Situation d'évaluation
1er cycle du secondaire
(secondaire 2)
Éducation physique et à la santé

COMPÉTENCE ÉVALUÉE :

Interagir dans divers contextes de pratique d'activités physiques

PRODUCTION DES SERVICES ÉDUCATIFS

Commission scolaire des Samares

juin 2012

REMERCIEMENTS

Nous tenons à remercier les enseignants suivants pour leur participation à l'élaboration de l'épreuve relative à la compétence INTERAGIR dans divers contextes de pratique d'activités physiques :

- Sylvain Bussières, école secondaire de l'Achigan
- Jocelyn Racine, école secondaire de l'Érablière

Nous tenons aussi à remercier Jimmy Chevrette, enseignant à l'école secondaire de l'Achigan, pour la validation de cette épreuve.

Les enseignants ont participé à des rencontres animées et instrumentées par Eric Perreault, conseiller pédagogique.

Cette épreuve est inspiré du bilan de fin de cycle du 1er cycle du secondaire de la Commission scolaires des Affluents pour la compétence Inter*agir dans divers contextes de pratique d'activités physiques*.

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION

Épreuve concernant la compétence *Interagir* dans divers contextes de pratique d'activités physiques 4

Nature des tâches complexes 4

Passation de la situation d'évaluation 5

Épreuve obligatoire en *Interagir* 6

Règlements de *la patate chaude* en contexte d'épreuve.....12

ANNEXE 1 : Schéma du terrain 13

ANNEXE 2 : Outil d'évaluation de l'enseignant 14

ANNEXE 3 : Outil d'évaluation en équipe.....15

ANNEXE 4 : Échelle des niveaux de la compétence *Interagir* et Tableau de conversion 17

ANNEXE 5 : Outil de consignation de l'enseignant 18

Copie-type d'un élève.....19

Démarche de construction du jugement et la notation au bilan de fin de cycle concernant Éric 22

.

Références 23

Épreuve concernant la compétence Interagir dans divers contextes de pratique d'activités physiques

Pour élaborer une épreuve en éducation physique et à la santé, nous devons considérer les éléments qui peuvent affecter la planification de l'enseignant : l'exploitation des divers plateaux de travail selon l'étape concernée (exemples : piscine, palestre, gymnase, terrain extérieur, etc.), l'exploitation de l'environnement géo-climatique selon les saisons, la mise sur pied de projets spécifiques, l'exploitation des équipements et du matériel disponibles dans l'école, les compétitions locales ou régionales de même que les équipements municipaux disponibles. Les types d'activités physiques exploités dans les cours d'éducation physique varient d'une école à l'autre et d'un enseignant à un autre en ce qui concerne le développement de cette compétence.

Pour ce qui est de l'épreuve *INTERAGIR*, le type d'activité physique choisi pour cette compétence démontre une certaine compatibilité avec les activités enseignées dans les écoles. L'épreuve est composée d'une tâche complexe liée à une activité en équipe dans un espace commun permettant à l'élève de démontrer le niveau atteint de développement de cette compétence.

Nature des tâches complexes

Les tâches complexes permettent d'activer toutes les composantes de la compétence (ou la majorité d'entre elles)[1]. La nature de la tâche doit respecter l'esprit du Programme de formation et correspondre au sens de la ou des compétences visées. Une tâche complexe se définit notamment par son caractère inédit et son ouverture.

- **Le caractère inédit de la tâche :**

La tâche est nouvelle pour l'élève. Si la tâche a déjà été réalisée précédemment en classe, l'élève est invité à la reproduire sans pour autant à avoir à effectuer une nouvelle tâche complexe.

- **L'ouverture de la tâche [2] :**

L'ouverture de la tâche fait en sorte que les démarches pour la réaliser présentent des variantes d'un élève à l'autre. Sa résolution n'est ni automatique, ni algorithmique, elle doit donc faire l'objet d'une analyse, d'un jugement de pertinence de la part de l'élève.

L'épreuve en ***Interagir*** a été élaborée à partir des éléments constitutifs du Programme de formation au 1er cycle du secondaire. Ces éléments sont les suivants :

- Les composantes de la compétence
- Les critères d'évaluation de la compétence
- Les attentes de fin de cycle
- Les échelons 3 et 4 de l'échelle des niveaux de compétence
- La progression des apprentissages au secondaire
- Le contenu de formation

---

[1] Cadre de référence en évaluation des apprentissages au secondaire, *Les situations d'apprentissage et d'évaluation*, version préliminaire, 2006, p 14.

[2] Commission des outils d'évaluation pour les humanités générales et technologiques, *Présentation générale de l'outil d'évaluation*, Belgique, mai 2005.

Le tableau qui suit présente les éléments du contenu de formation qui ont été particulièrement analysés pour les fins de l'élaboration de l'épreuve.

