
→ élèves

Fonctionnalité
→ élèves

Déclinable
→ séquence



NIVEAU TERRAIN	NOMS	ETOILES	classement	NOTE /12	AFLP4 ARBITRAGE/4	TOTAL/16	bonus malus classement	AFLP5 Savoir s'entraîner /4	TOTAL/20
1	J1 ADAMCZYK	4	1	8			1	0	
1	J2 ALBERT	1	2	6			0	0	
1	J3 ALLARD								
2	J4 ANQUETIL								

Mdp	POULE	ARBITRE	SCORE	VICTOIRE: 4 OU 3 " DEFAITE: 2 1 ou 0"				NOMS	Score (réglette) (0 ou 1pt)	Tournoi (fiche) (0 ou 1 pt)	Ammonde (arbitre) (0)	Règlement (arbitre) (0 ou 1pt)	/ 4
				ADAMCZYK	ALBERT	ALLARD	ANQUETIL						
		ALLARD		4	1								
		ADAMCZYK											
		ALBERT											
		ALLARD											
		ALBERT											
		ANQUETIL											
		TOTAL		4	1								
		CLASSEMENT		1	2								

	CONSEIL
ADAMCZYK	C'est parfait
ALBERT	travail du smash ou de la profondeur?
ALLARD	
ANQUETIL	



CA 4

APSA: Badminton

Jérôme FRIEDMANN



Carnet d'entraînement
Séquence 1

Carnet d'entraînement
Séquence 2

- Programmes
- FSP Ciblage
- Degrés de maîtrise
- Lisibilité → élèves
- Fonctionnalité → élèves
- Déclinable → séquence

Recueil des performances pour suivre tes progrès tout au long du cycle :

NOMBRE DE POINTS MANIÈRE à chaque leçon
(volant placé dans une zone dangereuse ou accéléré) Matches de 11 points

Leçons n°	Date:	Date:	Date:	Date:	Date:	Date:

Match n°1						
Match n°2						
Match n°3						
Match n°4						
Match n°5						
Match n°6						
Match n°7						
Match n°8						
Moyenne des points bonus marqués						

NOM-PRENOM :

CLASSE :

Recueil des performances pour suivre tes progrès tout au long du cycle

Analyse des matchs du jour															
Leçons	Date:			Date:			Date:			Date:			Date:		

Analyse des rencontres	Nom Adversaire	Victoire Défaite	Points Forts/Faibles Adversaire	Nom Adversaire	Victoire Défaite	Points Forts/Faibles Adversaire	Nom Adversaire	Victoire Défaite	Points Forts/Faibles Adversaire	Nom Adversaire	Victoire Défaite	Points Forts/Faibles Adversaire	Nom Adversaire	Victoire Défaite	Points Forts/Faibles Adversaire
Match n°1		V / D	+ / -		V / D	+ / -		V / D	+ / -		V / D	+ / -		V / D	+ / -
Match n°2		V / D	+ / -		V / D	+ / -		V / D	+ / -		V / D	+ / -		V / D	+ / -
Match n°3		V / D	+ / -		V / D	+ / -		V / D	+ / -		V / D	+ / -		V / D	+ / -
Match n°4		V / D	+ / -		V / D	+ / -		V / D	+ / -		V / D	+ / -		V / D	+ / -
Moyenne points bonus par match															
Analyse de mon jeu et axes de travail															
Mes points forts															
Mes points faibles															
Axe de travail L+1	Pour le :			Pour le :			Pour le :			Pour le :			Pour le :		
Méthodes de travail	<input type="checkbox"/> Routines <input type="checkbox"/> Multivolants <input type="checkbox"/> 2/1 ou 3/1 <input type="checkbox"/> Poste fixe <input type="checkbox"/> Match à thème			<input type="checkbox"/> Routines <input type="checkbox"/> Multivolants <input type="checkbox"/> 2/1 ou 3/1 <input type="checkbox"/> Poste fixe <input type="checkbox"/> Match à thème			<input type="checkbox"/> Routines <input type="checkbox"/> Multivolants <input type="checkbox"/> 2/1 ou 3/1 <input type="checkbox"/> Poste fixe <input type="checkbox"/> Match à thème			<input type="checkbox"/> Routines <input type="checkbox"/> Multivolants <input type="checkbox"/> 2/1 ou 3/1 <input type="checkbox"/> Poste fixe <input type="checkbox"/> Match à thème			<input type="checkbox"/> Routines <input type="checkbox"/> Multivolants <input type="checkbox"/> 2/1 ou 3/1 <input type="checkbox"/> Poste fixe <input type="checkbox"/> Match à thème		





