

EVALUATION EN DIRECT

UN OUTIL AU SERVICE DU PROGRÈS ET DE LA RÉUSSITE DE TOUS

Passer d'une évaluation seulement pensée comme outil de contrôle ou de mesure à un levier pour faire progresser les élèves et faciliter l'intervention de l'enseignant.

Evaluation formative :

une aide à l'apprentissage et à la construction d'une image positive de soi.

Ce concept n'est pas nouveau mais un angle d'attaque différent et novateur est proposé.

PLUS QU'UNE SIMPLE MESURE, L'EVALUATION EST
ENVISAGÉE
COMME UN MESSAGE RENSEIGNANT L'ÉLÈVE ET LE
PROFESSEUR

D2 : S'APPROPRIER SEUL OU À PLUSIEURS PAR LA PRATIQUE, LES MÉTHODES ET OUTILS POUR APPRENDRE

- Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres.
- Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace.
- Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions.

AFC : S'ORGANISER TACTIQUEMENT POUR
GAGNER LE DUEL OU LE MATCH EN IDENTIFIANT
LES SITUATIONS FAVORABLES DE MARQUE.

RESUME DEMARCHE

Partir d'une compétence
attendue en relation avec
les attendus de fin de
cycle

Apprendre à situer ses
réussites (N1 à N4)

