



MINISTÈRE DE
L'ÉDUCATION NATIONALE
MINISTÈRE DE
L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR
ET DE LA RECHERCHE



Mémento des travaux du groupe « EPS et Socle Commun » :

Guide méthodologique.

Table des matières

Descriptif de la démarche en 4 étapes	page 3
Chapitre 1. Décryptage de la compétence attendue.....	page 4
L'ADN de la compétence	
La composante motrice	
La composante méthodologique et sociale	
Chapitre 2. Les passages obligés de la compétence attendue	page 5
1 ^{ère} Partie : Reformulation de la fiche ressource.....	
2 ^{ème} Partie : Modélisation de la compétence attendue.....	
3 ^{ème} Partie : Définition des rôles de référence.....	page 6
4 ^{ème} Partie : Déclinaison de trois étapes d'apprentissage.....	
Chapitre 3. Le Protocole d'évaluation.....	page 9
1 ^{ère} Partie : Démarches d'évaluation des niveaux de compétences.....	
2 ^{ème} Partie : Passage de l'évaluation binaire à la note.....	page 14
Chapitre 4. Contribution à l'évaluation positive des items du socle commun.....	page 15
1 ^{ère} Partie : Evaluation intégrative du socle commun à travers le test de compétence dans une APSA.....	
2 ^{ème} Partie : Evaluation positive d'un item du socle commun par une tâche complexe.....	page 18
Annexe 1 : Illustration de la démarche en BADMINTON.....	page 20
Annexe 2 : Illustration de la démarche en LUTTE.....	page 43

Descriptif de la démarche en quatre étapes:

Ce guide méthodologique a été rédigé pour faciliter la compréhension des travaux du groupe de pilotage « socle commun et EPS ».

Les auteurs ont tous adopté la même démarche en quatre étapes dont voici les caractéristiques :

- Etape 1 : Décryptage des compétences attendues dans l'APSA retenue, sur deux niveaux. Les choix didactiques et pédagogiques qui en découlent sont justifiés par chacun des auteurs.
- Etape 2 : Enumération des passages obligés pour valider un niveau de compétences attendues dans l'APSA. Trois étapes sont identifiées pour apprécier le degré d'acquisition des compétences attendues : non acquis, en cours d'acquisition, acquis.
- Etape 3 : Le protocole d'évaluation permet d'identifier dans un premier temps les procédures à mettre en œuvre pour évaluer les compétences disciplinaires et dans un second temps, pour passer de l'évaluation binaire (acquis/non acquis) à la note.
- Etape 4 : Contribution à l'évaluation positive des items du socle commun au travers de l'APSA support. Deux propositions : la méthode intégrative ou la tâche complexe. C'est la contribution disciplinaire.

Les auteurs :

ANDREANI Joël ; AUJAME Pascale ; BORIES Laure ; CHOFFIN Thierry ; DUTHIL Chloé ; FOUCHARD Laurent ; PONNET Ludovic ; RUSQUET Vincent.

Etape 1 : Décryptage de la compétence attendue

La compétence attendue dans une APSA est le point de rencontre entre une compétence propre (CP) et des compétences méthodologiques et sociales (CMS).

Chaque compétence attendue en N+1 (N1, N2, N3, N4, N5) est déclinée sur le même triptyque :

- l'A.D.N. de la compétence.

Exemple en CP4 :

Football : « *Rechercher le gain du match...* »

Badminton: « *En simple, rechercher le gain loyal d'une rencontre...* »

Lutte : « *Rechercher le gain d'un combat debout...* »

- la composante motrice de la compétence, liée à la logique de l'APSA

Exemple en Danse : « *en enrichissant des formes corporelles et des gestes simples, en jouant sur les composantes du mouvement : espace, temps, énergie* »

Exemple en Rugby : « *Dans un jeu à effectif réduit et sur un terrain de largeur limitée, (...) par des choix pertinents permettant de conserver et de faire avancer le ballon jusqu'à l'en-but adverse face à une défense qui cherche à freiner ou bloquer la progression* ».

- la composante méthodologique et sociale à faire acquérir.

Exemple en Boxe Française :

« *...assurer le comptage des points et le respect des règles de sécurité.* »

Exemple en Gymnastique :

« *Aider un camarade à réaliser un élément simple. Observer et apprécier les prestations à partir de critères simples.* »

Etape 2 : Les passages obligés de la compétence attendue

1. Reformulation de la fiche ressource

En partant de la **fiche ressource**, qui ne doit pas être appréhendée telle quelle dans sa globalité, **choisir** et/ou **reformuler** les connaissances, capacités et attitudes (CCA) que nous jugeons **prioritaires** pour permettre **aux élèves de notre établissement** de se montrer efficaces dans l'APSA en référence à la compétence attendue.

- Choisir des CCA sur le plan moteur (pour le pratiquant)
- Choisir des CCA sur le plan méthodologique et social (pour les autres rôles)

2. Modélisation de la compétence attendue

Modéliser la compétence attendue à partir d'une **analyse didactique** de l'APSA au regard du triptyque (CCA) qui compose son libellé.

L'analyse des éléments de la compétence attendue (selon son triptyque) doit permettre de faire des choix didactiques et pédagogiques par rapport à l'APSA support qui permettront de rendre compte de l'ensemble des obligations soulevées dans la compétence. Il s'agit d'adaptations en termes d'aménagement matériel, règlementaire et de contenus des pratiques sociales de référence pour construire une « pratique scolaire » de l'APSA. Ces adaptations renseignent sur les acquis nécessaires à la compétence et placent l'élève dans un cadre adapté aux attentes des programmes et à leurs ressources.

- Exemple en Football (Joël ANDREANI):

Termes /compétence	Interprétations et obligations	Choix didactiques et pédagogiques
<i>S'inscrire dans un projet de jeu</i>	S'inscrire dans un projet de jeu simple lié à la progression du ballon renvoie à une partie de la composante méthodologique de la compétence attendue N1 en football.	A partir d'éléments recueillis par observation (<i>indices quantitatifs précis: nombre de possessions / nombre d'arrivée en zone potentielle de frappe au but ; Nombre de but / nombre de tirs</i>), évaluer l'efficacité collective puis échanger avec ses partenaires pour s'organiser dans un projet collectif simple (<i>offrir des solutions latérales au porteur à chaque fois qu'il a la balle... se replacer collectivement pour occuper rationnellement l'espace défensif à chaque perte de balle...</i>)

3. Définition des rôles de référence

Définir, après l'analyse didactique de l'APSA, un certain nombre de **rôles de référence** qui doivent permettre à l'enseignant d'envisager l'élève dans toutes les dimensions attendues dans la compétence.

Par exemple :

- Elève pratiquant,
- Elève observateur,
- Elève coach,
- Elève tacticien,
- Elève citoyen sportif...

Exemple	Lutte	Football	Demi-fond
Elève pratiquant	Le lutteur combattant au sol. Le lutteur debout en sécurité.	Le porteur de balle, le partenaire, le défenseur	Le coureur dans l'épreuve. Le coureur en préparation.
Elève observateur	Arbitre secrétaire juge	Observateur coach	L'aide et le coach

Cette étape permet d'avoir des repères sur l'activité motrice, les attitudes et connaissances fondamentales à mobiliser.

4. Déclinaison de trois étapes d'acquisition

Il s'agit de traduire chaque rôle de référence en observables précis et déclinés à travers 3 étapes d'acquisition.

- Etape 1 : non acquis
- Etape 2 : en cours d'acquisition
- Etape 3 : acquis

➤ Exemple en Football

MODELISATION DE LA COMPETENCE ATTENDUE DE NIVEAU 1				
POUR L'ELEVE :	OBSERVABLES	ETAPE 1 <i><u>Non acquis</u></i>	ETAPE 2 <i><u>En cours d'acquisition</u></i>	ETAPE 3 <i><u>Acquis</u></i>
Rôle 1 Le porteur de balle	Contrôle, conduite de balle, prise de décision	<i>Joueur guidé par le ballon</i>	<i>Joueur guidé par son égo</i>	<i>Joueur orienté par le but, ses partenaires, ses adversaires</i>

Exemple traité dans l'APSA BADMINTON/ Niveau 1 (annexe 1)

MODELISATION DE LA COMPETENCE ATTENDUE DE NIVEAU 1 EN BADMINTON (avec INDICATEURS CONCRETS)				
SUR LE PLAN DE LA MOTRICITE				
POUR L'ELEVE :	OBSERVABLES	ETAPE 1 <i>Non acquis</i>	ETAPE 2 <i>En cours d'acquisition</i>	ETAPE 3 <i>Acquis</i>
Attaquant en technique Envoyer régulièrement le volant sur le ½ terrain adverse	Les trajectoires de volant produites (franchissement du filet)	Le technicien « en échec »	Le technicien « automate »	Le technicien « intentionnel »
Attaquant en tactique Varier en intention les trajectoires de volant produites	Les zones de jeu visées	Le tacticien « sans but »	Le tacticien « inefficace »	Le tacticien « en variation »
Défenseur Assurer la rencontre volant /raquette	Placement par rapport au volant	Le défenseur « pieds dans le ciment »	Le défenseur « mobile mais en retard »	Le défenseur « couvre terrain »
SUR LE PLAN METHODOLOGIQUE ET SOCIAL				
POUR L'ELEVE :	OBSERVABLES	ETAPE 1 <i>Non acquis</i>	ETAPE 2 <i>En cours d'acquisition</i>	ETAPE 3 <i>Acquis</i>
Rapport à la règle Etre capable de respecter et de faire appliquer un règlement spécifique	La gestion du score	L'arbitre « absent »	L'arbitre « intermittent »	L'arbitre « omniprésent »
Rôles et responsabilités Etre capable de participer efficacement aux tâches d'observation	La qualité de prise d'information et de recueil de données	L'observateur « désintéressé »	L'observateur « distrait »	L'observateur « concentré »

Exemple traité dans l'APSA LUTTE/ Niveau 1 (annexe 2)

MODELISATION DE LA COMPETENCE ATTENDUE DE NIVEAU 1 EN LUTTE (avec INDICATEURS CONCRETS)				
POUR L'ELEVE :	OBSERVABLES	ETAPE 1 <i>Non acquis</i>	ETAPE 2 <i>En cours d'acquisition</i>	ETAPE 3 <i>Acquis</i>
« lutteur combattant au sol » Accepter la confrontation et maîtriser ses émotions, réaliser sur un adversaire à mi-hauteur des retournements et maintenir son adversaire en position de tombé	Nombre de 10 points mise en danger et 100 points tombé marquées.	Moins de 10 points et pas de 100 points marqués sur 2 ou 3 combats.	Entre 10pts et 30 pts ou 1x100pts marqués sur 2 ou 3 combats	Plus de 30 points ou 2x100pts marqués sur 2 ou 3 combats.
« Arbitre/ secrétaire/juge » Savoir arbitrer collectivement pour gérer la sécurité et la cotation des points d'un combat	Le niveau de l'arbitre par rapport aux items de référence	Niveau « The ghost referee »	Niveau « Arbitre volontaire oisif »	Niveau « Arbitre/Coach de Bronze »
« Lutteur debout en sécurité » Savoir faire chuter et chuter sans risque	Note sur 20 du permis de chute.	Obtention de – de 10 sur 20 au permis de chute.	Obtention de 10 à 15 sur 20 au permis de chute.	Obtention de 16/20 au permis de chute.