Exemple comparatif avec Fiche plastifiée savoir nager

- Programmes
- FSP Ciblage
- Degrés de maîtrise
- Lisibilité → élèves
- Fonctionnalité → élèves
- Déclinable → séquence

N° Arbitre			
N° du joueur	N° du joueur		
0	SCORE	0	
1		1	
2		2	
3	ÉTOILES	3	
4		4	
5		5	
6	VICTOIRE DÉFAITE	6	
7	Victoire + zone verte	4 *	7
8			8
9	Victoire + zone verte	3 *	9
10			10
11	Défaite + zone verte	2 *	11
0			0
1	Défaite + zone verte	1 *	1
2			2
3	Défaite + zone verte	0 *	3
4			4
5			5
6	7 8 8 7 6		

Même démarche méthodologique

Score ou niveau projet

Bonus, qualité réalisation

Sauveteur			
Juge			
Cours	âge	franchises	Remorquage
Longueur	niveau du projet	Type	
0			
1			10m anneau
2	Niveau 6		mannequin
3	Niveau 5		15m anneau
4	Niveau 4		20m anneau
5	Niveau 3		mannequin
6	Niveau 2		mannequin
7			20m anneau
8	Niveau 1		mannequin
NIVEAU:			
Bonne franchisation		Bonne remorquage	
0		Objet immergé: 3 filets eau ou +	0
0,5			
1	Le tête ne touche pas le tapis lors du franchissement	2 filets eau	1
1,5		1 filet eau	2
2		Tête TOUJOURS hors de l'eau	3
2,5			
3			
Bonus temps TOTAL < 5 min			
TEMPS TOTAL:		> 5 min	0
		<= 5 min	2
TOTAL BONUS		/8	





- Programmes
- FSP Ciblage
- Degrés de maîtrise
- Lisibilité → élèves
- Fonctionnalité → élèves
- Déclinable → séquence

