

« Le Scoreur » du groupe EPIC : un outil d'observation structuré pour guider la progression en EPS

Le groupe EPIC (Évaluation Par Indicateurs de Compétence) de l'AEPS propose un outil innovant pour favoriser une évaluation individualisée et guidée en EPS : le Scoreur.

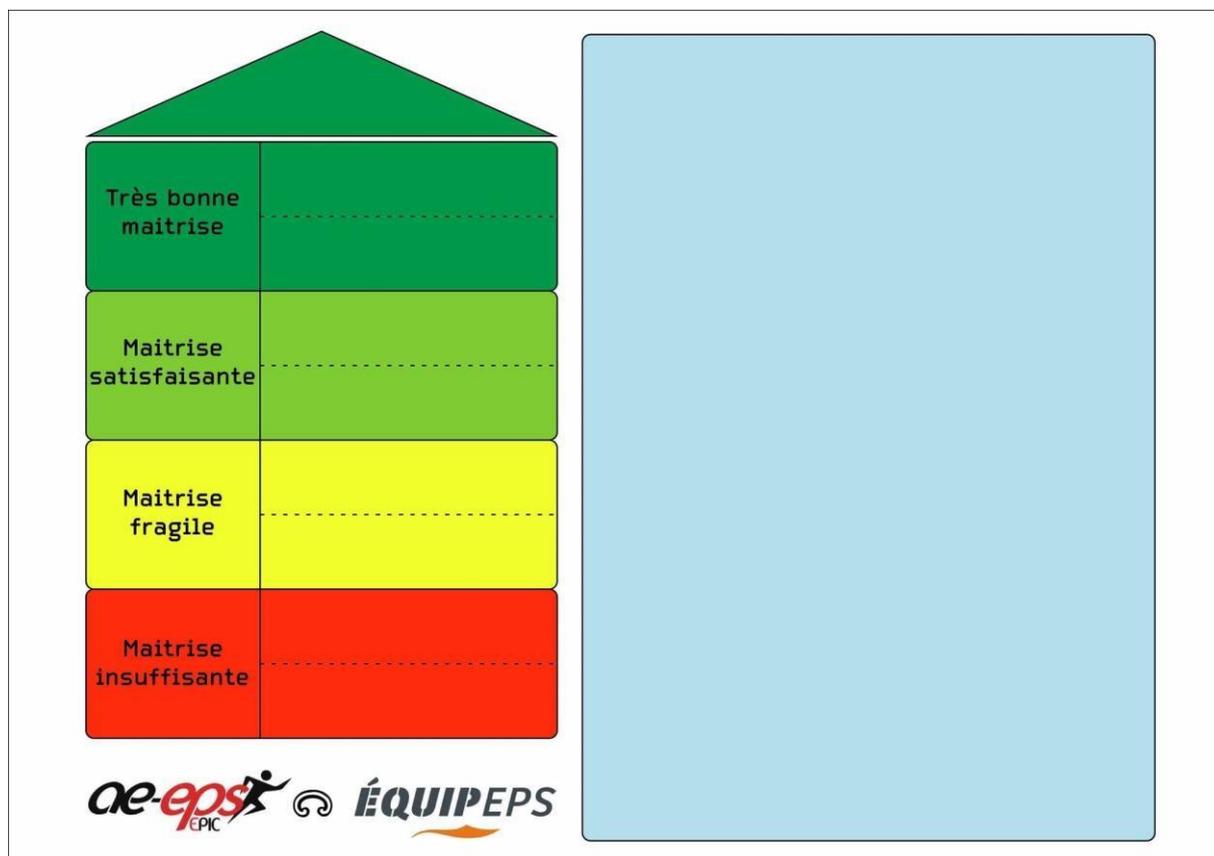
JOUEUR	A	B	C	D	
 CONTRAT CONSIGNES RAPPEL		15	9	9	9
		14	8	8	8
		13	7	7	7
		12	6	6	6
		11	5	5	5
		10	4	4	4
		9	3	3	3
		8	2	2	2
		7	1	1	1
		6			
		5			
		4			
		3			
		2			
		1			
		1000	100	10	1
					

Ce support rigide et aimanté permet aux élèves d'être pleinement acteurs de l'évaluation, pas seulement en récoltant leurs propres scores, mais en observant leurs camarades lors des situations complexes (moments d'évaluation).