Principes d'action liés aux activités en équipe dans un espace commun	
▪ Exploiter l'espace libre ▪ S'éloigner du porteur ▪ Se démarquer ▪ Faire progresser l'objet vers la cible adverse ▪ Attaquer la cible adverse ▪ Contre-attaquer	▪ S'opposer à la progression de l'objet ▪ Se déplacer en fonction du but à défendre, des partenai des adversaires et de l'objet ▪ Marquer ▪ Protéger la cible

Autre contenu de formation considéré
Principes de communication : ▪ Repérage des messages ▪ Émission de messages clairs et adaptés à l'activité (sonore, verbal, visuel, tactile) ▪ Émission de messages trompeurs et adaptés à l'activité Principes de synchronisation : ▪ En alternance par rapport à l'autre ou aux autres Ex. un *passe et va* exécuté en alternance entre deux joueurs Règles liées aux activités ▪ Règles d'éthique ▪ Règles de sécurité ▪ Règles de jeu

Passation de la situation d'évaluation :

Pour cette épreuve, les procédures, les explications, les outils d'évaluation et de consignation seront fournis à l'enseignant. Nous prévoyons de deux à quatre périodes en gymnase pour la préparation de la production et la présentation de la prestation finale de l'équipe.

Pour les trois épreuves, et selon les possibilités des écoles, il serait avantageux de planifier l'application des épreuves selon la modalité suivante :

La passation des épreuves pourra être faite en succession et lors des deux dernières étapes de l'année scolaire.

Épreuve obligatoire en *INTERAGIR*

Titre : **La patate chaude - 3 contre 3**	**Nombre de périodes : 2 à 4 de 75 min.**

Compétence disciplinaire : ***Interagir*** dans divers contextes de pratique d'activités physiques

Ressources à mobiliser par l'élève dans le contenu de formation

- **Principes d'action :** exploiter l'espace libre, s'éloigner du porteur, faire progresser l'objet vers la cible adverse, attaquer la cible adverse, s'opposer à la progression de l'objet, marquer un adversaire.
- **Principes de communication :** émission de messages clairs et de messages trompeurs
- **Esprit sportif :** respect des règles de jeu et de sécurité, respect des autres, respect de l'environnement.

Critère(s) d'évaluation	Élément(s) observable(s)
▪ Cohérence de la planification	▪ Élabore en coopération des plans d'action selon les capacités de ses pairs et les contraintes de l'activité.
▪ Efficacité de l'exécution	▪ Applique les principes d'action planifiés. ▪ Applique des principes de communication. ▪ Joue le rôle prévu aux plans d'action ▪ Manifeste un comportement éthique.
▪ Pertinence du retour réflexif	▪ Évalue la démarche, les plans et les résultats

ÉVALUATION

Types d'instruments de mesure				Personnes impliquées			
Questionnement	√	Grille d'appréciation		Enseignant-groupe		Élève(s) – Élève(s)	√
Grille d'observation	√	Autre(s)		Enseignant-élève(s)	√	Élève seul	

Une brève description de la ou des tâches de l'élève

En équipe de trois, les élèves seront amenés à coopérer à l'élaboration d'un plan d'action, à l'appliquer et à l'évaluer. Chacun s'attribuera un rôle spécifique en fonction de l'activité *la patate chaude*. Ce rôle sera déterminé avec leurs partenaires en fonction des forces et des difficultés de chacun. De plus, ils devront appliquer dans le jeu, les principes d'action choisis en attaque et le marquage en défense. Durant toutes les étapes de l'activité, les élèves devront manifester un esprit sportif. Après l'application de leur plan d'action, les élèves devront évaluer leur prestation, celle de leurs pairs et la stratégie en fonction des résultats obtenus. Divers outils d'évaluation seront utilisés par les élèves et l'enseignant.

Épreuve obligatoire en *INTERAGIR* *(suite)*

1er temps pédagogique	
Matériel : Outil d'évaluation en équipe	**Durée :** 30 min.

DESCRIPTION

Au début de la période, nous vous demandons d'informer les élèves de l'intention visée durant les prochaines périodes à savoir que ceux-ci auront à démontrer leur niveau de développement de la compétence ***Interagir*** dans le cadre de la situation d'évaluation.

1re partie de l'épreuve

PHASE DE PRÉSENTATION ET ÉLABORATION DU PLAN D'ACTION

Présentation aux élèves de l'épreuve, les critères d'évaluation et les éléments observables qui seront utilisés pour évaluer le niveau de développement de la compétence chez chacun d'eux. Dès le départ, nous vous demandons d'expliquer **aux élèves que les prochaines périodes sont déterminantes dans leur réussite de l'épreuve sur la compétence *Interagir*.** Nous vous demandons d'expliquer aux élèves que l'évaluation bilan de la compétence ***Interagir*** se fera en utilisant *la patate chaude* comme moyen d'action.

En équipe, les élèves auront à choisir et à exécuter deux principes d'action en attaque en fonction des capacités de l'équipe et à appliquer obligatoirement le marquage en défense. Au préalable, ils auront, en équipe, à élaborer un plan qui intègre le choix des principes d'action. Le plan d'action devra être remis à l'enseignant avant son application en situation de match.