CHAMP D'APPRENTISSAGE N°4		Principe d'élaboration de l'épreuve :												
APSA : Badminton		Les élèves s'opposent dans des matches de 11 points au sein de poules de niveaux homogènes constituées de 3 à 5 joueurs (la poule 1 est la plus performante et la poule 7 la moins performante). Il est possible également d'évaluer la performance à travers le classement des joueurs dans une même poule. L'ensemble des joueurs de la poule se rencontre. Des « points manière » (point gagné dans le « surfilet ») permettent d'évaluer la compétence à gagner ou perdre avec la manière (efficacité dans la rupture de l'échange). Le BONUS est fixé pour toute la classe à 5 points manière (zone verte de la fiche score) traduisant la compétence de l'élève créer des trajectoires descendantes pour faire basculer le rapport de force en sa faveur (gain d'efficacité technico-tactique impliquant des choix pertinents et de l'entraînement).												
		<table border="1"> <tr> <td rowspan="2">VICTOIRE</td> <td>Avec BONUS</td> <td rowspan="2">4 volants</td> </tr> <tr> <td>Sans BONUS</td> <td>3 volants</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">DÉFAITE</td> <td>Avec BONUS</td> <td>2 volants</td> </tr> <tr> <td>Sans BONUS mais en ayant marqué 3 ou 4 points manière</td> <td>1 volant</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Sans BONUS et en ayant marqué 0, 1 ou 2 points manière</td> <td>0 volant</td> </tr> </table>		VICTOIRE	Avec BONUS	4 volants	Sans BONUS	3 volants	DÉFAITE	Avec BONUS	2 volants	Sans BONUS mais en ayant marqué 3 ou 4 points manière	1 volant	Sans BONUS et en ayant marqué 0, 1 ou 2 points manière
VICTOIRE	Avec BONUS	4 volants												
	Sans BONUS		3 volants											
DÉFAITE	Avec BONUS	2 volants												
	Sans BONUS mais en ayant marqué 3 ou 4 points manière	1 volant												
Sans BONUS et en ayant marqué 0, 1 ou 2 points manière		0 volant												
14 points évaluent l'efficacité dans la gestion du rapport de force corrélé au gain des matches (AFL 1 et AFL2). 6 points évaluent l'efficacité de l'élève dans le rôle d'arbitre et de secrétaire (AFL 3).														
AFL	Note	Niveaux de Poules	Insuffisant Entre 0 et 2 volants	Fragile Entre 3 et 5 volants	Satisfaisant Entre 6 et 9 volants	Très bon niveau Entre 10 et 12 volants								
AFL1 : S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force. AFL2 : Se préparer et s'entraîner , individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.	14	Niveau 1	7,5	11	12,5	14								
		Niveau 2	6,5	10	11,5	13								
		Niveau 3	6	9	10,5	12								
		Niveau 4	5,5	8	9,5	11								
		Niveau 5	4,5	7	8,5	10								
		Niveau 6	4	6	7,5	9								
		Niveau 7	1,5	3,5	6,5	8								
AFL3 : Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire.	6	Le Badiste Déplacements Frappes Régularité	Niveau de jeu 7 Joueur qui reste à l'endroit du dernier volant frappé Frappes et trajectoires identiques Des fautes directes majoritaires PASSIF	Niveaux 5 - 6 Joueur qui se place et se replace avec retard (après la frappe adverse) Frappes et trajectoires peu variées Des fautes directes REACTION	Niveau 3 - 4 Joueur qui se place rapidement mais se replace avec retard (à la frappe adverse) Frappes et trajectoires en recherche de variétés Quelques fautes directes ACTION	Niveau 1 - 2 Joueur qui se place et se replace rapidement (avant la frappe adverse) Variation des frappes et des trajectoires Les fautes sont provoquées par l'adversaire ANTICIPATION								
		ARBITRE SECRÉTAIRE (STAR)	Pas de connaissance du Score Erreurs dans la fiche Tournoi 0 à 1 point	Arbitre concentré de manière intermittente Des erreurs dans l'Annonce et l'application du Règlement 2 à 3 points	Arbitre concentré sur la presque totalité de la partie Rares erreurs dans l'Annonce et la fiche Tournoi 4 à 5 points	Arbitre concentré sur la totalité de la partie Parfaites Annonces et applications du Règlement 6 points								
		Efficacité dans la rupture de l'échange et les trajectoires												