Grâce aux aimants qui se déplacent sur le Scoreur, ils consignent les dimensions constitutives de la compétence produite d'un camarade en fonction d'indicateurs précis et révélateurs, établis en amont par l'enseignant. Cette approche transforme l'observation en une expérience formatrice et structurée, où chaque élève affine son regard et développe une compréhension plus fine des critères de réussite.

Loin d'une évaluation figée, le Scoreur sert de repère évolutif : les scores attribués ne sont pas génériques, mais propres à chaque activité, classe, contexte dans lequel l'enseignant évolue.

En consultant l'indicateur de compétence sous forme de cible affiché au dos du Scoreur, l'enseignant et les élèves peuvent analyser ces données et adapter les apprentissages. Cela donne du sens à l'évaluation, qui devient un levier de progression et non une véritable simple notation.



Par ce dispositif, le groupe EPIC place l'observation outillée au centre du processus d'apprentissage, en permettant aux élèves de mieux comprendre ce qui fait la réussite d'une action. L'évaluation devient ainsi un guide structurant, facilitant l'ajustement des actions et la progression individuelle, tout en favorisant une dynamique d'apprentissage collaborative et autonome. Le Scoreur incarne donc une approche concrète et interactive de l'évaluation, au service d'une EPS où chaque élève avance à son rythme, avec des repères clairs et personnalisés.

Illustrons l'utilisation de cet outil dans deux indicateurs de compétence de différentes formes. Ces indicateurs ne sont volontairement pas totalement aboutis pour servir d'exemple concrets et simples pour des collègues qui souhaiteraient entrer dans cette démarche.

Nous allons prendre comme premier exemple un indicateur dit « 1.0 » en Badminton. Nous sommes en 6^e, nos élèves n'ont jamais utilisés ces outils auparavant. L'objet d'enseignement moteur retenu par l'enseignant afin de procurer en cette première séquence d'enseignement un bagage moteur convenable est axé autour de l'acquisition de différentes techniques afin de rompre l'échange pour gagner. La compétence motrice est alors la suivante : « En situation de match, rompre l'échange en utilisant différentes techniques d'attaque mêlant latéralité profondeur et vitesse. »

L'attribution de la valeur des points se fait donc de la manière suivante :

1 point : Point marqué ou faute de l'adversaire en zone centrale

10 points : Point marqué ou faute de l'adversaire en zones latérales

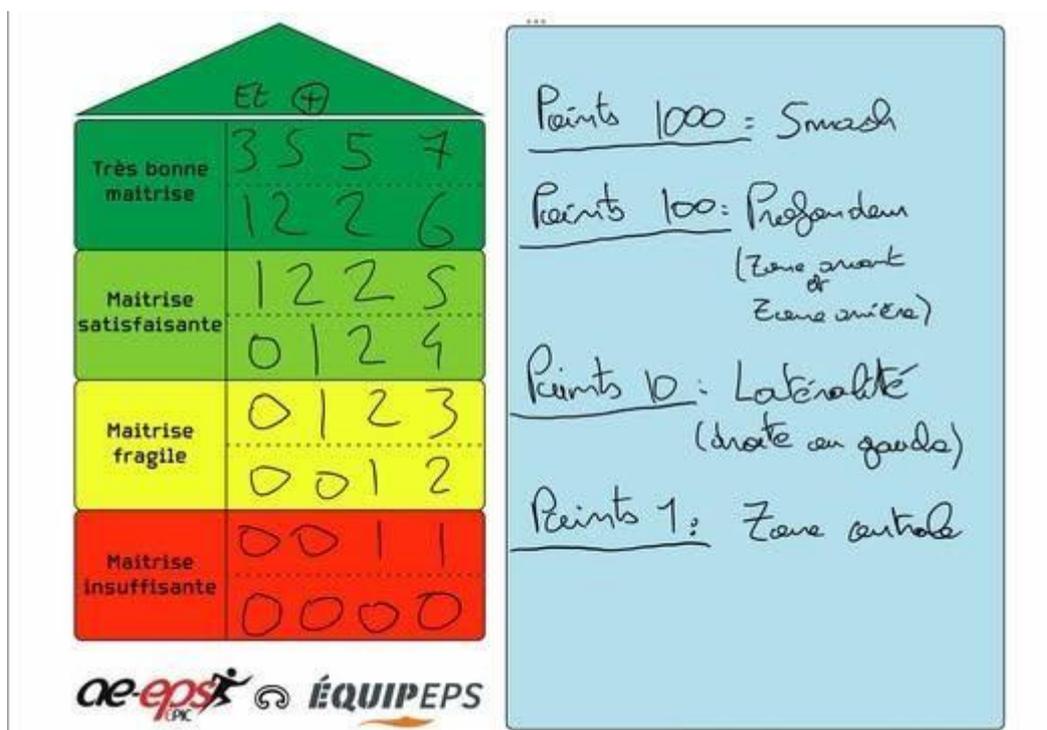
100 points : Point marqué ou faute de l'adversaire en zones de profondeur