Présentation de l'outil d'évaluation en équipe (annexe 3)

L'enseignant explique le contenu et les modalités d'utilisation de l'outil d'évaluation. Chaque équipe devra remettre l'outil d'évaluation à l'enseignant avant la présentation finale.

Sections 1 et 2 à répondre en équipe avant le match

À la section 1 de l'outil d'évaluation en équipe, l'équipe devra choisir les principes d'action à appliquer en attaque, le mode de communication, l'affectation des couloirs en attaque et le choix de l'opposant à marquer. Dès l'élaboration du plan d'action complétée, les élèves devront répondre aux questions **de la section 2 de l'outil d'évaluation en équipe**.

Section à répondre en équipe immédiatement après la présentation finale

L'équipe devra répondre aux questions de la **section 3 de l'outil d'évaluation en équipe**.

Nous demandons de préciser aux élèves qu'ils sont responsables de remettre une fiche au propre. Il est de leur responsabilité de s'assurer de remettre la fiche à l'enseignant à la fin de la période d'élaboration du plan d'action.

Épreuve obligatoire en *INTERAGIR* *(suite)*

1er temps pédagogique (suite)

DESCRIPTION

Dimension du terrain (voir annexe 1)

Nous vous demandons de prévoir un terrain de la dimension de celui de volley-ball, à savoir 18 mètres de longueur par 9 mètres de largeur. Dans le cas où l'évaluation s'effectue à l'extérieur, les mêmes dimensions sont prescrites.

Consignes à l'enseignant pour la formation des équipes

Nous vous demandons de déterminer les membres de chacune des équipes au préalable selon les exigences suivantes :

- Les membres d'une même équipe sont de calibre équivalent.
- Les équipes qui s'opposent sont de calibre équivalent.

Consignes à l'enseignant pour l'épreuve

Afin de faciliter l'évaluation des élèves en jeu, chaque équipe devra attaquer **à cinq reprises en succession.** L'équipe adverse devra marquer les joueurs de l'équipe en attaque à partir de la zone de transition au centre du terrain.

Au préalable, les élèves devront avoir appris la notion du schéma du terrain (voir annexe 1) :

- les corridors de déplacements en attaque
- la localisation des différentes zones (défensive, transition et attaque)

Vous pouvez aussi permettre <u>les séquences d'attaques et défensives continues</u> si le temps vous le permet.

Consignes aux élèves

L'enseignant présente la situation qui suit à l'élève :

> « À la suite de tes apprentissages réalisés en sport d'équipe depuis ton primaire et ton arrivée au secondaire, tu devras, avec tes deux partenaires, t'opposer à une autre équipe en *patate chaude*. La situation de match se jouera à trois contre trois. À l'aide de l'outil d'évaluation en équipe (annexe 3), tu devras élaborer une stratégie en attaque dans laquelle on y retrouve deux principes d'action de ton choix parmi ceux proposés. Tu devras aussi appliquer cette stratégie durant le jeu et l'évaluer selon les résultats obtenus. L'évaluation de l'enseignant se fera par cinq attaques successives à partir de la mise en jeu de l'objet sur la ligne de départ en zone défensive. »

Au besoin, l'enseignant revient sur les principes d'action, l'affectation des couloirs et les modes de communication à choisir en attaque ainsi que sur l'identification du joueur à marquer en défense.

Épreuve obligatoire en *INTERAGIR* *(suite)*

2e temps pédagogique

Matériel : Outil d'évaluation en équipe, 30 crayons, 30 dossards, 1 ballon, 6 cônes, 30 tablettes à pince (en option)	**Durée :** 110 min.

DESCRIPTION

Lors du début de l'évaluation

Chaque équipe devra planifier un plan d'action à l'aide de l'annexe 3, section 1 de l'outil d'évaluation en équipe :

- Identifier une position dans un couloir pour l'attaque
- Identifier un ou plusieurs modes de communication du non-porteur au porteur de l'objet
- Identifier un joueur à marquer en défense

En attaque

La mise en jeu de l'objet se fait à partir de la ligne de départ (voir annexe 1). Le départ des trois attaquants se fait à cet endroit. L'attaque se termine quand :

- Une passe est échappée
- Une passe est attrapée à l'extérieur du terrain
- Un point est marqué

En défense

Chaque équipe devra appliquer une défensive homme-à-homme selon les modalités suivantes :

- Marquer son adversaire pré-identifié sur l'outil d'évaluation en équipe (annexe 3)
- Limiter le marquage sur les attaquants à une distance de 1 mètre

L'esprit sportif

Chaque membre de l'équipe devra manifester un esprit sportif à toutes les étapes de l'activité.

Préparation à l'épreuve

L'enseignant informe les élèves de la formation des équipes et aussi celles qui s'opposeront pour la pratique et l'évaluation.

L'enseignant explique aux élèves qu'ils ont le reste de la période pour remplir les sections 1 et 2 de l'outil d'évaluation en équipe (annexe 3). Tout au long de la période, ils peuvent modifier leur plan mais celui-ci devra être définitif pour la fin de période.