Programmes

FSP
Ciblage

Degrés de
maîtrise

Lisibilité
→ élèves

Fonctionnalité
→ élèves

Déclinable
→ séquence

BAC STEP								
Objectif : atteindre trois fois une FCC (Fréquence Cardiaque Cible) déterminée en fonction de la forme de pratique choisie en répétant sur des séries en boucle deux blocs (1 et 2) modifiés de 4 x 8 temps et un bloc 3 individuel (bloc cardio (C) / Récup (R)) (choix 1+2+R ou 1+2+C). L'équilibre Droite-Gauche doit être respecté. La fréquence cardiaque est montrée au jury deux fois pendant l'épreuve et une fois à la fin. Les régulations se font en fonction de ses ressentis et par le choix de paramètres bio-mécaniques (ajout de bras, pas au sol, changement de structure/d'orientation) et énergétiques (ajout d'impacts, choix temps d'effort/de récup, lests, hauteur du step, ...). Elles sont notées sur le carnet d'entraînement et doivent être justifiées sur une feuille lors de l'épreuve.								
3 FPS	FORME DE PRATIQUE	TYPE D'EFFORT	TEMPS TOTAL EPREUVE	NBRE SERIES	TEMPS TRAVAIL (TT)	TPS RECUP (TR)	BPM	FREQUENCE CARDIAQUE CIBLE
	LOW STEP	long, faible intensité	30 à 38min	3 à 6	Entre 6 et 8 min	< 4'	135	ENTRE 50% ET 70%
	ART STEP	Long, intensité moyenne	28 à 32 min	3 à 6	Entre 4 et 6 min	< 4'	135 à 140	ENTRE 70% ET 85%
	BODY STEP	court, forte intensité	26 à 30 min	6 A 10	Entre 2 et 4 min	≤ TT	140 à 145	> 85%
Éléments à évaluer	Maîtrise insuffisante		Maîtrise fragile		Maîtrise satisfaisante		Très bon niveau de maîtrise	
AFL1 : 3 pts atteinte de la Fréquence Cardiaque Cible (FCC)	FC cible jamais atteinte (0,5 à 2)		1 FCC atteinte (2 à 3,5)		2 FCC atteintes (4 à 5,5)		3 FCC atteintes (6 à 8)	
Une fois le niveau de maîtrise défini, les points attribués dépendent du niveau d'exécution	N1 : 0,5	N2 : 1	N3 : 1,5	N4 : 2	N1 : 2	N2 : 2,5	N3 : 3	N4 : 3,5
La sécurité (pose de pieds + descente)	Niveau d'exécution (tonicité, rythme, paramètres adaptés au thème)		N1		N2		N3	
Tonicité	Dangereux		Parfois pas en sécurité		En sécurité		En sécurité	
Amplitude	Manque de tonicité tout le temps		Manque de tonicité souvent		Manque de tonicité parfois		Tonique	
Rythme	Mouvements sans amplitude		Mouvements peu amples		Mouvements souvent amples		Mouvements amples (bras et jambes)	
Coordination	Décalé en permanence par rapport à la musique		Décalage fréquent par rapport à la musique		Parfois décalé par rapport à la musique		En rythme avec la musique	
	Pas d'équilibre D/G		Coordinations simples		Coordinations variées		Coordinations complexes et difficiles	
AFL1 : Feuille d'évaluation / 4 pts AVANT l'épreuve : choix des séquences (séries, TT, TR, bloc 3 cardio/récup) + PENDANT l'épreuve : Adaptations individuelles	Pas de choix ou choix inadaptés au thème Régulations et justifications absentes 1		Choix collectifs toujours identiques aux séances précédentes ou incohérents Régulations inadaptées ou à la marge, justifications incohérentes ou limitées 2		Choix collectifs cohérents et ayant évolué Régulations ponctuelles, justifications plus précises mais encore incomplètes 3		Choix personnalisés et cohérents Régulations réfléchies, justifications développées et cohérentes 4	
AFL 2 /2,4 ou 6 pts : Engagement dans la pratique, blocs modifiés/créés dans le temps imparti	PASSIF Engagement très réduit (absent, perturbateur). Moins de 4 blocs construits 0,5/1/1,5		ACTIF Engagement modéré, toujours en retard dans la création/modification des 4 blocs 1/2/2,5		ACTEUR Engagement régulier, utilise des méthodes mais elles sont encore inefficaces (blocs créés dans le temps imparti mais manque encore de mémorisation des blocs entre les séances, construction de 4 blocs collectifs) 1,5/3/4,5		ENGAGE ET METHODIQUE Engagement réel, élève toujours prêt, utilise des méthodes de travail permettant d'être efficace (blocs créés dans le temps et mémorisés pour les séances suivantes, construction de 2 blocs collectifs = 2 blocs individuels) 2/4/6	
AFL 3 /2,4 ou 6 pts	PASSIF :		ACTIF :		ACTEUR :		LEADER :	
Participation au sein du groupe	Pas concerné, inattentif, en retrait. 0,5/1/1,5		Suiveur, attentif 1/2/2,5		Participe à la réussite du groupe 1,5/3/4,5		Sert de modèle, prend les décisions, gère le groupe 2/4/6	