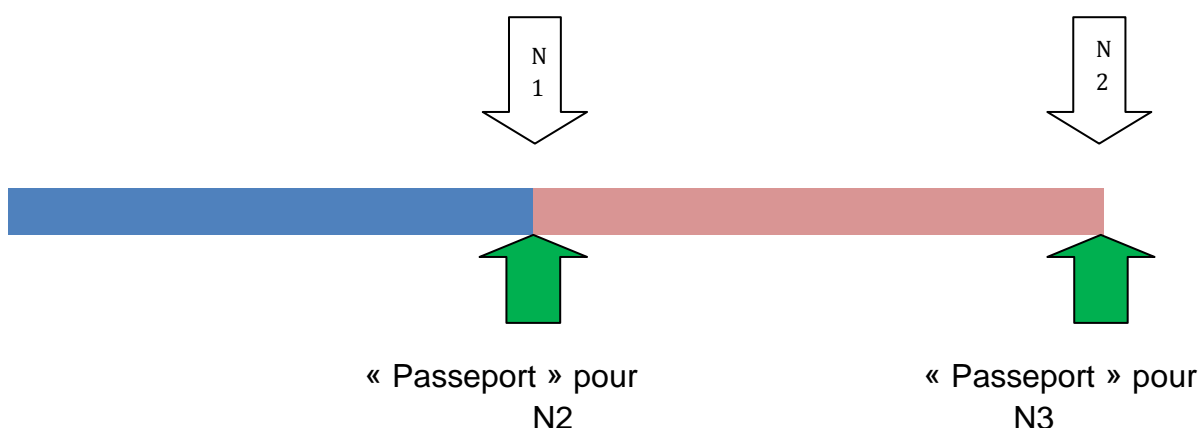
Etape 3 : Protocole d'évaluation de la compétence attendue

1. Démarches d'évaluation des niveaux de compétences.

a. Hypothèse n°1 : « le tout ou rien »

Pour qu'un élève valide un niveau de compétence attendue (N+1), il doit nécessairement maîtriser l'ensemble des connaissances, capacités, attitudes choisies et/ou reformulées dans la fiche ressource (2 /1.) dans tous les rôles de l'étape 3 (acquis).

Dans cette proposition, il n'est donc pas concevable d'aborder le niveau N2 sans que l'ensemble des CCA du niveau N1 soit évalué positivement.



➤ Exemple de Lutte (Vincent Rusquet)

Compétence attendue (N+1) ACQUISE	Si l'élève présente tous les rôles au niveau de l'étape 3 (acquis)
Compétence attendue (N+1) NON ACQUISE	Si l'élève présente 1 rôle en dessous de l'étape 3

Passeport pour le niveau N+1:

Avec cette approche méthodologique, le « TOUT ACQUIS » à l'étape 3 dans tous les rôles devient alors le passeport pour aller vers le niveau N+1.

On considère que la compétence attendue est EN COURS D'ACQUISITION si l'élève se situe à l'étape 2.

Dans cette hypothèse, un niveau est acquis à partir du moment où toutes les CCA énoncées à l'étape 2 (reformulation des CCA) sont stabilisées et validées à l'étape 3.

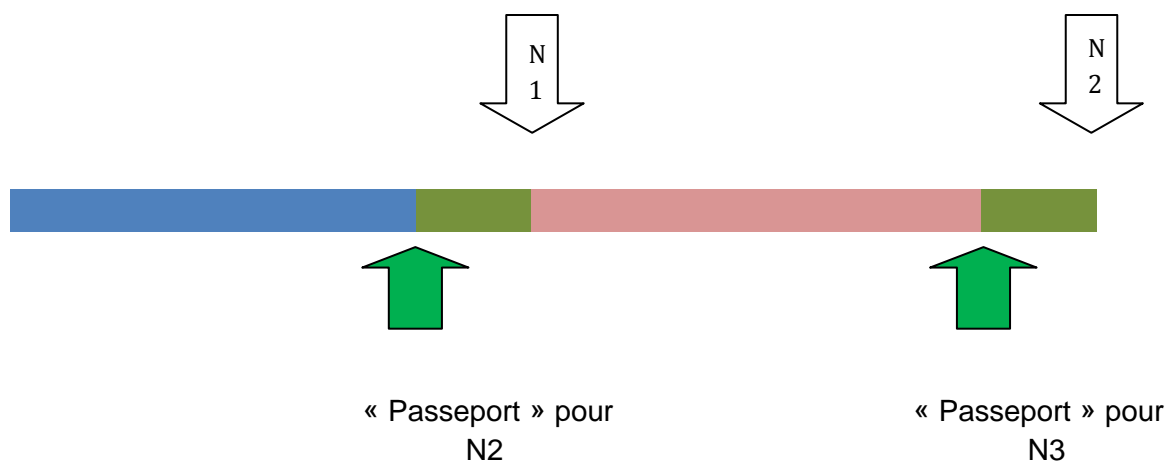
Exemple traité dans l'APSA LUTTE / Niveau 1 (annexe 2)

VALIDATION de la compétence attendue

MODELISATION DE LA COMPETENCE ATTENDUE DE NIVEAU 1 EN LUTTE (avec INDICATEURS CONCRETS)				
POUR L'ELEVE :	OBSERVABLES	ETAPE 1 <i>Non acquis</i>	ETAPE 2 <i>En cours d'acquisition</i>	ETAPE 3 <i>Acquis</i>
« lutteur combattant au sol » Accepter la confrontation et maîtriser ses émotions, réaliser sur un adversaire à mi-hauteur des retournements et maintenir son adversaire en position de tombé	Nombre de 10 points mise en danger et 100 points tombé marquées.	<i>autonome points et pas de 100 points marqués sur 2 ou 3 combats.</i>	<i>Entre 10pts et 30 pts ou 1x100pts marqués sur 2 ou 3 combats</i>	<i>Plus de 30 points ou 2x100pts marqués sur 2 ou 3 combats.</i>
« Arbitre/ secrétaire/juge » Savoir arbitrer collectivement pour gérer la sécurité et la cotation des points d'un combat	Le niveau de l'arbitre par rapport aux items de référence	<i>Niveau « The ghost referee »</i>	<i>Niveau « Arbitre volontaire oisif »</i>	<i>Niveau « Arbitre/Coach de Bronze »</i>
« Lutteur debout en sécurité » Savoir faire chuter et chuter sans risque	Note sur 20 du permis de chute.	<i>Obtention de - de 10 sur 20 au permis de chute.</i>	<i>Obtention de 10 à 15 sur 20 au permis de chute.</i>	<i>Obtention de 16/20 au permis de chute.</i>

b. Hypothèse n°2 : La « zone tampon » ou « zone de tolérance »

Dans cette hypothèse, la zone tampon permet de passer au niveau supérieur sans que la totalité des CCA retenues soient validées à l'étape 3. On pourrait alors envisager une zone de tolérance (en vert) qui regrouperait des CCA en cours d'acquisition.



i. La solution dite «compensatoire» :

La solution compensatoire consiste à sélectionner sur cinq rôles, trois d'entre eux qui devront être validés à l'étape 3, deux autres seront alors validés obligatoirement à l'étape 2. Le nombre et la proportion des rôles sont bien évidemment variables à souhait.

➤ Ainsi dans l'exemple de badminton (Ludovic Ponnet):

Compétence attendue (N+1) ACQUISE	<ul style="list-style-type: none"> • Si l'élève valide au moins 3 rôles de l'étape 3 (acquis) sur les 5 abordés • <u>ET</u> si l'élève ne présente aucun rôle en étape 1 (non acquis) sur les 5 abordés.
Compétence attendue (N+1) NON ACQUISE	<ul style="list-style-type: none"> • Si l'élève valide au moins 1 rôle de l'étape 1 (non acquis) sur les 5 abordés • <u>ET/OU</u> si l'élève ne valide aucun rôle de l'étape 3 (acquis) sur les 5 abordés.

La « **zone tampon** » définie permet à l'élève d'aller vers le Niveau N+1 sans pour autant avoir TOUT ACQUIS à l'étape 3.

Concrètement, avec 1 ou 2 rôles à l'étape 2 et à condition que le reste soit acquis, l'élève peut basculer sur le niveau supérieur. Aucun rôle à l'étape 1 ne peut être toléré.

En badminton, l'auteur valide l'acquisition du niveau 1 pour un élève n'ayant acquis que les rôles «*d'attaquant tactique*» et les notions de «*rapport à la règle*» de l'étape 2.

Exemple traité dans l'APSA BADMINTON/ Niveau 1 (annexe 1)

VALIDATION de la compétence attendue

EDUQUER PHYSIQUEMENT ET CIVIQUEMENT L'ELEVE DANS L'APSA BADMINTON (Niveau 1)				
EVALUATION SUR LE PLAN DE LA MOTRICITE / 12 POINTS				
ITEMS	OBSERVABLES	ETAPE 1 (N.A) <i>0 / 1 point</i>	ETAPE 2 (E.C.A) <i>2 / 3 points</i>	ETAPE 3 (A) <i>4 points</i>
Attaquant en technique Envoyer régulièrement le volant sur le ½ terrain adverse	Les trajectoires de volant produites (franchissement du filet)	<i>Technique de frappe problématique ne permettant pas d'atteindre régulièrement le terrain adverse</i>	<i>Technique de frappe souvent identique (plutôt de type dégagement de fond de cours)</i>	<i>Technique de frappe régulièrement précise et variée en intention</i>
Attaquant en tactique Varier en intention les trajectoires de volant produites	Les zones de jeu visées	<i>Zones de jeu visées aléatoires</i>	<i>Zones de jeu visées variées mais sans réelle gêne pour l'adversaire</i>	<i>Zones de jeu visées déplaçant l'adversaire en intention</i>
Défenseur Assurer la rencontre volant /raquette	Placement par rapport au volant	<i>Elève statique, souvent mal placé</i>	<i>Déplacements tardifs sous la trajectoire du volant</i>	<i>Déplacements et replacements rapides pour être « placé » en permanence</i>
EVALUATION SUR LE PLAN METHODOLOGIQUE ET SOCIAL / 8 POINTS				
ITEMS	OBSERVABLES	ETAPE 1 (N.A) <i>0 / 1 point</i>	ETAPE 2 (E.C.A) <i>2 / 3 points</i>	ETAPE 3 (A) <i>4 points</i>
Rapport à la règle Etre capable de respecter et de faire appliquer un règlement spécifique	La gestion du score	<i>Connaissance et respect du règlement problématiques</i>	<i>Rapport au règlement et à l'arbitrage perfectible</i>	<i>Engagement maîtrisé et régulier dans l'arbitrage</i>
Rôles et responsabilités Etre capable de participer efficacement aux tâches d'observation	La qualité de prise d'information et de recueil de données	<i>Difficulté à s'investir dans les tâches d'observation et de recueil</i>	<i>Investissement irrégulier ou perfectible dans les tâches d'observation et de recueil</i>	<i>Engagement régulier et éclairé dans les tâches d'observation et de recueil</i>

ii. La solution dite «sélective»:

La solution sélective, consistent à hiérarchiser les connaissances, capacités, attitudes par ordre d'importance en distinguant des priorités incontournables. Les CCA jugées comme telles représentent alors les passages obligés du niveau de compétences attendues et devront figurer obligatoirement à l'étape 3.