1000 points : Point marqué ou faute de l'adversaire en Smash

L'enseignant vient ici d'expliciter les contenus d'enseignement moteurs qu'il enseignera dans sa séquence progressivement à travers des tâches simples d'apprentissage.

Lors des matchs les points 1, 10, 100, 1000 seront déverrouillés au fil des contenus et des apprentissages apportés lors de la séquence.

L'enseignant ayant testé cet outil avec son équipe sur différentes classes, défini, pour son contexte et son temps d'enseignement des seuils dans l'indicateur au dos du Scoreur :



Ces seuils permettent d'attribuer un certain degré de compétence en fonction des nombres choisis, en lien avec le DAERC (Dispositif d'Apprentissage et d'Enseignement Révélateur de la Compétence). Ici le dispositif d'évaluation est de manière synthétisée : Matchs de 3 min,

poules de 4 homogènes, les observateurs sont placés sur le côté du terrain avec un scoreur en main chacun pour observer chaque adversaire, l'ordre des matchs est le suivant... , etc...

Lors de la situation complexe, une fois les matchs terminés, les observateurs Fabien et Régis rejoignent les joueurs afin de leur montrer leurs scores. Analysons le score du petit Cyril qui présente un score perdant de 0069 contre Lucie qui gagne avec 0412

Cyril :

JOUEUR	A Cyril	B Lucie	C Fabien	D Régis	ae-eps
ORDRE					
Matchs					
1 A vs B	15	9	9	9	
2 C vs D	14	8	8	8	
3 A vs C	13	7	7	7	
4 B vs D	12	6	6	6	
5 A vs D	11	5	5	5	
6 B vs C	10	4	4	4	
CONTRAT	9	3	3	3	
CONSIGNES	8	2	2	2	
RAPPEL	7	1	1	1	
ÉQUIPEPS	6	100	10	1	

Lucie :

JOUEUR	A Cyril	B Lucie	C Fabien	D Régis	ae-eps
ORDRE					
Matchs					
1 A vs B	15	9	9	9	
2 C vs D	14	8	8	8	
3 A vs C	13	7	7	7	
4 B vs D	12	6	6	6	
5 A vs D	11	5	5	5	
6 B vs C	10	4	4	4	
CONTRAT	9	3	3	3	
CONSIGNES	8	2	2	2	
RAPPEL	7	1	1	1	
ÉQUIPEPS	6	100	10	1	

L'analyse du score de Cyril révèle qu'il ne marque pas de points 100 (profondeur), marque des points 10 (latéralité) et beaucoup de points 1 (Zone centrale). Cela permet donc à l'enseignant de lui proposer soit, de renforcer à travers une tache simple son jeu en latéralité afin de faire augmenter ou stabiliser ses points 10, soit de travailler en priorité son jeu en profondeur à travers des taches simples sur le dégagé de fond de cour, l'amorti et le contre amorti.

Concernant Lucie il s'agirait de renforcer son jeu en profondeur afin de stabiliser sa maîtrise du dégagé et de l'amorti ou bien de travailler le smash afin de marquer des points 1000.