Cibler une
transformation
prioritaire

Préciser les conditions
et outils simples pour
faciliter l'auto
évaluation

La traduire en
indicateur(s)
quantitatif(s) pour
révéler la compétence
attendue

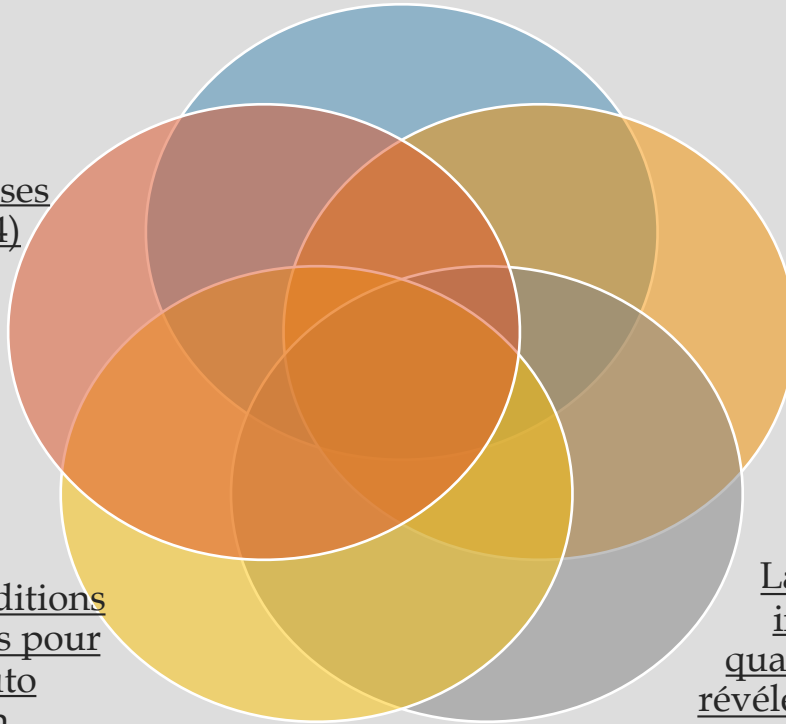
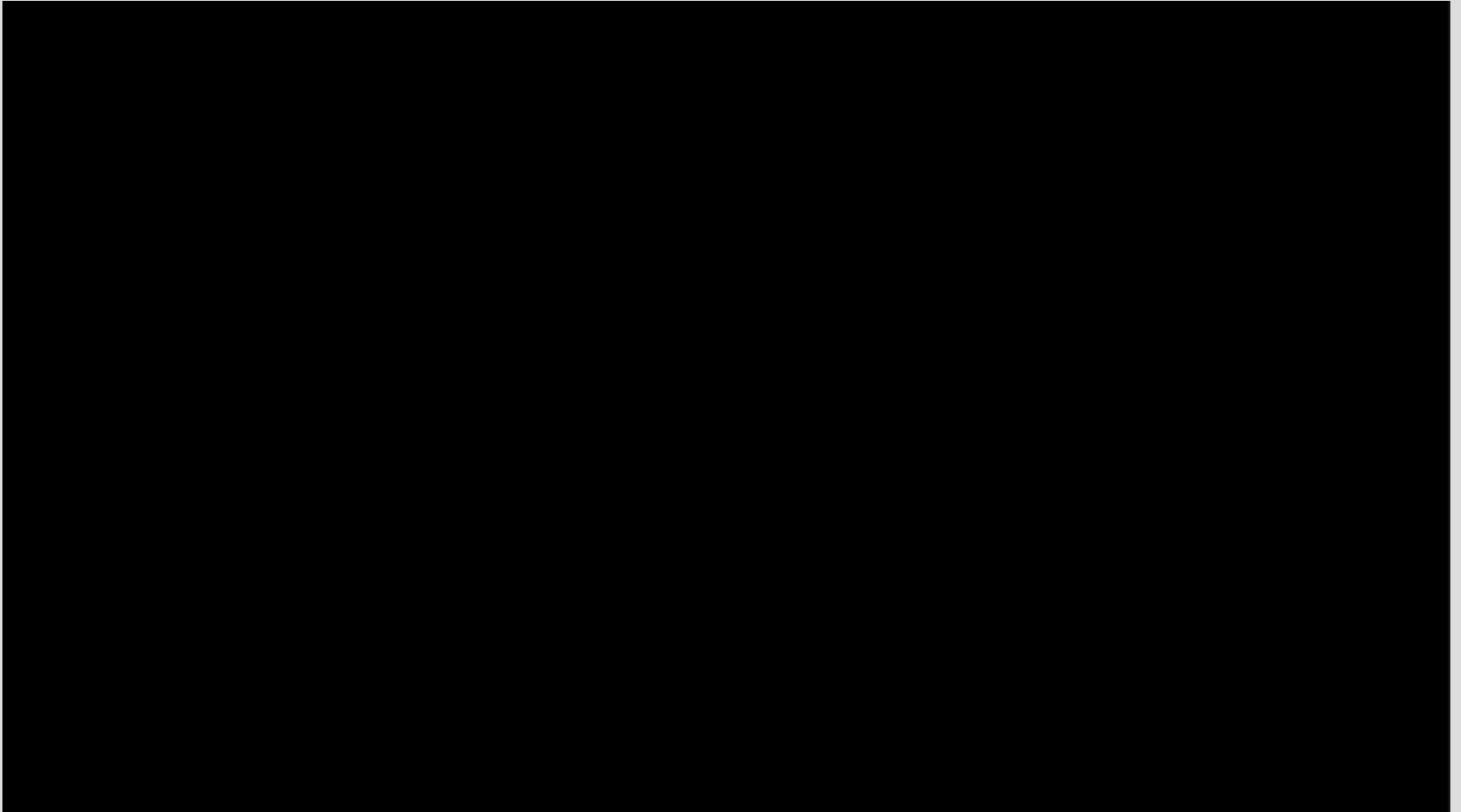


ILLUSTRATION BAD CYCLE3 CIBLER

Le constat classe 6^{ème}

- Les élèves sont débutants, ils peinent à construire l'échange. Ils se contentent de renvoyer en zone centrale et plutôt en trajectoires hautes. La faute de l'adversaire est attendue.
- Objectif : donner un sens tactique à la technique, (au préalable, stabiliser cette dernière).

LES PREALABLES : STABILISER LA TECHNIQUE, ASSURER LA CONTINUITE



CHOIX

Objet d'enseignement ciblé:

- Viser la rupture et conclure l'échange par une intention simple (atteindre une zone avant ou arrière)

Attendu de fin de cycle :

- réaliser des actions décisives simples en situation favorable afin de conclure le point.

INDICATEURS REVELATEURS DE LA COMPETENCE

Match en 10 pts ou 1 Amorti + un lob (le coup en or) : chute du volant par rapport au joueur adverse en point direct.

■ Score du joueur

➤ Victoire par 2 coups en or = 5pts, victoire 1 coup en or = 2 pts, victoire sans L/A = 1 pt, défaite avec 1 coup en or = 1pt, autres 0pt

OUTIL :

Points marqués par Amorti ou Lob : indiquer 5A pour amorti, 5L pour Lob. 1 pour tous les autres points

Révélateur : Tableau de situation de ses réussites.

