

# EVALUATION EN DIRECT

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

# RESUME DEMARCHE

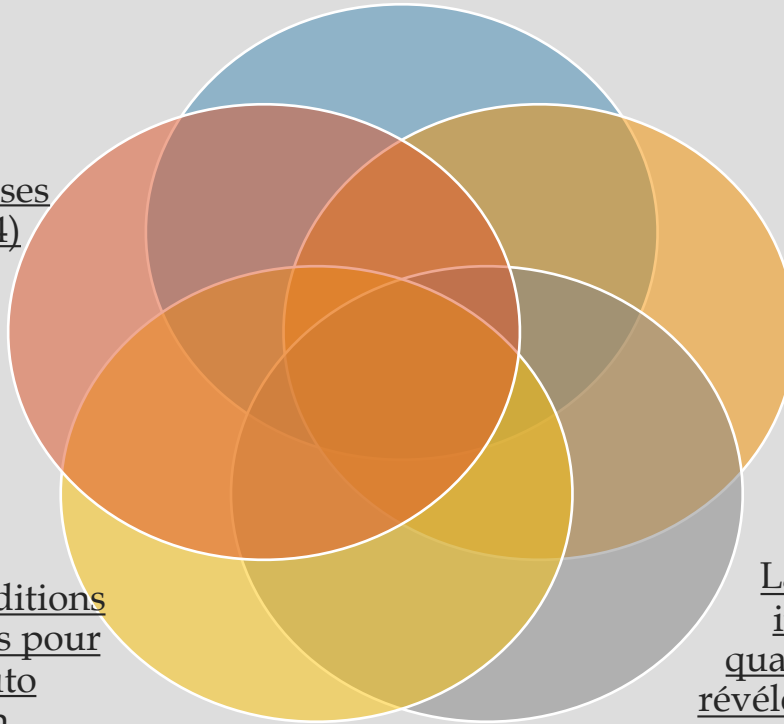
Partir d'une compétence  
attendue en relation avec  
les attendus de fin de  
cycle

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 CYCLE4

## CIBLER (REF : NICOLAS MASCRET)

Le constat classe 3ème

- Une partie de la classe est capable de jouer court et long mais cette tactique ne met plus en difficulté l'adversaire tout le temps. Des élèves obtiennent des volants favorables qui ne sont pas réellement exploités (ils continuent à jouer long court) . L'autre partie de la classe se contente de renvoyer en zone de confort. la faute de l'adversaire est attendue.

Objet d'enseignement ciblé:

- **Viser la rupture et conclure l'échange par l'utilisation d'un coup prioritaire**

Attendu de fin de cycle :

- **réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur.**

# INDICATEURS REVELATEURS DE LA COMPETENCE

Match en 10 pts ou 1 Smash et 1 Amorti (le coup en or)

- Score du joueur

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

OUTIL :

Points marqués par smash ou Amorti : indiquer 5A pour amorti, 5S pour Smash, 1 pour tous les autres points

Révéléateur : Tableau de situation de ses réussites.


Règles : maximum de match en 1 heure, adversaires toujours différents. Si je ne joue pas, je peux arbitrer ou coacher.

# OUTILS SIMPLES POUR FACILITER L'AUTOEVALUATION



ADV 1		2 (A)			
ADV 2			1		
ADV 3				1 (A)	
ADV 4	5 (A + S)				
ADV 5					0
ADV 6		2 (S)			
TOTAL	5	4	1	1	0

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


Nombre de smashs ou Amortis	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	Nylson 					
20 à 24		Raumerarii				
15 à 19		Mitch, Iselda	Vetearii, Terai, Vaiata	Scintilla, Kautelia		
07 à 14		Arrimohana	Heipuarii, Manuarii, Shynah, , Vaihau, Toahiti	Tearaitua, vaearii, Tehine	Kycha, Dylan	
01 à 06					Tevahine	Hanaiti, Raihau

# 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 smashes ou Amortis	60	40 à 59	25 à 39			
25	Nylson 					
20 à 24		Raumerarii				
15 à 19		Mitch, Iselda	Vetearii, Terai, Vaiata	Scintil Kautel		
07 à 14		Arrimohana	Heipuarii, Manuarii, Shynah, , Vaihau, Toahiti	Tearaitua, vaearii, Tehine	Kycha, Dylan	
					Tevahine, Mihia	Hanaiti, Raihau

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

# 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 smash ou 1 amorti = 10 pts)
- baisser le filet, retard momentané au service, augmenter la hauteur du filet
- Varier les dimensions du terrain
- Varier la position de départ du receveur
- Modifier le contrat : Coup en or par Lob ou Smash ou Amorti ou service gagnant (le coup prioritaire à rechercher)
- Réguler le contrat selon les besoins des élèves ( Coach d'or, Défenseur d'or)
- Donner des zones interdites
- Travailler en binôme (changement tous les 2 ou 3 points, 1 + 1 contre 1 + 1)
- ....



## INDICATEURS SIMPLES POUR MIEUX DIFFÉRENCIER

- Personnaliser le contrat selon la voie de progrès
- Défenseur d'Or: réussir 5 échanges avant de perdre le point
- Coéquipier d'or: aider un élève en difficulté
- LOB OU AMORTI OU SMASH :
  - Laisser les élèves choisir leur coup prioritaire et le bonifier (A, L ou S) (dévoluer)
  - Laisser l'adversaire choisir le contrat pour le joueur d'en face (dévoluer)

# LES CONTENUS? OU SONT ILS?

« Rendre visible un objet de savoir invisible » AEEPS

- Plus le volant est proche du filet, de moi et haut (temps), plus c'est un moment favorable pour rompre. Un espace qui évolue avec le niveau de l'élève
- 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)
- 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)
- Plus ma tactique sera élaborée, plus ma technique sera construite, plus je connaîtrai mes points forts, plus j'aurai de chance de placer mon coup préférentiel