Les CCA de second ordre pourront être validées à l'étape 2

➤ Exemple en demi-fond (Thierry Choffin) :

Dans cet exemple, l'auteur considère que les rôles de l'aide et du coach sont «secondaires» au regard de ceux de coureur dans l'épreuve et en préparation.

Ils pourront être renforcés au niveau 2 de la compétence attendue.

Exemple traité dans l'APSA demi-fond/ Niveau 1

VALIDATION de la compétence attendue

Modélisation de la construction de la compétence de niveau 1				
Pour l'élève :	Observables	ETAPE 1 NON ACQUIS	ETAPE 2 EN COURS D'ACQUISITION	ETAPE 3 ACQUIS
« le coureur dans l'épreuve »	La proportion marche/course La régularité d'allure lors de portions de course proposées La variation de l'allure entre les portions de course	Le coureur alternatif La distance de course n'est pas tenue. Besoin de « jokers – marche »	Le coureur impulsif ou inconstant La régularité d'allure n'est pas construite (+ de 1km/h de variation dans un parcours). Pas de changement d'allure entre les séquences	Le coureur régulier et progressif Régulier à moins de 1 km/h près Au moins 1 km/h de progression entre 2 séquences de courses
« le coureur en préparation »	La persévérance dans l'enchaînement des efforts à l'entraînement (performance visée) La construction d'un tableau de marche en fonction de ses résultats	Le coureur détaché ou contraint Les allures ne sont pas connues et la performance ne concerne pas le coureur	Le coureur intuitif Il fait confiance à sa forme présumée du moment plutôt qu'à des repères objectifs	Le coureur stratégique Connait les allures pour chaque séquence, termine les entraînements, mobilisé par la performance
« l'aide et le coach »	Utilisation du chronomètre La prise de repères sur le balisage du parcours et les signaux sonores. Communication des résultats à son « athlète » Analyse du tableau de marche Aidé à la gestion de l'épreuve	Le coach « fantôme » Les indices relevés sont parcellaires et/ou non-communiés	Le coach « complice » Les résultats sont communiqués mais l'aide reste avant tout affective	Le coach « personnel » L'aide a un impact sur la gestion de l'épreuve

Les hypothèses 1 et 2 ne sont **ni exclusives, ni modélisantes.**

2. Passage de l'évaluation binaire à la note.

Cette opération consiste, une fois la compétence attendue évaluée soit positivement (acquise) soit négativement (non acquise), à établir une correspondance chiffrée à partir des 3 étapes identifiées. Des tranches de notes sont attribuées pour chacune des étapes.

L'exemple en Danse montre qu'il est possible d'imaginer, au-delà de l'étape 3 de validation de la compétence, une étape « hors barème ». Le seuil N+1 est franchi et correspond à l'excellence du niveau de compétence attendue.

Compétences	Niveau non acquis (0 à 3) HORS DU CADRE	En cours d'acquisition (3,5 à 6) CADRE SCOLAIRE	Acquis (6,5 à 8) PERTINENT	Vers le niveau 2 Hors barème – pour information DEPASSE LE CADRE
CHOREGRAPHE Sur 8 points	Cadre de composition non respecté. Pas de début, ou développement ou fin La gestuelle reste stéréotypée.	Cadre respecté. Installe un début et une fin mais le développement est séquencé, découpé.	Cadre respecté et réel développement. les liaisons sont cohérentes.	Cadre dépassé. Recherche d'originalité dans le développement et la gestuelle.
	Niveau non acquis (0 à 3) NI CONCENTRE NI A L'ECOUTE	En cours d'acquisition (3,5 à 7) CONCENTRE SCOLAIRE	Acquis (7,5 à 10) VIT SA DANSE	Vers le niveau 2 Hors barème – pour information CAPTIVE LE PUBLIC
DANSEUR Sur 10 points	Réalisation monocorde et étriquée. Danse seul et ne tient pas compte de ses partenaires. Nombreux gestes parasites.	Effort de précision gestuelle, quelques accents. L'amplitude est partielle. Tient compte de ses partenaires proches, regard placé.	Gestuelle précise et ample. Jouer sur les contrastes simples. A l'écoute de tous ses partenaires Regard animé.	Dose son énergie et apparition de nuances dans la qualité de la gestuelle. Joue avec ses partenaires et avec ses émotions.
	Niveau non acquis (0 à 0,25) IRRESPECTUEUX	En cours d'acquisition (0,5 à 1) RESPECTUEUX ET PARTIEL	Acquis (1,5 à 2) RESPECTUEUX ET EXHAUSTIF	Vers le niveau 2 Hors barème – pour information EXPLICATIF
SPECTATEUR sur 2 points	Bavarde, rit. Aucune mise en relation entre la prestation et les critères.	Se concentre . Identifie certains critères dans la prestation.	Concentré et attentif. Met en relation tous les critères avec la prestation	Réellement attentif. Est capable d'expliquer un avis son observation et son avis.

Etape 4 : Contribution à l'évaluation positive des items du socle

C'est l'apport disciplinaire au socle à travers la contribution à évaluer un ou des items du socle.

Deux modalités d'évaluation possibles : évaluation intégrative ou évaluation par la tâche complexe.

1. Une évaluation intégrative du socle à travers le test de compétence dans une APSA.

Dans un souci d'efficacité et de gain de temps, pour évaluer positivement des items du socle commun, il convient d'établir un **lien** entre le **test de compétence disciplinaire** et **les compétences du socle commun**.

Ce lien peut s'articuler avec le pôle méthodologique et social de la compétence attendue. Ainsi dans l'exemple du badminton, lors du test de compétence de fin de cycle, à travers l'évaluation des items méthodologiques et sociaux : « Rapport à la règle », « Rôles et responsabilités », nous pouvons en profiter pour valider positivement des items des compétences 6 et 7 du socle commun.

a) Créer le lien socle commun / test de compétence

Choisir la compétence, le domaine et le(s) item(s) du socle commun qui se rapportent aux rôles méthodologiques et sociaux de notre test de compétence.

➤ Exemple en badminton :

	OBSERVABLES	ETAPE 1	ETAPE 2	ETAPE 3
Rôles et responsabilités Etre capable de participer efficacement aux tâches matérielles	L'engagement dans les tâches d'organisation	<i>Difficulté à s'investir dans les tâches matérielles</i>	<i>Investissement irrégulier ou perfectible dans l'organisation</i>	<i>Engagement régulier et éclairé dans l'organisation</i>

SOCLE COMMUN :

COMPETENCE 7 : Autonomie et initiative

DOMAINE : Etre capable de mobiliser ses ressources intellectuelles et physiques dans diverses situations

ITEM : Etre autonome dans son travail : L'organiser, le planifier, l'anticiper, rechercher et sélectionner des informations utiles

b) Validation binaire des items du socle commun:

La validation des compétences du socle commun n'existe qu'à travers une évaluation positive de certains items (issus de différents domaines). Dès lors, la validation des items du socle se rapportant aux rôles méthodologiques et sociaux de notre test de compétence dans l'APSA ne peut se faire qu'au travers des pôles : ACQUIS / NON ACQUIS (« tout ou rien »)

L'item du Socle Commun est donc évalué positivement si l'élève atteint l'étape 3 de la compétence méthodologique et sociale sous-jacente.

➤ Exemple en danse (Chloé Duthil) :

<p style="text-align: center;">Compétence 1 : <i>Maîtriser la langue française</i></p> <p style="text-align: center;">Domaine 3 : <i>S'exprimer à l'oral</i></p> <p style="text-align: center;">Item Socle : <i>Développer de façon suivie un propos en public sur un sujet déterminé.</i></p> <p style="text-align: center;"><u>VALIDEE</u></p>	<p>Si l'élève présente les rôles correspondant dans l'APSA au niveau de l'étape 3 (acquis) :</p> <p>Connaissances : Les critères d'appréciation simples liés :</p> <ul style="list-style-type: none"> - à l'état de concentration des danseurs. - au respect des contraintes de construction de la chorégraphie. <p>Capacités : Repérer et analyser la prestation individuelle et collective à partir de critères simples.</p> <p>Attitudes : Accepter les remarques des spectateurs. Argumenter ses propositions.</p> <p><u>Exemple :</u></p> <p>En tant que chorégraphe : L'élève est capable d'exposer aux spectateurs (avant ou après le passage) le titre et les choix chorégraphiques réalisés par le groupe.</p> <p>En tant que spectateur : L'élève est capable d'exposer les retours aux autres de l'analyse de la chorégraphie.</p>
<p style="text-align: center;"><u>NON VALIDEE</u></p>	<p>Si l'élève ne présente aucun rôle correspondant dans l'APSA au niveau de l'étape 3 (acquis). L'étape 1 ou 2 n'est pas suffisante pour évaluer positivement l'item du socle retenu.</p>

- Exemple en badminton (Ludovic Ponnet) :

VALIDATION des « items du Socle Commun » en BADMINTON

	OBSERVABLES	ETAPE 1	ETAPE 2	ETAPE 3
Rôles et responsabilités Etre capable de participer efficacement aux tâches matérielles	L'engagement dans les tâches d'organisation	<i>Difficulté à s'investir dans les tâches matérielles</i>	<i>Investissement irrégulier ou perfectible dans l'organisation</i>	<i>Engagement régulier et éclairé dans l'organisation</i>

SOCLE COMMUN :

COMPETENCE 7 : Autonomie et initiative

DOMAINE : Etre capable de mobiliser ses ressources intellectuelles et physiques dans diverses situations

ITEM : Etre autonome dans son travail : L'organiser, le planifier, l'anticiper, rechercher et sélectionner des informations utiles

NON VALIDATION des « items du Socle Commun » en BADMINTON

	OBSERVABLES	ETAPE 1	ETAPE 2	ETAPE 3
Rôles et responsabilités Etre capable de participer efficacement aux tâches matérielles	L'engagement dans les tâches d'organisation	<i>Difficulté à s'investir dans les tâches matérielles</i>	<i>Investissement irrégulier ou perfectible dans l'organisation</i>	<i>Engagement régulier et éclairé dans l'organisation</i>

SOCLE COMMUN :

COMPETENCE 7 : Autonomie et initiative

DOMAINE : Etre capable de mobiliser ses ressources intellectuelles et physiques dans diverses situations

ITEM : Etre autonome dans son travail : L'organiser, le planifier, l'anticiper, rechercher et sélectionner des informations utiles

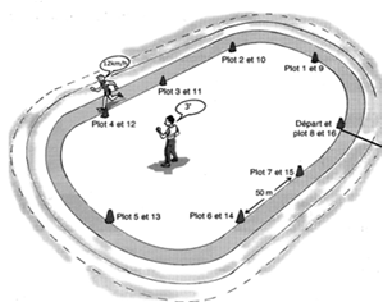
2. Evaluation positive d'un item du socle commun par une tâche complexe.

« La tâche complexe fait partie intégrante de la notion de compétences... Les tâches complexes permettent de motiver les élèves et de les former à gérer des situations concrètes de la vie réelle en mobilisant les connaissances, capacités et attitudes acquises pour en développer de nouvelles... Elles permettent de mettre en place des stratégies de résolution propres à chacun ». Extrait du Livret Personnel de compétences.