Règles : maximum de match en 45 minutes, adversaires toujours différents. Si je ne joue pas, je peux arbitrer. (Evolution pour évaluation finale par groupes homogène (3) coef ou non)

FICHE DE TRAVAIL DE L' ÉLÈVE

	Nom adversaire	Recueil des points (entoure 5 = amorti ou lob) 1 = reste)	Score final (ex : 10 / 2)	SCORE DE MATCH 0 / 1 / 1 / 2 / 5 PTS
1		1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 5A 5A 5L 5L		
2		1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 5A 5A 5L 5L		
3		1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 5A 5A 5L 5L		
4		1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 5A 5A 5L 5L		
5		1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 5A 5A 5L 5L		
6		1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 5A 5A 5L 5L		
7		1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 5A 5A 5L 5L		
8		1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 5A 5A 5L 5L		
9		1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 5A 5A 5L 5L		
10		1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 5A 5A 5L 5L		
11				
	Nombre de coups forts réussis :		Score total :	

SITUER SES REUSSITES DANS LE TABLEAU CROISE.

OUTILS SIMPLES POUR FACILITER L'AUTOEVALUATION



ADV 1		2 (L)			
ADV 2			2		
ADV 3				1 (A)	
ADV 4	5 (2* A,L)				
ADV 5					0
ADV 6		2 (A)			
TOTAL	5	4	2	1	0
GENERAL	somme	12			

SITUER SES RÉUSSITES (UBALDI), SE SITUER DANS LA CLASSE


Nombre de Pt arrière ou Pt avant	Score (addition des points selon la victoire ou défaite)					
	60	40 à 59	25 à 39	15 à 24	8 à 14	1 à 7
25						
20 à 24		Manutea				
15 à 19		Purotu, Elisa				
07 à 14						
01 à 06						

SE SITUER

Niv 4 : objectifs dépassés :
déplace
l'adversaire, exploite les
opportunités, se replace, utilise
grâce à un schéma un coup
prioritaire

Niv 2 : objectifs partiellement
atteints : meilleure technique,
renvois plus variés mais axe
prioritaire. Reconnaît un volant
favorable mais ne l'exploite
pas toujours.

Niv 1 : objectifs non
atteints : Pas de
répertoire technique
stable, trajectoires peu
variée, attend la faute de
l'autre.

Nombre de Pt arrière ou Pt Avant	60	40 à 59	25 à 39			
25						
20 à 24						
15 à 19						
07 à 14						

Niv 3 : Objectifs atteints :
déplace l'adversaire et
joue en dehors du
centre, gagne par smash
ou exploitation de
l'espace

LES ÉLÈVES DANS TOUT ÇA..



ALLER PLUS LOIN DANS L'UTILISATION DE L'OUTIL POUR GÉRER L'HÉTÉROGÉNÉITÉ QUELQUES PISTES DE REFLEXION

Les variables de complexification ou simplification (tout au long du cycle)

- Moduler à la hausse comme à la baisse le contrat (ex à la hausse : 1 lob ou 1 amorti = 10 pts)
- Donner la possibilité du smash comme rupture préférentielle
- Varier les dimensions du terrain
- Varier la position de départ du receveur
- Modifier le contrat à la hausse pour les plus compétents : Coup en or par Lob ou Smash ou Amorti ou service gagnant (le coup prioritaire à rechercher)

INDICATEURS SIMPLES POUR MIEUX DIFFÉRENCIER

- Personnaliser le contrat selon la voie de progrès
- Le mur : réussir 5 échanges avant de perdre le point
- L'attaquant : marquer avant 3 échanges
- LOB OU AMORTI :
 - Laisser les élèves choisir leur coup prioritaire et le bonifier (A, L) (dévoluer)
 - Laisser l'adversaire choisir le contrat pour le joueur d'en face (dévoluer)

LES CONTENUS? OÙ SONT ILS?

« Rendre visible un objet de savoir invisible » AEEPS

- Pour atteindre un espace libre, je dois être capable de prendre des informations sur mon adversaire (placement, jambes)
- Je dois connaître au moins deux stratégies (le contre pied, la ligne brisée, le court-long)
- Plus j'impose un déplacement long, difficile, frappe difficile (revers) à mon adversaire plus il va relever le volant vers le centre (dépendant aussi du niveau scolaire de l'élève)
- Pour les plus avancés : Finir rapidement le point (smash placé ou puissant) avec des indicateurs simples (le bruit d'une fusée, la traversée du volant, le volant qui continue sa trajectoire après la chute au sol)