2e partie de l'épreuve

PHASE DE RÉALISATION DE L'ÉPREUVE EN SITUATION DE MATCH

Déroulement et organisation de la pratique (par terrain)

Les équipes pratique leur plan d'action en situation de match pendant le reste de la période et l'ajuste au besoin.

Épreuve obligatoire en INTERAGIR (suite)

2e temps pédagogique (suite)

DESCRIPTION

arbitrage

A. 2 équipes de 3 élèves remplissent les sections 1 et 2 de l'annexe 3 (brouillon et au propre)

B. 2 équipes de 3 élèves sont en échauffement ou en attente

C. 2 équipes de 3 élèves sont en pratique (alternance attaque-défense)

À la fin de la 1re période, l'enseignant doit reprendre le plan d'action de toutes les équipes.

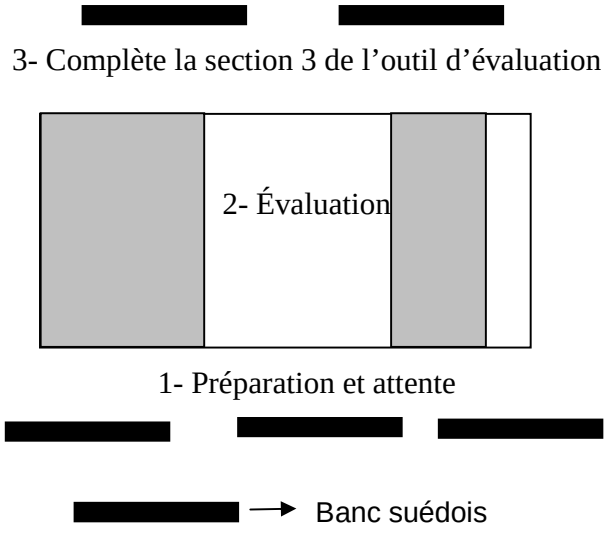
Situation de match

Au besoin, l'enseignant :

- Réorganise les équipes (absence ou ajout d'élèves puisque la situation de match se déroulera lors de la période suivante)
- Explique l'ordre de passage
- Distribue l'outil d'évaluation en équipe (annexe 3)

L'enseignant détermine l'ordre de passage des équipes :

1- Équipes en préparation et attente
2- Équipes en évaluation
3- Équipes qui complètent la section 3 de l'outil d'évaluation en équipe (annexe 3)



Épreuve obligatoire en *INTERAGIR* (suite)

3e temps pédagogique	
Matériel :	**Durée :** 15 min.

DESCRIPTION

L'épreuve est passée durant la 3e ou la 4e étape

Le 3e temps pédagogique s'adresse à tous les élèves en même temps. Par conséquent, deux choix s'offrent à l'enseignant :

1er choix

L'enseignant place les élèves en équipe de trois et leur demande d'échanger entre eux sur leur démarche dans l'élaboration de leur plan, sur l'exécution des actions motrices et la question posée ainsi que sur leurs résultats. Après cet échange d'une durée d'environ 5 minutes, il regroupe les élèves et présente sommairement les résultats apparaissant sur l'outil d'évaluation en rapport avec les éléments observables. Il leur fait part de ses commentaires et de son appréciation.