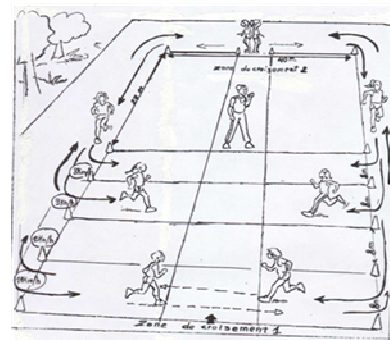
La tâche complexe se dissocie du test de compétence placé en fin de cycle. Elle peut être proposée aux élèves à n'importe quel moment de son curriculum de formation. C'est une **situation problème** nouvelle qui n'a pas fait l'objet d'un « entraînement » spécifique. Elle doit être suffisamment **globalisante...** pour permettre la mobilisation par l'élève des connaissances, capacités, attitudes nécessaires à la résolution du problème posé dans un cadre dé-contextualisé (inhabituel). (Voir document sur les généralités en introduction des travaux du groupe de pilotage EPS et socle commun).

➤ Exemple en 1/2 Fond (Thierry Choffin) :

Les items du socle commun seront évalués de façon positive lors du cycle, dans une situation où le dispositif sera différent de celui ou ceux utilisés habituellement avec les élèves. Par exemple : réaliser la meilleure performance possible sur 3 séquences : 4' puis 3' puis 2' sur un dispositif nouveau. La commande pour les élèves étant de réaliser la performance escomptée.



**Entraînement
Cadre habituel**



**Evaluation du socle
Dé-contextualisé**

ANNEXE 1 Illustration complète de la démarche en BADMINTON

Contribution Ludovic PONNET

Mémento Méthodologique en BADMINTON

Décryptage de la compétence attendue

Etape n°2 :

Passages obligés de la compétence attendue

Etape n°3 :

Protocole d'évaluation

Etape n°4 :

Evaluation positive des items du Socle Commun

LES GRANDS PRINCIPES DE DECRYPTAGE DE LA COMPETENCE ATTENDUE EN BADMINTON

Une compétence attendue (de niveau 1 ou de niveau 2) se définit par :

- . Un rappel de L'A.D.N de la compétence propre correspondante***
- . Une précision d'ordre technique et/ou tactique***
- . Un apport spécifique sur le plan méthodologique et social***

En BADMINTON (N1) cela se traduit par

- . Le rappel de l'A.D.N de la compétence propre correspondante***

« En simple, rechercher le gain loyal d'une rencontre... »

- . Les précisions d'ordre technique et/ou tactique***

« ...en choisissant entre renvoi sécuritaire et recherche de rupture sur volants favorables par l'utilisation de frappes variées en longueur ou en largeur... »

- . L'apport spécifique sur le plan méthodologique et social***

« ... Assurer le comptage des points et remplir une feuille d'observation. »

LES PASSAGES OBLIGES DE LA COMPETENCE ATTENDUE EN BADMINTON

*Les PASSAGES OBLIGES d'une compétence attendue en BADMINTON
(de niveau 1 ou de niveau 2) s'organisent autour de la définition :*

*. DE C.C.A SUR LE PLAN MOTEUR**

*. DE C.C.A SUR LE PLAN METHODOLOGIQUE ET SOCIAL**

** CAPACITES, CONNAISSANCES, ATTITUDES*

En BADMINTON (N1) cela se traduit par la définition

DE 5 ITEMS DE REFERENCE (qui renvoient à 5 rôles spécifiques) :

- . ELEVE ATTAQUANT EN TECHNIQUE : Envoyer régulièrement le volant sur le ½ terrain adverse*
- . ELEVE ATTAQUANT EN TACTIQUE : Varier en intention les trajectoires de volant produites*
 - . ELEVE DEFENSEUR : Assurer la rencontre volant / raquette*
- . ELEVE ARBITRE : Etre capable de respecter et de faire appliquer un règlement spécifique*
- . ELEVE OBSERVATEUR : Etre capable de participer efficacement aux tâches d'observation*

MODELISATION DE LA COMPETENCE ATTENDUE DE NIVEAU 1 EN BADMINTON

SUR LE PLAN DE LA MOTRICITE

POUR L'ELEVE :	OBSERVABLES	ETAPE 1 <i>Non acquis</i>	ETAPE 2 <i>En cours d'acquisition</i>	ETAPE 3 <i>Acquis</i>
<u>Attaquant en technique</u> Envoyer régulièrement le volant sur le ½ terrain adverse	Les trajectoires de volant produites (franchissement du filet)	<i>Technique de frappe problématique ne permettant pas d'atteindre régulièrement le terrain adverse</i>	<i>Technique de frappe souvent identique (plutôt de type dégagement de fond de cours)</i>	<i>Technique de frappe régulièrement précise et variée en intention</i>
<u>Attaquant en tactique</u> Varier en intention les trajectoires de volant produites	Les zones de jeu visées	<i>Zones de jeu visées aléatoires</i>	<i>Zones de jeu visées variées mais sans réelle gêne pour l'adversaire</i>	<i>Zones de jeu visées déplaçant l'adversaire en intention</i>
<u>Défenseur</u> Assurer la rencontre volant /raquette	Placement par rapport au volant	<i>Elève statique, souvent mal placé</i>	<i>Déplacements tardifs sous la trajectoire du volant</i>	<i>Déplacements et replacements rapides pour être « placé » en permanence</i>

SUR LE PLAN METHODOLOGIQUE ET SOCIAL

POUR L'ELEVE :	OBSERVABLES	ETAPE 1 <i>Non acquis</i>	ETAPE 2 <i>En cours d'acquisition</i>	ETAPE 3 <i>Acquis</i>
<u>Rapport à la règle</u> Etre capable de respecter et de faire appliquer un règlement spécifique	La gestion du score	<i>Connaissance et respect du règlement problématiques</i>	<i>Rapport au règlement et à l'arbitrage perfectible</i>	<i>Engagement maîtrisé et régulier dans l'arbitrage</i>
<u>Rôles et responsabilités</u> Etre capable de participer efficacement aux tâches d'observation	La qualité de prise d'information et de recueil de données	<i>Difficulté à s'investir dans les tâches d'observation et de recueil</i>	<i>Investissement irrégulier ou perfectible dans les tâches d'observation et de recueil</i>	<i>Engagement régulier et éclairé dans les tâches d'observation et de recueil</i>

MODELISATION DE LA COMPETENCE ATTENDUE DE NIVEAU 1 EN BADMINTON (avec INDICATEURS SIMPLES)

SUR LE PLAN DE LA MOTRICITE

POUR L'ELEVE :	OBSERVABLES	ETAPE 1 <i>Non acquis</i>	ETAPE 2 <i>En cours d'acquisition</i>	ETAPE 3 <i>Acquis</i>
<u>Attaquant en technique</u> Envoyer régulièrement le volant sur le ½ terrain adverse	Les trajectoires de volant produites (franchissement du filet)	<i>Le technicien « en échec »</i>	<i>Le technicien « automate »</i>	<i>Le technicien « intentionnel »</i>

<u>Attaquant en tactique</u> Varier en intention les trajectoires de volant produites	Les zones de jeu visées	<i>Le tacticien</i> « sans but »	<i>Le tacticien</i> « inefficace »	<i>Le tacticien</i> « en variation »
<u>Défenseur</u> Assurer la rencontre volant /raquette	Placement par rapport au volant	<i>Le défenseur</i> « pieds dans le ciment »	<i>Le défenseur</i> « mobile mais en retard »	<i>Le défenseur</i> « couvre terrain »
SUR LE PLAN METHODOLOGIQUE ET SOCIAL				
POUR L'ELEVE :	OBSERVABLES	<i>ETAPE 1</i> <i>Non acquis</i>	<i>ETAPE 2</i> <i>En cours d'acquisition</i>	<i>ETAPE 3</i> <i>Acquis</i>
<u>Rapport à la règle</u> Etre capable de respecter et de faire appliquer un règlement spécifique	La gestion du score	<i>L'arbitre</i> « absent »	<i>L'arbitre</i> « intermittent »	<i>L'arbitre</i> « omniprésent »
<u>Rôles et responsabilités</u> Etre capable de participer efficacement aux tâches d'observation	La qualité de prise d'information et de recueil de données	<i>L'observateur</i> « désintéressé »	<i>L'observateur</i> « distrait »	<i>L'observateur</i> « concentré »

LES GRANDS PRINCIPES DE VALIDATION DE LA COMPÉTENCE ATTENDUE EN BADMINTON

Une compétence attendue (de niveau 1 ou de niveau 2) peut être considérée comme

ACQUISE :

- . Si l'élève présente au moins 3 ITEMS ACQUIS – sur les 5 abordés*
- . Si l'élève ne présente aucun ITEM NON ACQUIS – sur les 5 abordés*

Une compétence attendue (de niveau 1 ou de niveau 2) est considérée comme

NON ACQUISE :

- . Si l'élève présente au moins 3 ITEMS NON ACQUIS – sur les 5 abordés*
- . Si l'élève ne présente aucun ITEM ACQUIS – sur les 5 abordés*



ZONE TAMPON

Avec cette approche méthodologique, il se définit une « zone tampon » qui permet à l'élève d'aller vers le Niveau 2 sans pour autant avoir TOUT ACQUIS.

La compétence attendue est alors considérée comme EN COURS d'acquisition.

Concrètement, avec 1 ou 2 items en cours d'acquisition (à condition que le reste soit acquis), l'élève peut basculer sur le niveau supérieur...

-A- Evaluation globale d'un niveau de compétence attendue

EDUQUER PHYSIQUEMENT ET CIVIQUEMENT L'ELEVE DANS L'APSA BADMINTON (Niveau 1)				
EVALUATION SUR LE PLAN DE LA MOTRICITE / 12 POINTS				
ITEMS	OBSERVABLES	ETAPE 1 (N.A) <i>0 / 1 point</i>	ETAPE 2 (E.C.A) <i>2 / 3 points</i>	ETAPE 3 (A) <i>4 points</i>
<u>Attaquant en technique</u> Envoyer régulièrement le volant sur le ½ terrain adverse	Les trajectoires de volant produites (franchissement du filet)	<i>Technique de frappe problématique ne permettant pas d'atteindre régulièrement le terrain adverse</i>	<i>Technique de frappe souvent identique (plutôt de type dégagement de fond de cours)</i>	<i>Technique de frappe régulièrement précise et variée en intention</i>
<u>Attaquant en tactique</u> Varier en intention les trajectoires de volant produites	Les zones de jeu visées	<i>Zones de jeu visées aléatoires</i>	<i>Zones de jeu visées variées mais sans réelle gêne pour l'adversaire</i>	<i>Zones de jeu visées déplaçant l'adversaire en intention</i>
<u>Défenseur</u> Assurer la rencontre volant /raquette	Placement par rapport au volant	<i>Elève statique, souvent mal placé</i>	<i>Déplacements tardifs sous la trajectoire du volant</i>	<i>Déplacements et replacements rapides pour être « placé » en permanence</i>