Les élèves peuvent aussi grâce à l'indicateur situer leur niveau de maîtrise lié à la compétence attendue :

Très bonne maîtrise	3 5 5 7	Points 1000 = Smash Points 100 = Profondeur (Zone avant et Zone arrière) Points 10 = Latéralité (droite ou gauche) Points 1 = Zone centrale
Maîtrise satisfaisante	1 2 2 5	
Maîtrise fragile	0 1 2 3	
Maîtrise insuffisante	0 0 1 2	
	0 0 0 0	

Cyril avec un score de 0069 se situe alors en maîtrise fragile et Lucie avec un score de 0412 se situe en maîtrise satisfaisante.

À la suite de ces relevés, analyses de score et placement dans la compétence, les élèves peuvent aller travailler sur des ateliers traitant d'apprentissages réellement cohérents avec leur besoin.

L'enseignant voyage à travers ces ateliers sur différents terrains, déjà connus car utilisés lors de séances précédentes pour observer, conseiller, guider, encourager, corriger et démontrer. A la

séance suivante les élèves pourront à nouveau se confronter à cette évaluation par indicateur de compétence 1.0 pour mesurer leurs progrès et ainsi donner un réel sens aux apprentissages enseignés par le professeur.

Cet indicateur est dit « 1.0 » car il traite en ses différentes valeurs de points uniquement la dimension motrice, les dimensions méthodologiques et sociales sont évaluées à côté. Par exemple l'évaluation de la méthodologie pourrait concerner l'utilisation de l'outil « Scoreur » ainsi que sa compréhension et la dimension sociale, la qualité de l'intervention en tant qu'arbitre et la connaissance des règles.

D'autres indicateurs de type « 2.0 » existent et permettent d'évaluer en mêlant dans le même indicateur les dimensions motrices, méthodologiques et sociales.

Voici un exemple en STEP :

L'enseignant a imprimé et plastifié son EPIC et l'a placée au dos du scoreur.

Collège Joseph D'Arbaud Enjeux du CA3 :	FICHE EVALUATION AFC CYCLE 4 CA3 S'EXPOSER / MAITRISER / JUGER / PREPARER / COMPOSER	STEP SEQUENCE N°1
--	---	-------------------

Très bonne maîtrise	805
Maitrise Satisfaisante	715
Maitrise Fragile	624
Maitrise Insuffisante	524
Maitrise Insuffisante	433
Maitrise Insuffisante	343
Maitrise Insuffisante	252
Maitrise Insuffisante	170

Indicateur : le 805

POINTS 100 : LA RICHESSE DE LA CHOREGRAPHIE
<p style="text-align: center;">Le nombre d'éléments de <i>complexité</i> utilisés. <u>100 points pour chacun :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Pas de niveau 1 - Pas de niveau 2 - Pas de niveau 3 - Utilisation des bras - Orientation <i>Step</i> - Passages & Niveaux - Changement de <i>Step</i> - Eléments chorégraphiques
POINTS 10 : LA SYNCHRONISATION
<p style="text-align: center;">Le nombre de <i>décalages</i> avec le groupe (mémorisation) ou avec la musique (tempo).</p>
POINTS 1 : REGARDER ET JUGER
<p style="text-align: center;">Le nombre de <i>bonnes conduites</i> du juge/spectateur.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Être silencieux - Être attentif - Être face à la représentation - Emettre un jugement simple (Binaire) - Emettre un jugement complexe (Argumenté, justifié)

Les élèves utilisent également le recto avec les aimants pour situer leur chorégraphie ou celle de leurs camarades qu'ils observent. Un temps d'échange et de régulation permet de clarifier les éléments à renforcer ou à stabiliser grâce au score.

Cette approche et démarche outillée semble particulièrement pertinente pour une EPS plus interactive et individualisée , où chaque élève progresse en fonction de ses propres repères et objectifs.

Plus qu'un dispositif clé ! Un outil innovant appuyé sur une véritable démarche novatrice pour rendre vos élèves acteurs de leurs apprentissages et dynamiser vos séances d'EPS !

Retrouvez « Le Scoreur » du groupe EPIC dans notre catalogue !

N'hésitez pas à consulter notre page Instagram « epic_aeps » ou nous postons régulièrement des articles proposant des illustrations concrètes, expliquées et détaillées dans diverses APSA dans chaque champ d'apprentissage.

Epicalement.