2e choix

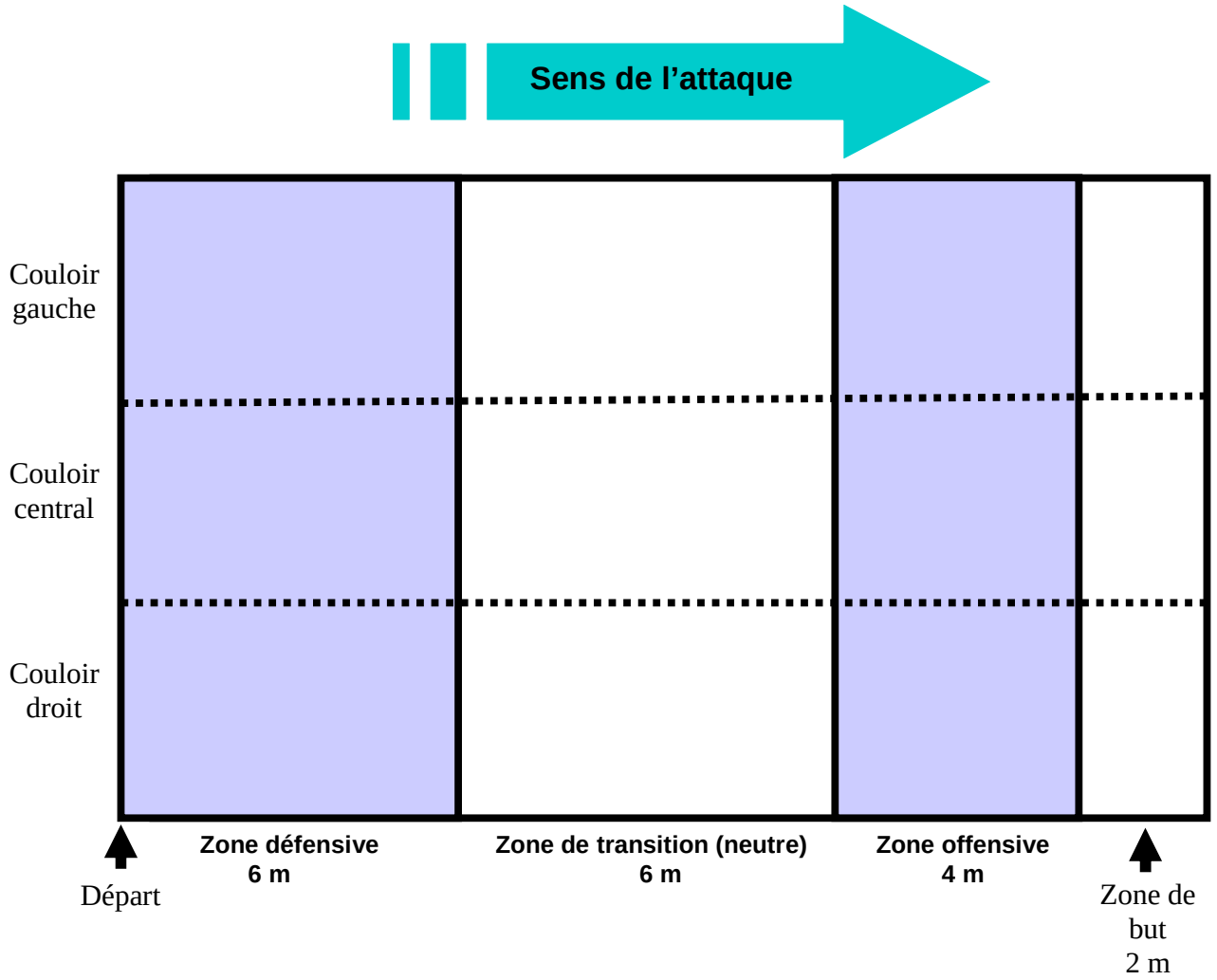
L'enseignant regroupe les élèves et les questionne sur leur participation, sur leur démarche dans l'élaboration de leur plan, sur l'exécution des actions motrices et la question posée ainsi que sur leurs résultats. Il présente sommairement les résultats apparaissant sur l'outil d'évaluation en rapport avec les éléments observables. Il leur fait part de ses commentaires et de son appréciation.

Règlements de
LA PATATE CHAUDE
en contexte d'épreuve

- L'épreuve se fait, pour chaque équipe, par cinq attaques successives à partir de la mise en jeu de l'objet.
- Le marquage sur les attaquants se limite à une distance de 1 mètre.
- Avant de marquer, chacun des joueurs de l'équipe doit avoir eu le ballon en sa possession.
- Un défenseur ne peut enlever le ballon à l'attaquant à moins d'intercepter ce dernier
- Les passes doivent être complétées sans que le ballon ne touche le sol.
- Le porteur ne peut avancer ou reculer avec le ballon. Il peut cependant pivoter.
- Un point est compté lorsqu'un receveur attrape le ballon :
  - en appui sur ses deux pieds dans la zone de but
  - en suspension suivi d'une réception sur ses deux pieds dans la zone de but
- Aucun contact entre les joueurs n'est permis.
- La zone de but correspond à la largeur du terrain et à une profondeur de 2 mètres.
- L'attaque se termine lorsque le ballon :
  - tombe au sol à la suite d'une passe incomplète ou échappée
  - sort des limites du terrain ou est attrapé à l'extérieur des limites du terrain
  - est attrapé dans la zone de but
- La remise en jeu du ballon se fait à partir de la ligne de départ.

ANNEXE 1

SCHÉMA DU TERRAIN



Outil d'évaluation de l'enseignant

ANNEXE 2

Compétence : ***Interagir*** **dans divers contextes de pratique d'activités physiques**

Année : **Secondaire 2** Groupe : _____ Date :_____

Légende : √ applique l'élément X n'applique pas l'indice l'élément

Nom	**Niveau de l'échelle**	Cohérence de la planification	Efficacité de l'exécution				Pertinence du retour réflexif
		Élabore en coopération des plans d'action selon les capacités de ses pairs et les contraintes de l'activité	Applique les principes d'action planifiés.	Applique des principes de communication .	Joue le rôle prévu aux plans d'action	Manifeste un comportement éthique.	Évalue la démarche, les plans et les résultats

ANNEXE 3

Outil d'évaluation en équipe

Année: Secondaire 2 Groupe : _____ Date : _____

Élaboration du plan d'action (choix de la stratégie)

Choix des deux principes d'action offensifs
En attaque : 1. 2. En défense (obligatoire) : Marquer

Modes de communication retenus	
Émission de messages clairs (un seul)	**Émission de messages trompeurs**
Sonore : **Verbal :** **Visuel :** **Tactile :** **Corporel :**	**Feinte :**

Le couloir que je choisis en attaque			
	Couloirs		
	Gauche	**Central**	**Droit**
En attaque	*Joueur 1 :*	*Joueur 2 :*	*Joueur 3 :*
Le nom de l'opposant que je marque			
Je marque	*Le joueur 1 marque :*	*Le joueur 2 marque :*	*Le joueur 3 marque :*