EVALUATION SUR LE PLAN METHODOLOGIQUE ET SOCIAL / 8 POINTS				
ITEMS	OBSERVABLES	ETAPE 1 (N.A) <i>0 / 1 point</i>	ETAPE 2 (E.C.A) <i>2 / 3 points</i>	ETAPE 3 (A) <i>4 points</i>
<u>Rapport à la règle</u> Etre capable de respecter et de faire appliquer un règlement spécifique	La gestion du score	<i>Connaissance et respect du règlement problématiques</i>	<i>Rapport au règlement et à l'arbitrage perfectible</i>	<i>Engagement maîtrisé et régulier dans l'arbitrage</i>
<u>Rôles et responsabilités</u> Etre capable de participer efficacement aux tâches d'observation	La qualité de prise d'information et de recueil de données	<i>Difficulté à s'investir dans les tâches d'observation et de recueil</i>	<i>Investissement irrégulier ou perfectible dans les tâches d'observation et de recueil</i>	<i>Engagement régulier et éclairé dans les tâches d'observation et de recueil</i>

B : Exemple de **VALIDATION** de la compétence attendue – 18/20

EDUQUER PHYSIQUEMENT ET CIVIQUEMENT L'ELEVE DANS L'APSA BADMINTON (Niveau 1)				
EVALUATION SUR LE PLAN DE LA MOTRICITE / 12 POINTS				
ITEMS	OBSERVABLES	ETAPE 1 (N.A) <i>0 / 1 point</i>	ETAPE 2 (E.C.A) <i>2 / 3 points</i>	ETAPE 3 (A) <i>4 points</i>
<u>Attaquant en technique</u> Envoyer régulièrement le volant sur le ½ terrain adverse	Les trajectoires de volant produites (franchissement du filet)	<i>Technique de frappe problématique ne permettant pas d'atteindre régulièrement le terrain adverse</i>	<i>Technique de frappe souvent identique (plutôt de type dégagement de fond de cours)</i>	<i>Technique de frappe régulièrement précise et variée en intention</i>
<u>Attaquant en tactique</u> Varier en intention les trajectoires de volant produites	Les zones de jeu visées	<i>Zones de jeu visées aléatoires</i>	<i>Zones de jeu visées variées mais sans réelle gêne pour l'adversaire</i>	<i>Zones de jeu visées déplaçant l'adversaire en intention</i>
<u>Défenseur</u> Assurer la rencontre volant /raquette	Placement par rapport au volant	<i>Elève statique, souvent mal placé</i>	<i>Déplacements tardifs sous la trajectoire du volant</i>	<i>Déplacements et replacements rapides pour être « placé » en permanence</i>

EVALUATION SUR LE PLAN METHODOLOGIQUE ET SOCIAL / 8 POINTS				
ITEMS	OBSERVABLES	ETAPE 1 (N.A) <i>0 / 1 point</i>	ETAPE 2 (E.C.A) <i>2 / 3 points</i>	ETAPE 3 (A) <i>4 points</i>
<p><u>Rapport à la règle</u></p> <p>Etre capable de respecter et de faire appliquer un règlement spécifique</p>	La gestion du score	<i>Connaissance et respect du règlement problématiques</i>	<i>Rapport au règlement et à l'arbitrage perfectible</i>	<i>Engagement maîtrisé et régulier dans l'arbitrage</i>
<p><u>Rôles et responsabilités</u></p> <p>Etre capable de participer efficacement aux tâches d'observation</p>	La qualité de prise d'information et de recueil de données	<i>Difficulté à s'investir dans les tâches d'observation et de recueil</i>	<i>Investissement irrégulier ou perfectible dans les tâches d'observation et de recueil</i>	<i>Engagement régulier et éclairé dans les tâches d'observation et de recueil</i>

-C : Exemple de compétence attendue EN COURS D'ACQUISITION (zone tampon) – 14/20

EDUQUER PHYSIQUEMENT ET CIVIQUEMENT L'ELEVE DANS L'APSA BADMINTON (Niveau 1)				
EVALUATION SUR LE PLAN DE LA MOTRICITE / 12 POINTS				
ITEMS	OBSERVABLES	ETAPE 1 (N.A) <i>0 / 1 point</i>	ETAPE 2 (E.C.A) <i>2 / 3 points</i>	ETAPE 3 (A) <i>4 points</i>
<u>Attaquant en technique</u> Envoyer régulièrement le volant sur le ½ terrain adverse	Les trajectoires de volant produites (franchissement du filet)	<i>Technique de frappe problématique ne permettant pas d'atteindre régulièrement le terrain adverse</i>	<i>Technique de frappe souvent identique (plutôt de type dégagement de fond de cours)</i>	<i>Technique de frappe régulièrement précise et variée en intention</i>
<u>Attaquant en tactique</u> Varier en intention les trajectoires de volant produites	Les zones de jeu visées	<i>Zones de jeu visées aléatoires</i>	<i>Zones de jeu visées variées mais sans réelle gêne pour l'adversaire</i>	<i>Zones de jeu visées déplaçant l'adversaire en intention</i>
<u>Défenseur</u> Assurer la rencontre volant /raquette	Placement par rapport au volant	<i>Elève statique, souvent mal placé</i>	<i>Déplacements tardifs sous la trajectoire du volant</i>	<i>Déplacements et replacements rapides pour être « placé » en permanence</i>

EVALUATION SUR LE PLAN METHODOLOGIQUE ET SOCIAL / 8 POINTS				
ITEMS	OBSERVABLES	ETAPE 1 (N.A) <i>0 / 1 point</i>	ETAPE 2 (E.C.A) <i>2 / 3 points</i>	ETAPE 3 (A) <i>4 points</i>
<p><u>Rapport à la règle</u></p> <p>Etre capable de respecter et de faire appliquer un règlement spécifique</p>	La gestion du score	<i>Connaissance et respect du règlement problématiques</i>	<i>Rapport au règlement et à l'arbitrage perfectible</i>	<i>Engagement maîtrisé et régulier dans l'arbitrage</i>
<p><u>Rôles et responsabilités</u></p> <p>Etre capable de participer efficacement aux tâches d'observation</p>	La qualité de prise d'information et de recueil de données	<i>Difficulté à s'investir dans les tâches d'observation et de recueil</i>	<i>Investissement irrégulier ou perfectible dans les tâches d'observation et de recueil</i>	<i>Engagement régulier et éclairé dans les tâches d'observation et de recueil</i>

- D: Exemple de NON VALIDATION de la compétence attendue - 09/20

EDUQUER PHYSIQUEMENT ET CIVIQUEMENT L'ELEVE DANS L'APSA BADMINTON (Niveau 1)				
EVALUATION SUR LE PLAN DE LA MOTRICITE / 12 POINTS				
ITEMS	OBSERVABLES	ETAPE 1 (N.A) <i>0 / 1 point</i>	ETAPE 2 (E.C.A) <i>2 / 3 points</i>	ETAPE 3 (A) <i>4 points</i>
<u>Attaquant en technique</u> Envoyer régulièrement le volant sur le ½ terrain adverse	Les trajectoires de volant produites (franchissement du filet)	<i>Technique de frappe problématique ne permettant pas d'atteindre régulièrement le terrain adverse</i>	<i>Technique de frappe souvent identique (plutôt de type dégagement de fond de cours)</i>	<i>Technique de frappe régulièrement précise et variée en intention</i>
<u>Attaquant en tactique</u> Varier en intention les trajectoires de volant produites	Les zones de jeu visées	<i>Zones de jeu visées aléatoires</i>	<i>Zones de jeu visées variées mais sans réelle gêne pour l'adversaire</i>	<i>Zones de jeu visées déplaçant l'adversaire en intention</i>
<u>Défenseur</u> Assurer la rencontre volant /raquette	Placement par rapport au volant	<i>Elève statique, souvent mal placé</i>	<i>Déplacements tardifs sous la trajectoire du volant</i>	<i>Déplacements et replacements rapides pour être « placé » en permanence</i>

EVALUATION SUR LE PLAN METHODOLOGIQUE ET SOCIAL / 8 POINTS				
ITEMS	OBSERVABLES	ETAPE 1 (N.A) <i>0 / 1 point</i>	ETAPE 2 (E.C.A) <i>2 / 3 points</i>	ETAPE 3 (A) <i>4 points</i>
<u>Rapport à la règle</u> Etre capable de respecter et de faire appliquer un règlement spécifique	La gestion du score	<i>Connaissance et respect du règlement problématiques</i>	<i>Rapport au règlement et à l'arbitrage perfectible</i>	<i>Engagement maîtrisé et régulier dans l'arbitrage</i>
<u>Rôles et responsabilités</u> Etre capable de participer efficacement aux tâches d'observation	La qualité de prise d'information et de recueil de données	<i>Difficulté à s'investir dans les tâches d'observation et de recueil</i>	<i>Investissement irrégulier ou perfectible dans les tâches d'observation et de recueil</i>	<i>Engagement régulier et éclairé dans les tâches d'observation et de recueil</i>

PASSAGE DE L'ÉVALUATION BINAIRE A LA NOTE

Une compétence attendue (de niveau 1 ou de niveau 2) peut être considérée comme

ACQUISE :

- . Si l'élève présente au moins 3 ITEMS ACQUIS – sur les 5 abordés*
- . Si l'élève ne présente aucun ITEM NON ACQUIS – sur les 5 abordés*

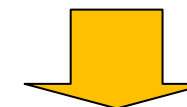
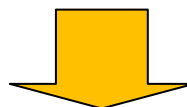
NOTE DE 16 à 20

Une compétence attendue (de niveau 1 ou de niveau 2) est considérée comme

NON ACQUISE :

- . Si l'élève présente au moins 3 ITEM NON ACQUIS – sur les 5 abordés*
- . Si l'élève ne présente aucun ITEM ACQUIS – sur les 5 abordés*

NOTE DE 00 à 09



ZONE TAMPON
EN COURS D'ACQUISITION
NOTE DE 09 à 16

EVALUATION POSITIVE DES ITEMS DU SOCLE COMMUN EN BADMINTON

Le lien entre le test de compétence disciplinaire et le Socle commun
peut s'articuler à travers :

LE POLE METHODOLOGIQUE & SOCIAL

(c'est un parti pris... On peut faire différemment !!!)

!!! LA VALIDATION DES ITEMS EST BINAIRE !!!