IMPLICATIONS

ENTREE
CA5

CURSEUR
APSA

LIEN PRGM

EPREUVE EXPLIQUEE - STEP N4

Choix d'une FORME DE PRATIQUE (LOW/ART/BODY)

Ce choix implique des pratiques différenciées, avec des **principes d'entraînement spécifiques** à respecter

FORME DE PRATIQUE	LOW	ART	BODY
FILIERE ENERGETIQUE	ENDURANCE	CAPACITE.A	PUISSANCE.A
ZONE CIBLE	VERT	ORANGE	ROUGE
PRINCIPES D'ENTRAINEMENT	TT > 30' TW > 4' TR < 3'	TT ~ 30' TW 4 à 6' TR ≤ 4'	TT ~ 25' TW 2 à 4' TR ≤ TW

Pendant les TW : réalisation d'un **enchaînement de 3 blocs créés** dont :

- 2 collectifs : montrer son MEILLEUR NIVEAU DE RESSOURCES = **BLOCS 1 et 2**
- 1 individuel

Le bloc individuel est choisi entre :

- 1 bloc dit « CARDIO » (qui permet une ↑ de la F_c) = **BLOC C**
- 1 bloc dit « RECUP » (qui permet une ↓ de la F_c) = **BLOC R**

L'enchaînement des 3 blocs (1+2+C ou 1+2+R) doit permettre l'atteinte de la zone cible associée à la forme de pratique choisie

ENGAGEMENT MOTEUR/ 12

Une note **8** est attribuée selon 2 critères :

- **Atteinte de la Zone cible** attendue en lien avec la forme de pratique choisie

Ce qui place dans un degré de maîtrise

0 fois	1 fois	2 fois	3 fois
INSUFFISANT	FRAGILE	SATISFAISANT	TRES SATISFAISANT

- **Maitrise technique** évaluée sur 4 critères :
 - POSTURES
 - RYTHME
 - MEMOIRE
 - COMPLEXITE DES COORDINATIONS

1 critère	2 critères	3 critères	4 critères
-----------	------------	------------	------------

Ce qui donne VALEUR de la note dans le degré

0 à 2 pts	2 à 4 pts	4 à 6 pts	6 à 8 pts
-----------	-----------	-----------	-----------

Programmes

FSP
CiblageDegrés de
maîtriseLisibilité
→ élèvesFonctionnalité
→ élèvesDéclinable
→ séquence



Une note /4 est attribuée selon 2 critères :

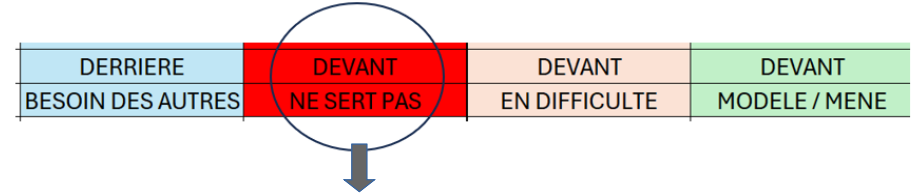
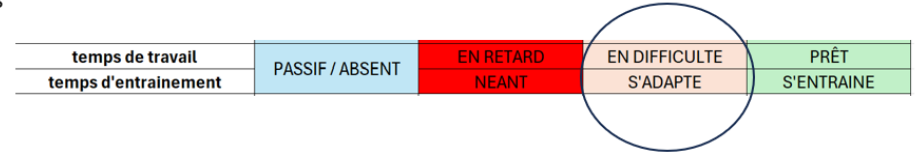
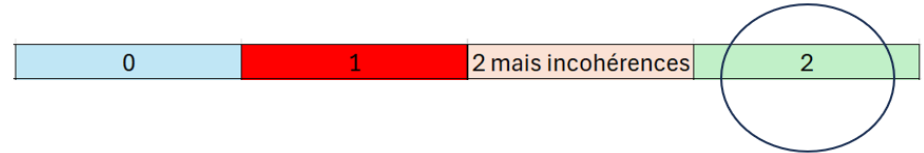
- **Choix personnels** cohérents
- Adaptations pertinentes et **justifiées**