Aide-mémoire pour l'enseignant (au besoin)

Section à remplir par l'enseignant lors de la passation de l'épreuve			
Essais	**Nombre de passes**	**Zone atteinte**	**But marqué ou non**
1			
2			
3			
4			
5			

Outil d'évaluation en équipe

Critère d'évaluation	Élément observable
Justification du choix de stratégie de l'équipe	**Explique dans ses mots le choix des principes d'action, des modes de communication, et des rôles à jouer**

Répondre en équipe après avoir élaboré le plan d'action

En attaque, nous nous sommes placés dans ces couloirs parce que :	
Joueur 1 : ***Joueur 2 :*** ***Joueur 3 :***	
En défense, nous avons choisi marquer tel joueur parce que :	
Joueur 1 :	
Joueur 2 :	
Joueur 3 :	
Nous avons choisi tel(s) mode(s) de communication (messages clairs ou trompeurs) parce que :	

Critère d'évaluation	Élément observable
Évaluation de sa prestation, de celle de ses pairs et de la stratégie en fonction des résultats	**Cerne les réussites, les difficultés et les améliorations souhaitables**

Répondre en équipe après la prestation finale de l'équipe

Nom	Ce que j'ai réussi le mieux :	Ce que j'ai eu le plus de difficulté :	Ce que j'ai à améliorer :

Critère d'évaluation	Élément observable
Détermination des éléments pouvant être investis dans des activités ultérieures	**Nomme ses apprentissages et des activités dans lesquelles il peut les appliquer**

Répondre en équipe après avoir appliqué le plan d'action dans le jeu

Nom	Ce que j'ai appris, c'est….	Deux activités dans lesquelles je peux appliquer ce que j'ai appris (loisir, sport, activité quotidienne, etc.)

ANNEXE 4

Échelle des niveaux de la compétence *INTERAGIR*

(non prescrite mais utile pour l'établissement d'un résultat)

Interagir dans divers contextes de pratique d'activités physiques

5 — *Compétence marquée*

Tient compte, au cours de l'élaboration du plan d'action, de plusieurs paramètres à la fois (consignes, environnement physique, habileté motrice, etc.) et apporte des éléments de solution aux problèmes anticipés. Trouve des éléments de solution aux problèmes constatés au cours des étapes d'exécution ou d'évaluation du plan d'action. Incite les autres élèves à appliquer ces solutions. Sait s'ajuster aux aspects imprévisibles de l'activité et au potentiel de ses coéquipiers. S'assure que tous ses coéquipiers connaissent et respectent la stratégie. Combine efficacement différents types d'enchaînements d'actions. Assume pleinement toutes les tâches liées au rôle de capitaine. Démontre une maîtrise de soi dans tous les contextes et pose des gestes pour assurer sa sécurité et celle des autres.

4 — *Compétence assurée*

Propose des solutions à toutes les étapes de l'activité en tenant compte des opinions de ses coéquipiers. Définit la stratégie en fonction des forces et des difficultés de ses opposants. Détermine, au cours de l'étape d'évaluation du plan d'action, les éléments (tactiques, actions motrices, stratégies, etc.) à réinvestir dans d'autres types d'activités. Relève les causes de ses réussites et de ses difficultés en vue des prochaines prestations. Joue avec aisance différents rôles dans l'activité (attaquant, défenseur, soutien, etc.). Exécute et enchaîne avec justesse, dans le respect des règles de l'activité, des actions tant offensives que défensives (feintes, esquives, etc.). Coopère durant les trois étapes de l'activité (élaboration, exécution et évaluation du plan d'action). Assume le rôle d'arbitre ou de juge de ligne. Ajuste ses actions pour assurer sa sécurité et celle des autres. Félicite ses coéquipiers et ses opposants pour leurs bons coups. Encourage ses pairs et les incite au dépassement.

3 — *Compétence acceptable*

Participe à l'exécution de certaines stratégies prévues au plan d'action en jouant volontiers le rôle qui lui est attribué. Au cours de l'étape d'évaluation du plan d'action, identifie ses réussites et ses difficultés et pose des questions pour s'améliorer. Possède un répertoire d'actions qu'il enchaîne de façon appropriée au cours de l'activité et persévère dans leur exécution malgré ses difficultés. Suit les déplacements de ses coéquipiers. Émet des messages appropriés à l'activité (visuel, sonore, verbal, tactile). Applique correctement le système de pointage et les règlements propres à l'activité et assume différents rôles de soutien technique (chronométreur, marqueur, responsable du matériel, etc.). Utilise un langage et des gestes respectueux avec ses opposants et ses coéquipiers. Manipule avec soin le matériel et observe les consignes de sécurité.

2 — *Compétence peu développée*

Participe à l'élaboration du plan d'action si l'activité l'intéresse. Émet des idées au moment de l'évaluation du plan d'action et exprime de la satisfaction dans le cas d'une activité réussie. Exécute toujours les mêmes actions offensives et défensives. Réalise des actions motrices, de locomotion, de non-locomotion et de manipulation qui sont communes à plusieurs activités.