ACQUIS / NON ACQUIS

L'item du Socle Commun est donc évalué positivement si l'élève atteint

L'ETAPE 3

de la compétence méthodologique et sociale sous-jacente

- A : Explicitation du lien entre « Compétence attendue » / « Socle Commun » en BADMINTON –

EDUQUER PHYSIQUEMENT ET CIVIQUEMENT L'ELEVE DANS L'APSA BADMINTON (Niveau 1)				
EVALUATION SUR LE PLAN DE LA MOTRICITE / 12 POINTS				
	OBSERVABLES	ETAPE 1 (N.A) <i>0 / 1 point</i>	ETAPE 2 (E.C.A) <i>2 / 3 points</i>	ETAPE 3 (A) <i>4 points</i>
<u>Attaquant en technique</u> Envoyer régulièrement le volant sur le ½ terrain adverse	Les trajectoires de volant produites (franchissement du filet)	<i>Technique de frappe problématique ne permettant pas d'atteindre régulièrement le terrain adverse</i>	<i>Technique de frappe souvent identique (plutôt de type dégagement de fond de cours)</i>	<i>Technique de frappe régulièrement précise et variée en intention</i>
<u>Attaquant en tactique</u> Varier en intention les trajectoires de volant produites	Les zones de jeu visées	<i>Zones de jeu visées aléatoires</i>	<i>Zones de jeu visées variées mais sans réelle gêne pour l'adversaire</i>	<i>Zones de jeu visées déplaçant l'adversaire en intention</i>
<u>Défenseur</u> Assurer la rencontre volant / raquette	Placement par rapport au volant	<i>Elève statique, souvent mal placé</i>	<i>Déplacements tardifs sous la trajectoire du volant</i>	<i>Déplacements et replacements rapides pour être « placé » en permanence</i>
EVALUATION SUR LE PLAN METHODOLOGIQUE ET SOCIAL / 8 POINTS (+ LIEN SOCLE COMMUN)				
	OBSERVABLES	ETAPE 1 (N.A)	ETAPE 2 (E.C.A)	ETAPE 3 (A)

		0 / 1 point	2 / 3 points	4 points
Rapport à la règle Etre capable de respecter et de faire appliquer un règlement spécifique	La gestion du score	<i>Connaissance et respect du règlement problématiques</i>	<i>Rapport au règlement et à l'arbitrage perfectible</i>	<i>Engagement maîtrisé et régulier dans l'arbitrage</i>
Rôles et responsabilités Etre capable de participer efficacement aux tâches d'observation	La qualité de prise d'information et de recueil de données	<i>Difficulté à s'investir dans les tâches d'observation et de recueil</i>	<i>Investissement irrégulier ou perfectible dans les tâches d'observation et de recueil</i>	<i>Engagement régulier et éclairé dans les tâches d'observation et de recueil</i>

COMPETENCE 6 : Les compétences sociales et civiques

DOMAINE : Avoir un comportement responsable

COMPETENCE 7 : Autonomie et initiative

DOMAINE : Etre capable de mobiliser ses ressources intellectuelles et physiques dans diverses situations

- B: Exemple de **VALIDATION** des « items du Socle Commun » en BADMINTON -

EDUQUER PHYSIQUEMENT ET CIVIQUEMENT L'ELEVE DANS L'APSA BADMINTON (Niveau 1)				
EVALUATION SUR LE PLAN DE LA MOTRICITE / 12 POINTS				
	OBSERVABLES	ETAPE 1 (N.A) <u>0 / 1 point</u>	ETAPE 2 (E.C.A) <u>2 / 3 points</u>	ETAPE 3 (A) <u>4 points</u>
<u>Attaquant en technique</u> Envoyer régulièrement le volant sur le ½ terrain adverse	Les trajectoires de volant produites (franchissement du filet)	<i>Technique de frappe problématique ne permettant pas d'atteindre régulièrement le terrain adverse</i>	<i>Technique de frappe souvent identique (plutôt de type dégagement de fond de cours)</i>	<i>Technique de frappe régulièrement précise et variée en intention</i>
<u>Attaquant en tactique</u> Varier en intention les trajectoires de volant produites	Les zones de jeu visées	<i>Zones de jeu visées aléatoires</i>	<i>Zones de jeu visées variées mais sans réelle gêne pour l'adversaire</i>	<i>Zones de jeu visées déplaçant l'adversaire en intention</i>
<u>Défenseur</u> Assurer la rencontre volant /raquette	Placement par rapport au volant	<i>Elève statique, souvent mal placé</i>	<i>Déplacements tardifs sous la trajectoires du volant</i>	<i>Déplacements et replacements rapides pour être « placé » en permanence</i>
EVALUATION SUR LE PLAN METHODOLOGIQUE ET SOCIAL / 8 POINTS (+ LIEN SOCLE COMMUN)				
	OBSERVABLES	ETAPE 1 (N.A) <u>0 / 1 point</u>	ETAPE 2 (E.C.A) <u>2 / 3 points</u>	ETAPE 3 (A) <u>4 points</u>

Rapport à la règle Etre capable de respecter et de faire appliquer un règlement spécifique	La gestion du score	<i>Connaissance et respect du règlement problématiques</i>	<i>Rapport au règlement et à l'arbitrage perfectible</i>	<i>Engagement maîtrisé et régulier dans l'arbitrage</i>
Rôles et responsabilités Etre capable de participer efficacement aux tâches d'observation	La qualité de prise d'information et de recueil de données	<i>Difficulté à s'investir dans les tâches d'observation et de recueil</i>	<i>Investissement irrégulier ou perfectible dans les tâches d'observation et de recueil</i>	<i>Engagement régulier et éclairé dans les tâches d'observation et de recueil</i>

COMPETENCE 6 : Les compétences sociales et civiques

DOMAINE : Avoir un comportement responsable

COMPETENCE 7 : Autonomie et initiative

DOMAINE : Etre capable de mobiliser ses ressources intellectuelles et physiques dans diverses situations

C: Exemple de **NON VALIDATION** des « items du Socle Commun » en BADMINTON –

EDUQUER PHYSIQUEMENT ET CIVIQUEMENT L'ELEVE DANS L'APSA BADMINTON (Niveau 1)				
EVALUATION SUR LE PLAN DE LA MOTRICITE / 12 POINTS				
	OBSERVABLES	ETAPE 1 (N.A) <u>0 / 1 point</u>	ETAPE 2 (E.C.A) <u>2 / 3 points</u>	ETAPE 3 (A) <u>4 points</u>
<u>Attaquant en technique</u> Envoyer régulièrement le volant sur le ½ terrain adverse	Régularité du franchissement du filet	<i>Franchissement problématique en frappe haute et basse</i>	<i>Franchissement régulier sur frappe préférentielle (haute ou basse)</i>	<i>Franchissement régulier en frappe haute et basse</i>
<u>Attaquant en tactique</u> Varier en intention les trajectoires de volant produites	Variété des zones de jeu recherchées	<i>Jeu réactif avec renvoi aléatoire</i>	<i>Renvoi fort et centre terrain prioritaire</i>	<i>Varie les zones de jeu en intention (droite/gauche, court/long)</i>
<u>Défenseur</u> Assurer la rencontre volant /raquette	Placement par rapport au volant	<i>Déplacements peu envisagés</i>	<i>Déplacements envisagés mais tardifs</i>	<i>Déplacements rapides pour être « placé » pour frapper</i>
EVALUATION SUR LE PLAN METHODOLOGIQUE ET SOCIAL / 8 POINTS (+ LIEN SOCLE COMMUN)				
	OBSERVABLES	ETAPE 1 (N.A) <u>0 / 1 point</u>	ETAPE 2 (E.C.A) <u>2 / 3 points</u>	ETAPE 3 (A) <u>4 points</u>

Rapport à la règle Etre capable de respecter et de faire appliquer un règlement spécifique	La gestion du score	<i>Connaissance et respect du règlement problématiques</i>	<i>Rapport au règlement et à l'arbitrage perfectible</i>	<i>Engagement maîtrisé et régulier dans l'arbitrage</i>
Rôles et responsabilités Etre capable de participer efficacement aux tâches d'observation	La qualité de prise d'information et de recueil de données	<i>Difficulté à s'investir dans les tâches d'observation et de recueil</i>	<i>Investissement irrégulier ou perfectible dans les tâches d'observation et de recueil</i>	<i>Engagement régulier et éclairé dans les tâches d'observation et de recueil</i>

COMPETENCE 6 : Les compétences sociales et civiques

DOMAINE : Avoir un comportement responsable

COMPETENCE 7 : Autonomie et initiative

DOMAINE : Etre capable de mobiliser ses ressources intellectuelles et physiques dans diverses situations

ANNEXE 2. Illustration complète de la démarche en LUTTE

Contribution Vincent RUSQUET

MEMENTO METHODOLOGIQUE EN LUTTE

Etape n°1 :

Décryptage de la compétence attendue

Etape n°2 :

Passages obligés de la compétence attendue

Etape n°3 :

Protocole d'évaluation

Etape n°4 :

La validation des items du Socle Commun

DECRYPTAGE DE LA COMPETENCE ATTENDUE EN LUTTE

Une compétence attendue (de niveau 1 ou de niveau 2) se définit par :

- . Un rappel de L'A.D.N de la compétence propre correspondante***
- . Une précision d'ordre technique et/ou tactique***
- . Un apport spécifique sur le plan méthodologique et social***

En LUTTE (N1) cela se traduit par

- . Le rappel de l'A.D.N de la compétence propre correspondante***
«S'engager ... dans un combat, en rechercher le gain...»
- . Les précisions d'ordre technique et/ou tactique***
«...l'utilisation de contrôles et formes de corps sur un adversaire gardant des appuis sol...»
- . L'apport spécifique sur le plan méthodologique et social***
« S'engager loyalement et en toute sécurité ... » «Assurer le comptage des points et le respect des règles de sécurité.»

LES PASSAGES OBLIGES DE LA COMPETENCE ATTENDUE EN LUTTE

*Les PASSAGES OBLIGES d'une compétence attendue en LUTTE
(de niveau 1 ou de niveau 2) s'organisent autour de la définition :*

*. DE C.C.A SUR LE PLAN MOTEUR**

*. DE C.C.A SUR LE PLAN METHODOLOGIQUE ET SOCIAL**

** CAPACITES, CONNAISSANCES, ATTITUDES*



**En LUTTE (N1) cela se traduit par la définition
DE 3 RÔLES SPECIFIQUES DE REFERENCE (et quelques les savoirs,
savoirs faire et savoirs être principaux qu'ils impliquent) :**

- . ELEVE LUTTEUR COMBATTANT AU SOL:** *Accepter la confrontation et maîtriser ses émotions, réaliser sur un adversaire à mi-hauteur des retournements et maintenir son adversaire en position de tombé*
- . ELEVE LUTTEUR DEBOUT EN SECURITE :** *Savoir faire chuter et chuter sans risque*
- . ELEVE ARBITRE-SECRETAIRE-JUGE :** *Savoir arbitrer collectivement pour gérer la sécurité et la cotation des points d'un combat*

MODELISATION DE LA COMPETENCE ATTENDUE DE NIVEAU 1 EN LUTTE				
POUR L'ELEVE :	OBSERVABLES	ETAPE 1 <i>Non acquis</i>	ETAPE 2 <i>En cours d'acquisition</i>	ETAPE 3 <i>Acquis</i>
<p>« lutteur combattant au sol »</p> <p>Accepter la confrontation et maîtriser ses émotions, réaliser sur un adversaire à mi-hauteur des retournements et maintenir son adversaire en position de tombé</p>	<p>Attitude du lutteur lors du combat.</p> <p>Saisies ou contrôles pris et actions de retournements et finales réalisées.</p>	<i>Le peureux - pousseur</i>	<i>Le forcené</i>	<i>Le teneur - retourneur</i>
<p>« Arbitre/ secrétaire/juge»</p> <p>Savoir arbitrer collectivement pour gérer la sécurité et la cotation des points d'un combat</p>	<p>L'identification des actions dangereuses et cotation des actions.</p> <p>Valide la prestation des camarades sur le permis de chute.</p>	<i>The ghost referee</i>	<i>Arbitre volontaire oisif</i>	<i>Arbitre/Coach de Bronze</i>
<p>« Lutteur debout en sécurité» Savoir faire chuter et chuter sans risque</p>	<p>Le maintien du contact entre les 2 lutteurs et la conservation de la ou des saisies.</p>	<i>Les célibataires en chute</i>	<i>Les copains en 2 temps en chute</i>	