SAVOIR S'ENTRAINER /2,4 ou 6 : Différencier son engagement dans les temps de cours

- Temps de **travail** en groupe = discussions / décisions collectives
- Temps de stabilisation = solutions individuelles ou collectives
- Temps d'**entraînement** = effort individuel

ROLES/2,4 ou 6 être capable de :

- **Servir de modèle, devant**
- Aider les autres (donner un départ, compter, annoncer)



POSITIONNEMENT ÉLÈVE

	AFL2 (travail / . Entraînement)				AFL3			
	PASSIF / ABSENT	EN RETARD NEANT	EN DIFFICULTE S'ADAPTE	PRET S'ENTRAINE	DERRIERE BESOIN DES AUTRES	DEVANT NE SERT PAS	DEVANT EN DIFFICULTE	DEVANT MODELE / MENE
MARIE		X X	X	X X		X X X	X	
YASMINE			X	X X X X	X X X X			
ACHILLE	X		X X					X X X X

POSITIONNEMENT PROF

Programmes

FSP
Ciblage

Degrés de
maitrise

Lisibilité
→ élèves

Fonctionnalité
→ élèves

Déclinable
→ séquence

CA 5

APSA STEP

Programmes

FSP
Ciblage

Degrés de
maîtrise

Lisibilité
→ élèves

Fonctionnalité
→ élèves

Déclinable
→ séquence

ELEVE	DURAND Mathilde	GROUPE	3		
POLAR	21	COULEUR	VIOLET		
FORME DE PRATIQUE	ART				
ZONE EFFORT CIBLE	ORANGE				
SERIES PREVUES :	5*4'(R4')	TW 16'	TR 12'	TT 28'	
TRAVAIL REALISE	SERIE 1	SERIE 2	SERIE 3	SERIE 4	SERIE 5
TW	4	4	5	6	
TR	4	4	3		
ZONE EFFORT	vert	vert	orange	orange	
FC EFFORT	143	158	165	177	
time vidéo	4'12	12'18	21'05	30'03	
BLOCS PROPOSES / ADAPTATIONS	1+2+C	1+2+4C	1+2+4C / Ractive	1+2+4C / 1+2+C / marche 8 tps B1	
4 POINTS : EXPLIQUEZ (réussite / échec + sensations)	<p>SERIE 1 j'ai trouvé l'effort facile et je n'étais pas essouffée. Mais j'ai mis le bloc cardio comme à l'entraînement et d'habitude ça suffisait. SERIE 2 j'ai mis 4°C parce que j'étais trop basse. J'ai commencé à être essouffée et à rougir mais j'étais toujours dans le vert. J'aurais dû raccourcir mon TR. SERIE 3 j'ai décidé d'augmenter TW à 5'. J'ai mis 4°C mais c'était trop dur j'ai senti que j'avais trop mal aux jambes et des difficultés à respirer alors je suis repassée sur 1°C et ça m'a permis de redescendre (mon bloc cardio n'est pas très dur). j'étais dans le orange à l'issue de la série mais ma Fc était trop basse (163) j'ai préféré faire une recup active et reprendre encore un TW plus long. SERIE 4 j'ai tenu le coup mais c'était difficile. J'avais commencé avec 4°C puis 1°C puis j'ai intégré 8 temps de marche dans mon bloc 1 pour récupérer un peu ce qui m'a permis de souffler et de résister à l'effort. Je suis montée en haut de cible (177). Je suis fatiguée maintenant. l'épreuve était dure et j'étais stressée mais je pense avoir fait les bons choix. j'ai atteints ma zone 2 fois c'est dommage j'aurais dû réagir avant (recup 2' après la série 1 par exemple).</p>				

Je note sur l'ensemble des séances :

MON ENGAGEMENT

2 4 6

MA PARTICIPATION A LA REUSSITE DU GROUPE

2 4 6

AFL2 (travail / Entraînement)			AFL3				
PASSIF / ABSENT	EN RETARD NEANT	EN DIFFICULTE S'ADAPTE	PRET S'ENTRAINE	DERRIERE BESOIN DES AUTRES	DEVANT NE SERT PAS	DEVANT EN DIFFICULTE	DEVANT MODELE / MENE