1 — *Compétence très peu développée*

En cours d'exécution, porte son attention uniquement sur l'objet. Se positionne adéquatement si on le lui indique. Attrape l'objet qui vient à lui. Lance l'objet de façon précise à un coéquipier rapproché. Imite certaines actions de ses coéquipiers. Joue le rôle qui lui est attribué et détecte ses difficultés avec le soutien de l'enseignant ou de ses coéquipiers. Manifeste son désir de jouer au moment de l'élaboration du plan d'action.

ANNEXE 5

Outil de consignation de l'enseignant

Noms	Échelons des échelles des niveaux de compétence					
	Échelon de l'Agir	Résultat en %	Échelon de l'*Interagir*	Résultat en %	Échelon de l'Adopter	Résultat en %
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						
6.						
7.						
8.						
9.						
10.						
11.						
12.						
13.						
14.						
15.						
16.						
17.						
18.						
19.						
20.						
21.						
22.						
23.						
24.						
25.						
26.						
27.						
28.						
29.						
30.						
31.						
32.						
33.						
34.						
35.						

COPIE-TYPE D'UN ÉLÈVE

Démarche de construction du jugement et
la notation au bilan de fin de cycle concernant Éric.

ANNEXE 3

Outil d'évaluation en équipe

Cycle : **1er cycle du secondaire** Groupe : 22 Date : 10-06-2010

Élaboration du plan d'action (choix de la stratégie)

Choix des deux principes d'action offensifs
En attaque : 1. Faire progresser l'objet vers la cible 2. Exploiter l'espace libre En défense (obligatoire) : Marquer

Modes de communication retenus	
Émission de messages clairs (un seul)	**Émission de messages trompeurs**
Sonore : **Verbal :** **Visuel :** Signaler avec la main lorsque je suis libre **Tactile :** **Corporel :**	**Feinte :** feinter une passe vers un partenaire et la faire à l'autre.

Le couloir que je choisis en attaque			
	Couloirs		
	Gauche	**Central**	**Droit**
En attaque	Joueur 1 : Alain	Joueur 2 : Éric	Joueur 3 : Paul
Le nom de l'opposant que je marque			
Je marque	Le joueur 1 marque : Guy	Le joueur 2 marque : Jean	Le joueur 3 marque : François

Aide-mémoire pour l'enseignant (au besoin)

Section à remplir par l'enseignant lors de la passation de l'épreuve			
Essais	**Nombre de passes**	**Zone atteinte**	**But marqué ou non**
1			
2			
3			
4			
5			

Outil d'évaluation en équipe

Critère d'évaluation	Élément observable
Justification du choix de stratégie de l'équipe	Explique dans ses mots le choix des principes d'action, des modes de communication, et des rôles à jouer

Répondre en équipe après avoir élaboré le plan d'action

En attaque, nous nous sommes placés dans ces couloirs parce que :

Alain : Il est bon pour attraper les passes
Éric : C'est le meilleur pour faire des passes
Paul : Il peut se démarquer facilement

En défense, nous avons choisi marquer tel joueur parce que :

Alain	*Je suis aussi lent que lui*
Éric	*Je suis assez rapide pour suivre l'autre joueur*
Éric	*Mon adversaire est grand et je suis le plus grand de mon équipe*

Nous avons choisi tel(s) mode(s) de communication (messages clairs ou trompeurs) parce que :

Avec les mains, c'est facile à faire.
La feinte de passe permet de déjouer mon adversaire

Critère d'évaluation	Élément observable
Évaluation de sa prestation, de celle de ses pairs, et de la stratégie en fonction des résultats	Cerne les réussites, les difficultés et les améliorations souhaitables

Répondre en équipe après la prestation finale de l'équipe

Nom	Ce que j'ai réussi le mieux :	Ce que j'ai eu le plus de difficulté :	Ce que j'ai à améliorer :
Alain	*Mes passes*	*Me démarquer*	*Ma feinte*
Éric	*Me démarquer*	*Marquer mon joueur*	*Choisir un joueur à mon niveau*
Paul	*Attraper les passes*	*Faire des passes*	*Faire des passes avec précision*

Critère d'évaluation	Élément observable
Détermination des éléments pouvant être investis dans des activités ultérieures	Nomme ses apprentissages et des activités dans lesquelles il peut les appliquer

Répondre en équipe après avoir appliqué le plan d'action dans le jeu

Nom	Ce que j'ai appris, c'est….	Deux activités dans lesquelles je peux appliquer ce que j'ai appris (loisir, sport, activité quotidienne, etc.)
Alain	*Bien communiquer*	*Basket-ball*
Éric	*Respecter le plan*	*Soccer*
Paul	*Travailler en équipe*	