MODELISATION DE LA COMPETENCE ATTENDUE DE NIVEAU 1 EN LUTTE (avec INDICATEURS CONCRETS)

POUR L'ELEVE :	OBSERVABLES	ETAPE 1 <i>Non acquis</i>	ETAPE 2 <i>En cours d'acquisition</i>	ETAPE 3 <i>Acquis</i>
<p>« lutteur combattant au sol »</p> <p>Accepter la confrontation et maîtriser ses émotions, réaliser sur un adversaire à mi-hauteur des retournements et maintenir son adversaire en position de tombé</p>	<p><i>Nombre de 10 points mise en danger et 100 points tombé marquées.</i></p>	<p><i>Moins de 10 points et pas de 100 points marqués sur 2 ou 3 combats.</i></p>	<p><i>Entre 10pts et 30 pts ou 1x100pts marqués sur 2 ou 3 combats</i></p>	<p><i>Plus de 30 points ou 2x100pts marqués sur 2 ou 3 combats.</i></p>
<p>« Arbitre/ secrétaire/juge» Savoir arbitrer collectivement pour gérer la sécurité et la cotation des points d'un combat</p>	<p>Le niveau de l'arbitre par rapport aux items de référence</p>	<p><i>Niveau « The ghost referee »</i></p>	<p><i>Niveau « Arbitre volontaire oisif »</i></p>	<p><i>Niveau « Arbitre/Coach de Bronze »</i></p>
<p>« Lutteur debout en sécurité» Savoir faire chuter et chuter sans risque</p>	<p><i>Note sur 20 du permis de chute.</i></p>	<p><i>Obtention de - de 10 sur 20 au permis de chute.</i></p>	<p><i>Obtention de 10 à 15 sur 20 au permis de chute.</i></p>	<p><i>Obtention de 16/20 au permis de chute.</i></p>

LES GRANDS PRINCIPES DE VALIDATION DE LA COMPÉTENCE ATTENDUE EN LUTTE

Attention nous ne distinguons pas les registres sur les plans moteurs, méthodologiques et sociales pour ces différents rôles spécifiques, car en lutte les acquisitions qui s'y rapportent peuvent être intimement liées au pratiquant et autres rôles liés à l'APSA.

Une compétence attendue (de niveau 1 ou de niveau 2) peut être considérée comme

ACQUISE :

. Si l'élève présente les 3 RÔLES au niveau de l'étape 3

Une compétence attendue (de niveau 1 ou de niveau 2) est considérée comme

NON ACQUISE :

. Si l'élève présente au moins 1 RÔLES en dessous de l'étape 3



ZONE TAMPON

Avec cette approche méthodologique, il n'y a pas vraiment de « zone tampon » qui permet à l'élève d'aller vers le Niveau 2 sans pour autant avoir TOUT ACQUIS.

On peut toutefois considérer que la compétence attendue est alors considérée comme étant EN COURS d'acquisition si l'élève se situe à l'étape 2 dans les différents rôles.

Concrètement, les étapes 3 sont nécessaires pour envisager le niveau de compétence attendue supérieur

- A - Evaluation globale d'un niveau de compétence attendue

Le passage à la note sur 20 s'effectue à partir :

- **D'un barème de performance** par rapport aux points marqués durant les combats, le nombre de combat gagnés et les bonus de points par rapport à ses poules finales de combat
- **D'un barème en rapport aux types de points marqués** pendant des combats à mi-hauteur révélateur d'un niveau de pratique du combattant
- **L'obtention d'un permis de chuter et faire chuter** noté sur 20
- **La démonstration** lors du déroulement des combats **d'un niveau d'arbitrage** en rapport avec une grille de référence

Note sur 5 par rapport aux points marqués sur 2 ou 3 combats	Mon score indique que j'ai réalisé		Alors j'ai
	Poule de 4 lutteurs	Poule de 3 lutteurs	
	750	500	5 points
	560	540	4,5 points
	450	250	4 points
	250	120	3,5 points
	120	50	3 points
	40	11	2,5 points
	14	6	2 points
	5	2	1 point
Note de Performance (indépendante la validation de la compétence mais nécessaire par rapport à son ADN)			
Note sur 3 par rapport aux nombre de combats gagnés sur 2 ou 3 combats	0 point	0 point	0 combat gagné
	1 point	1,5 point	1 combat gagné
	2 points	3 points	2 combats gagnés
	3points		3 combats gagnés
<i>moins 1 point par poule inférieure à la poule de départ 1ère leçon (Max-2) plus 1 point par poule supérieure à la poule de départ 1ère leçon (Max+2)</i>			<i>A l'issue de l'avant dernière séance on calcule son bonus ou handicap de performance.</i>

Note de niveau technique tactique sur 7 <i>(= une partie des aspects moteurs de la Compétence attendue niveau 1)</i>	Mon score indique que j'ai réalisé :	alors j'ai :
Savoir maintenir son adversaire sur le dos (les finales) pour "tomber" son adversaire	Aucun tombé	0 sur 2
	au moins 1 fois 100 pts sur 3 combats	1 sur 2
	au moins 3 fois 100 pts sur 3 combats	2 sur 2
Accepter la confrontation et maîtriser ses émotions, savoir décaler debout ou retourner au sol son adversaire pour le mettre en danger	Aucun point marqué	0 sur 5
	au moins 3 fois 1 pts sur 3 combats	1 sur 5
	au moins 1 fois 10 pts sur 3 combats	2 sur 5
	au moins 3 fois 10 pts sur 3 combats	3 sur 5
	au moins 4 fois 10 pts sur 3 combats	4 sur 5
	Plus de 4 fois 10 pts sur 3 combats	5 sur 5

Note de niveau d'engagement en sécurité sur 2 <i>(= une partie des aspects moteurs, méthodologiques et sociales de la Compétence attendue niveau 1)</i>	Permis de chute : "savoir faire chuter et faire chuter sans risque" sur 20
Valide son permis au 2ème coup et observe et guide son partenaire lors de la réalisation du permis (erreur et réussite) pour favoriser sa réussite	1 sur 2

Valide son permis du 1er coup (16/20) et observe et guide son partenaire lors de la réalisation du permis (erreur et réussite) pour favoriser sa réussite	2 sur 2
---	---------

Note sur 3 sur les rôles d'Arbitre, de Secrétaire et Juge <i>(= une partie des aspects méthodologiques et sociales de la Compétence attendue niveau 1)</i>	Note attribuée
Niveau « Arbitre volontaire oisif »	1 sur 3
Niveau « Arbitre Novice »	2 sur 3
Niveau « Arbitre/Coach de bronze »	3 sur 3

- B: Exemple de **VALIDATION** de la compétence attendue – **17,5/20**

Hypothèses :

- Un élève obtient 345 points lors de ses 3 combats à mi-hauteur, **il a alors en perf 3,5/5 et il a alors en technique/tactique 2+5 /7**
- Il gagne 1 combat sur 3 réalisés **il a alors 1/3**
- Il est dans une poule supérieure de 1 rang par rapport à sa poule initiale de début cycle, il a alors un bonus sur sa note finale sur 20 de **+ 1**
- Il obtient son permis de chuter en 1 seul essai **il a alors 2/2**
- Il démontre un niveau « arbitre de bronze » pendant le déroulement des combats de sa poule **il a alors 3/3**

POUR L'ELEVE :	OBSERVABLES	ETAPE 1 <i>Non acquis</i>	ETAPE 2 <i>En cours d'acquisition</i>	ETAPE 3 <i>Acquis</i>
« lutteur combattant au sol » Accepter la confrontation et maîtriser ses émotions, réaliser sur un adversaire à mi-hauteur des retournements et maintenir son adversaire en position de tombé	Nombre de 10 points mise en danger et 100 points tombé marquées.	Moins de 10 points et pas de 100 points marqués sur 2 ou 3 combats.	Entre 10pts et 30 pts ou 1x100pts marqués sur 2 ou 3 combats	Plus de 30 points ou 2x100pts marqués sur 2 ou 3 combats.
« Arbitre/ secrétaire/juge » Savoir arbitrer collectivement pour gérer la sécurité et la cotation des points d'un combat	Le niveau de l'arbitre par rapport aux items de référence	Niveau « The ghost referee »	Niveau « Arbitre volontaire oisif »	Niveau « Arbitre/Coach de Bronze »
« Lutteur debout en sécurité » Savoir faire chuter et chuter sans risque	Note sur 20 du permis de chute.	Obtention de - de 10 sur 20 au permis de chute.	Obtention de 10 à 15 sur 20 au permis de chute.	Obtention de 16/20 au permis de chute.

- C: Exemple de compétence attendue **EN COURS D'ACQUISITION** (zone tampon) - 9/20

Hypothèses :

- Un élève obtient 125 points lors de ses 3 combats à mi-hauteur, **il a alors en perf 1/5** et **il a alors en technique/tactique 1+2 /7**
- Il gagne 3 combats sur 3 réalisés **il a alors 3/3**
- Il est dans une poule inférieure de 1 rang par rapport à sa poule initiale de début cycle, il a alors un bonus sur sa note finale sur 20 de **- 1**
- Il obtient son permis de chuter en 1 seul essai **il a alors 2/2**
- Il démontre un niveau « arbitre volontaire oisif » pendant le déroulement des combats de sa poule **il a alors 1/3**

MODELISATION DE LA COMPETENCE ATTENDUE DE NIVEAU 1 EN LUTTE (avec INDICATEURS CONCRETS)

POUR L'ELEVE :	OBSERVABLES	ETAPE 1	ETAPE 2	ETAPE 3
		<i>Non acquis</i>	<i>En cours d'acquisition</i>	<i>Acquis</i>
« lutteur combattant au sol » Accepter la confrontation et maîtriser ses émotions, réaliser sur un adversaire à mi-hauteur des retournements et maintenir son adversaire en position de tombé	Nombre de 10 points mise en danger et 100 points tombé marquées.	Moins de 10 points et pas de 100 points marqués sur 2 ou 3 combats.	Entre 10pts et 30 pts ou 1x100pts marqués sur 2 ou 3 combats	Plus de 30 points ou 2x100pts marqués sur 2 ou 3 combats.
« Arbitre/ secrétaire/juge » Savoir arbitrer collectivement pour gérer la sécurité et la cotation des points d'un combat	Le niveau de l'arbitre par rapport aux items de référence	Niveau « The ghost referee »	Niveau « Arbitre volontaire oisif »	Niveau « Arbitre/Coach de Bronze »
« Lutteur debout en sécurité » Savoir faire chuter et chuter sans risque	Note sur 20 du permis de chute.	Obtention de - de 10 sur 20 au permis de chute.	Obtention de 10 à 15 sur 20 au permis de chute.	Obtention de 16/20 au permis de chute.