A.SPUHLER

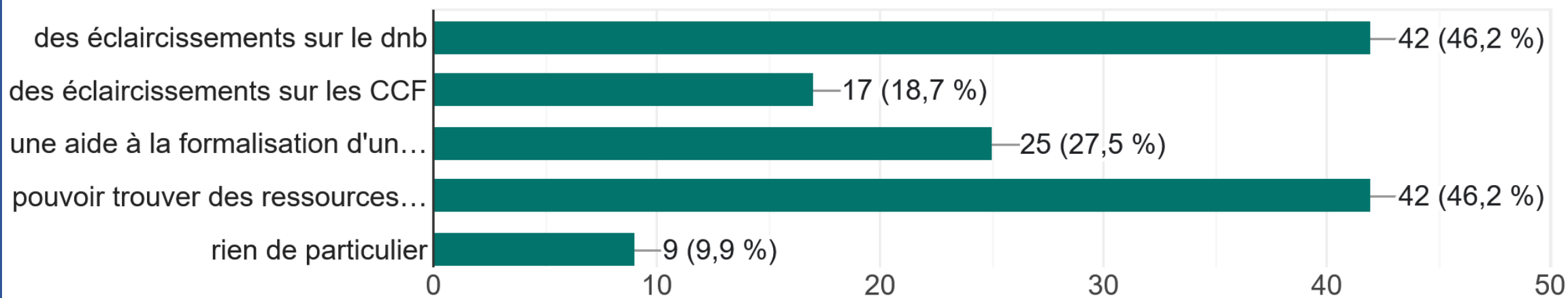




CERTIFICATION: DNB-CCF

Vos besoins

91 réponses



LIEN RESSOURCES DNB-CCF

<https://nuage05.apps.education.fr/index.php/s/64Q3kA6MWWWD3xYK>



RESSOURCES certification EPS

- 01 LES ECHEANCES et LES ROLES
- 02 LES OUTILS
- 03 LE CM et SON CIRCUIT
- 04 LA FAQ
- 05 LE DOSSIER DE SOUS COMMISSION
- 06 EPS ADAPTEE et SHN
- 07 DNB

Libilité Confiance Progressivité
Cohérence Exigences Partage Compromis Équité
Inclusion Transparence Égalité

ACADÉMIE
DE NANCY-METZ
*Liberté
Égalité
Fraternité*

BO spécial n°11 du 26 novembre 2011
Décret n° 2025-328 du 10/04/2025
NDS du 02/09/2025

L'ÉVALUATION DE L'EPS AU DNB

Aide au protocole en établissement

Protocole à concevoir pour l'EPS
Protocole à respecter collectivement
Protocole à communiquer aux familles

- 01 LES ECHEANCES et LES ROLES
- 02 LES OUTILS
- 03 LE CM et SON CIRCUIT
- 04 LA FAQ
- 05 LE DOSSIER DE SOUS COMMISSION
- 06 EPS ADAPTEE et SHN



DEBRIEF

« Comment faire pour qu'une équipe comprenne l'intérêt d'un protocole commun et qu'elle se rassemble pour échanger sur le sujet ? »

« L'évaluation n'implique pas systématiquement de noter »

« L'évaluation ne doit pas sanctionner mais renseigner, indiquer, orienter, offrir des perspectives »

« L'évaluation n'est pas que l'affaire de la dernière séance »

« L'évaluation doit être intégrée à l'enseignement et ne doit pas constituer un temps à part et chronophage »

« Construire des outils évaluatifs intuitifs prend du temps »

« On évalue ce que l'on enseigne mais on n'évalue pas tout ce que l'on enseigne »

ET APRES?

Lien à venir vers un questionnaire :
votre retour nous intéresse... pour améliorer la forme
... pour un SAV sur cette thématique
... idées de thématiques pour d'autres webinaires

**Avec la communication sur la mise à disposition du
replay**