Outil d'évaluation de l'enseignant

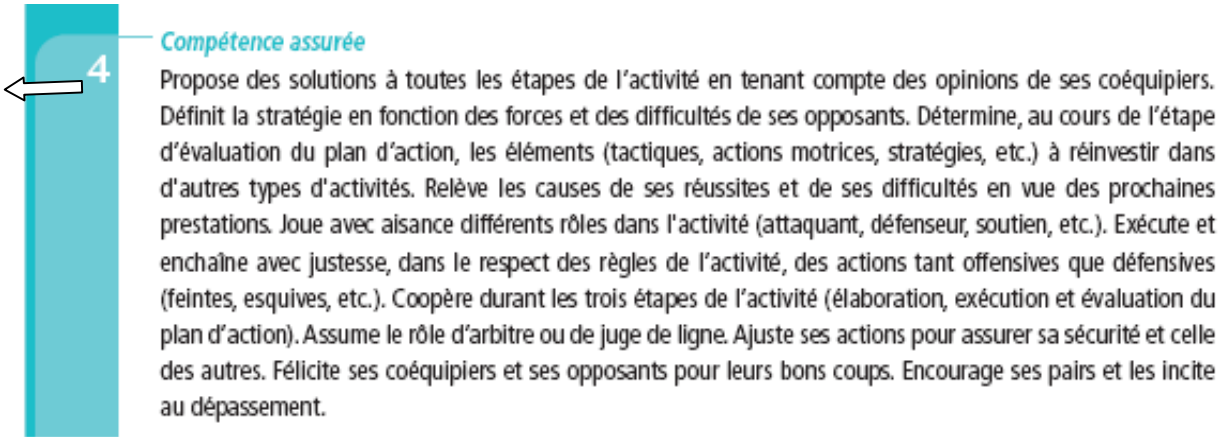
Compétence : Interagir **dans divers contextes de pratique d'activités physiques**

Cycle : **1er cycle du secondaire** Groupe : _____ Date :_____

Légende : √ applique l'élément X n'applique pas l'élément

Nom	**Niveau de l'échelle**	Cohérence de la planification	Efficacité de l'exécution				Pertinence du retour réflexif
		Élabore en coopération des plans d'action selon les capacités de ses pairs et les contraintes de l'activité	Applique les principes d'action planifiés.	Applique des principes de communication .	Joue le rôle prévu aux plans d'action	Manifeste un comportement éthique.	Évalue la démarche, les plans et les résultats
Éric		√	X	√	√	√	√

Si l'on compare les traces indiquées sur l'annexe 3 (outil d'évaluation en équipe) et les observations de l'enseignant (observations que l'on ne possède pas) aux échelons des échelles des niveaux de compétence, Éric a développé sa compétence *Interagir* selon le niveau 4.



Agir dans divers contextes de pratique d'activités physiques

4

Compétence assurée

Propose des solutions à toutes les étapes de l'activité en tenant compte des opinions de ses coéquipiers. Définit la stratégie en fonction des forces et des difficultés de ses opposants. Détermine, au cours de l'étape d'évaluation du plan d'action, les éléments (tactiques, actions motrices, stratégies, etc.) à réinvestir dans d'autres types d'activités. Relève les causes de ses réussites et de ses difficultés en vue des prochaines prestations. Joue avec aisance différents rôles dans l'activité (attaquant, défenseur, soutien, etc.). Exécute et enchaîne avec justesse, dans le respect des règles de l'activité, des actions tant offensives que défensives (feintes, esquives, etc.). Coopère durant les trois étapes de l'activité (élaboration, exécution et évaluation du plan d'action). Assume le rôle d'arbitre ou de juge de ligne. Ajuste ses actions pour assurer sa sécurité et celle des autres. Félicite ses coéquipiers et ses opposants pour leurs bons coups. Encourage ses pairs et les incite au dépassement.

RÉFÉRENCES

- Gouvernement du Québec, *Renouveler l'encadrement local en évaluation des apprentissages*, Guide à l'intention des écoles et des commissions scolaires, Ministère de l'Éducation, du Loisir et du Sport, Québec, 2005.

- Gouvernement du Québec, *Régime pédagogique de l'éducation préscolaire*, de l'enseignement primaire et de l'enseignement secondaire, décret 651-2000, publié dans la Gazette officielle, Québec, 2005, page 15.

- Commission des outils d'évaluation pour les humanités générales et technologiques, *Présentation générale de l'outil d'évaluation*, Belgique, mai 2005.

- Gouvernement du Québec, *L'évaluation des apprentissages au secondaire*, Cadre de référence, version préliminaire, Ministère de l'Éducation, du Loisir et du Sport, Québec, 2005-2006, p 14.

- Gouvernement du Québec, *Loi sur l'instruction publique*, mise à jour 2 août 2005, Québec, 2005.

- Gouvernement du Québec, *Programme de formation de l'école québécoise, enseignement secondaire*, 1er cycle, Ministère de l'Éducation, Québec, 2003.

- Ministère de l'Éducation, du Loisir et du Sport, *Lignes directrices pour l'élaboration des situations d'évaluation*, Direction générale de la formation des jeunes, Québec, 2005.

- Ministère de l'Éducation, du Loisir et du Sport, *Échelles des niveaux de compétence*, Enseignement secondaire, 1er cycle, Direction générale de la formation des jeunes, Québec, 2006.