- D: Exemple de **NON VALIDATION** de la compétence attendue - **07/20**

Hypothèses :

- Un élève obtient 9 points lors de ses 3 combats à mi-hauteur, **il a alors en perf 1/5 et il a alors en technique/tactique 0+1 /7**
- Il gagne 3 combats sur 3 réalisés **il a alors 3/3**
- Il est dans une poule supérieure de 1 rang par rapport à sa poule initiale de début cycle, il a alors un bonus sur sa note finale sur 20 de **+ 1**
- Il obtient son permis de chuter au 2^{ème} essai **il a alors 1/2**
- Il démontre un niveau « the ghost referee » pendant le déroulement des combats de sa poule **il a alors 0/3**

MODELISATION DE LA COMPETENCE ATTENDUE DE NIVEAU 1 EN LUTTE (avec INDICATEURS CONCRETS)

POUR L'ELEVE :	OBSERVABLES	ETAPE 1 <i>Non acquis</i>	ETAPE 2 <i>En cours d'acquisition</i>	ETAPE 3 <i>Acquis</i>
« lutteur combattant au sol » Accepter la confrontation et maîtriser ses émotions, réaliser sur un adversaire à mi-hauteur des retournements et maintenir son adversaire en position de tombé	<i>Nombre de 10 points mise en danger et 100 points tombé marquées.</i>	Moins de 10 points et pas de 100 points marqués sur 2 ou 3 combats.	<i>Entre 10pts et 30 pts ou 1x100pts marqués sur 2 ou 3 combats</i>	Plus de 30 points ou 2x100pts marqués sur 2 ou 3 combats.
« Arbitre/ secrétaire/juge » Savoir arbitrer collectivement pour gérer la sécurité et la cotation des points d'un combat	Le niveau de l'arbitre par rapport aux items de référence	Niveau « The ghost referee »	<i>Niveau « Arbitre volontaire oisif »</i>	Niveau « Arbitre/Coach de Bronze »
« Lutteur debout en sécurité » Savoir faire chuter et chuter sans risque	<i>Note sur 20 du permis de chute.</i>	Obtention de - de 10 sur 20 au permis de chute.	<i>Obtention de 10 à 15 sur 20 au permis de chute.</i>	Obtention de 16/20 au permis de chute.

PASSAGE DE L'ÉVALUATION BINAIRE A LA NOTE

Cette correspondance ne peut s'établir que par rapport à une note sur 20 minimumale, puisque un élève ayant acquis la compétence attendue aura :

- *marqué au minimum 30points* soit 3/7*
- *eu son permis de chuter en 2 essais soit 1/2*
- *Est du niveau arbitre de bronze soit 3/3*

LA NOTE est alors de 7 minimum

**il n'a neut être gagné aucun combat ainsi la valeur de la performance liée au nombre de combat gagné =0*

En fait la note ne peut révéler l'acquisition de la compétence elle peut par contre se déduire par rapport à l'acquisition de la compétence.

ZONE TAMPON

La correspondance en terme de note sur 20 avec la zone tampon n'existe pas

EVALUATION POSITIVE DES ITEMS DU SOCLE COMMUN EN LUTTE

Le lien entre le test de compétence disciplinaire et le Socle commun
peut s'articuler à travers :

LES ETAPES DES RÔLES SPECIFIQUES PROPOSES

(c'est un parti pris... On peut faire différemment !!!)

!!! LA VALIDATION DES ITEMS EST BINAIRE !!!

ACQUIS / NON ACQUIS

L'item du Socle Commun est donc évalué positivement si l'élève atteint

L'ETAPE 3

D'UN DES RÔLES SPECIFIQUES INDUITS PAR LA COMPETENCE ATTENDUE DANS LES PROGRAMMES

EPS

- A : Explicitation du lien entre « Compétence attendue » / « Socle Commun » en LUTTE -

MODELISATION DE LA COMPETENCE ATTENDUE DE NIVEAU 1 EN LUTTE

POUR L'ELEVE :	OBSERVABLES	ETAPE 1 <i>Non acquis</i>	ETAPE 2 <i>En cours d'acquisition</i>	ETAPE 3 <i>Acquis</i>
« lutteur combattant au sol » Accepter la confrontation et maîtriser ses émotions, réaliser sur un adversaire à mi-hauteur des retournements et maintenir son adversaire en position de tombé	Attitude du lutteur lors du combat. Saisies ou contrôles pris et actions de retournements et finales réalisées. <i>Nombre de 10 points mise en danger et 100 points tombé marquées.</i>	Le peureux - pousseur <i>Moins de 10 points et pas de 100 points marqués sur 2 ou 3 combats.</i>	Le forcené <i>Entre 10pts et 30 pts ou 1x100pts marqués sur 2 ou 3 combats</i>	Le teneur - retourneur <i>Plus de 30 points ou 2x100pts marqués sur 2 ou 3 combats.</i>
« Arbitre/ secrétaire/juge» Savoir arbitrer collectivement pour gérer la sécurité et la cotation des points d'un combat	L'identification des actions dangereuses et cotation des actions. Valide la prestation des camarades sur le permis de chute. <i>Le niveau de l'arbitre par rapport aux items de référence</i>	Niveau « The ghost referee »	Niveau « Arbitre volontaire oisif »	Niveau « Arbitre/Coach de Bronze »
« Lutteur debout en sécurité» Savoir faire chuter et chuter sans risque	Le maintien du contact entre les 2 lutteurs et la conservation de la ou des saisies. <i>Note sur 20 du permis de chute.</i>	Les célibataires en chute <i>Obtention de - de 10 sur 20 au permis de chute.</i>	Les copains en 2 temps en chute <i>Obtention de 10 à 15 sur 20 au permis de chute.</i>	Le couple en chute <i>Obtention de 16/20 au permis de chute.</i>

COMPETENCE 1 : La maîtrise de la langue

DOMAINE : Dire

ITEM : Adapter sa prise de parole à la situation de communication

COMPETENCE 6 : Les compétences sociales et civiques

DOMAINE : Avoir un comportement responsable

ITEM : Respecter les règles de la vie collective

COMPETENCE 6 : Les compétences sociales et civiques

DOMAINE : Avoir un comportement responsable

ITEM : « Adopter des comportements favorables à sa santé et sa sécurité »

COMPETENCE 7 : Autonomie et initiative

DOMAINE : Faire preuve d'initiative

ITEM : S'engager dans un projet individuel

et/ou

B: Exemple de **VALIDATION** des « items du Socle Commun » en LUTTE -

MODELISATION DE LA COMPETENCE ATTENDUE DE NIVEAU 1 EN LUTTE

POUR L'ELEVE :	OBSERVABLES	ETAPE 1 <i>Non acquis</i>	ETAPE 2 <i>En cours d'acquisition</i>	ETAPE 3 <i>Acquis</i>
« lutteur combattant au sol » Accepter la confrontation et maîtriser ses émotions, réaliser sur un adversaire à mi-hauteur des retournements et maintenir son adversaire en position de tombé	Attitude du lutteur lors du combat. Saisies ou contrôles pris et actions de retournements et finales réalisées. <i>Nombre de 10 points mise en danger et 100 points tombé marquées.</i>	Le peureux - pousseur <i>Moins de 10 points et pas de 100 points marqués sur 2 ou 3 combats.</i>	Le forcé <i>Entre 10pts et 30 pts ou 1x100pts marqués sur 2 ou 3 combats</i>	Le teneur - retourneur <i>Plus de 30 points ou 2x100pts marqués sur 2 ou 3 combats.</i>
« Arbitre/ secrétaire/juge » Savoir arbitrer collectivement pour gérer la sécurité et la cotation des points d'un combat	L'identification des actions dangereuses et cotation des actions. Valide la prestation des camarades sur le permis de chute. <i>Le niveau de l'arbitre par rapport aux items de référence</i>	Niveau « The ghost referee »	Niveau « Arbitre volontaire oisif »	Niveau « Arbitre/Coach de Bronze »
« Lutteur debout en sécurité » Savoir faire chuter et chuter sans risque	Le maintien du contact entre les 2 lutteurs et la conservation de la ou des saisies. <i>Note sur 20 du permis de chute.</i>	Les célibataires en chute <i>Obtention de - de 10 sur 20 au permis de chute.</i>	Les copains en 2 temps en chute <i>Obtention de 10 à 15 sur 20 au permis de chute.</i>	Le couple en chute <i>Obtention de 16/20 au permis de chute.</i>

COMPETENCE 1 : La maîtrise de la langue

DOMAINE : Dire

ITEM : Adapter sa prise de parole à la situation de communication

COMPETENCE 6 : Les compétences sociales et civiques

DOMAINE : Avoir un comportement responsable

ITEM : Respecter les règles de la vie collective

COMPETENCE 6 : Les compétences sociales et civiques

DOMAINE : Avoir un comportement responsable

ITEM : « Adopter des comportements favorables à sa santé et sa sécurité »

COMPETENCE 7 : Autonomie et initiative

DOMAINE : Faire preuve d'initiative

ITEM : S'engager dans un projet individuel

et/ou

B: Exemple de **NON VALIDATION** des « items du Socle Commun » en LUTTE –

MODELISATION DE LA COMPETENCE ATTENDUE DE NIVEAU 1 EN LUTTE

POUR L'ÉLÈVE :	OBSERVABLES	ETAPE 1 <i>Non acquis</i>	ETAPE 2 <i>En cours d'acquisition</i>	ETAPE 3 <i>Acquis</i>
« lutteur combattant au sol » Accepter la confrontation et maîtriser ses émotions, réaliser sur un adversaire à mi-hauteur des retournements et maintenir son adversaire en position de tombé	Attitude du lutteur lors du combat. Saisies ou contrôles pris et actions de retournements et finales réalisées. Nombre de 10 points mise en danger et 100 points tombé marquées.	Le peureux – pousseur Moins de 10 points et pas de 100 points marqués sur 2 ou 3 combats.	Le forcené Entre 10pts et 30 pts ou 1x100pts marqués sur 2 ou 3 combats	Le teneur – retourneur Plus de 30 points ou 2x100pts marqués sur 2 ou 3 combats.
« Arbitre/ secrétaire/juge » Savoir arbitrer collectivement pour gérer la sécurité et la cotation des points d'un combat	L'identification des actions dangereuses et cotation des actions. Valide la prestation des camarades sur le permis de chute. <i>Le niveau de l'arbitre par rapport aux items de référence</i>	Niveau « The ghost referee »	Niveau « Arbitre volontaire oisif »	Niveau « Arbitre/Coach de Bronze »
« Lutteur debout en sécurité » Savoir faire chuter et chuter sans risque	Le maintien du contact entre les 2 lutteurs et la conservation de la ou des saisies. <i>Note sur 20 du permis de chute.</i>	Les célibataires en chute <i>Obtention de – de 10 sur 20 au permis de chute.</i>	Les copains en 2 temps en chute <i>Obtention de 10 à 15 sur 20 au permis de chute.</i>	Le couple en chute <i>Obtention de 16/20 au permis de chute.</i>

COMPÉTENCE 1 : La maîtrise de la langue

DOMAINE : Dire

ITEM : Adapter sa prise de parole à la situation de communication

COMPÉTENCE 6 : Les compétences sociales et civiques

DOMAINE : Avoir un comportement responsable

ITEM : Respecter les règles de la vie collective

COMPÉTENCE 6 : Les compétences sociales et civiques

DOMAINE : Avoir un comportement responsable

ITEM : « Adopter des comportements favorables à sa santé et sa sécurité »

COMPÉTENCE 7 : Autonomie et initiative

DOMAINE : Faire preuve d'initiative

ITEM : S'engager dans un projet individuel

et/ou