



Journée Jean Zoro 2024

Une **EPS** et son **évaluation**, sources d'apprentissages :

*Une démarche **ÉPIC** pour tenter d'y parvenir.*



Julien CANDAT



Lucile LACOSTE



Cyrille ALBERTINI



Journée Jean Zoro 2024

Une **EPS** et son **évaluation**, sources **d'apprentissages** :

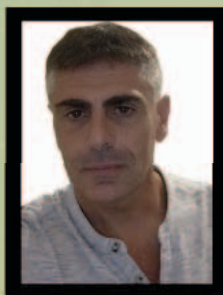
Une démarche ÉPIC pour tenter d'y parvenir.



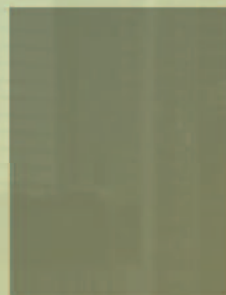
Julien CANDAT



Lucie LACOSTE



Cyril ALBERTINI



10 Ans
15 Membres
2 Tomes
70 Articles

1- Vision pour l'École de demain
2- Évaluation de l'EPS dans 10 ans
3- Vision à travers nos outils

ae-eps

EPIC



10 Ans
15 Membres
2 Tomes
70 Articles



- 1- Vision pour l'Ecole de demain
- 2- Evolution de l'EPS dans 10 ans
- 3- Vision à travers nos outils



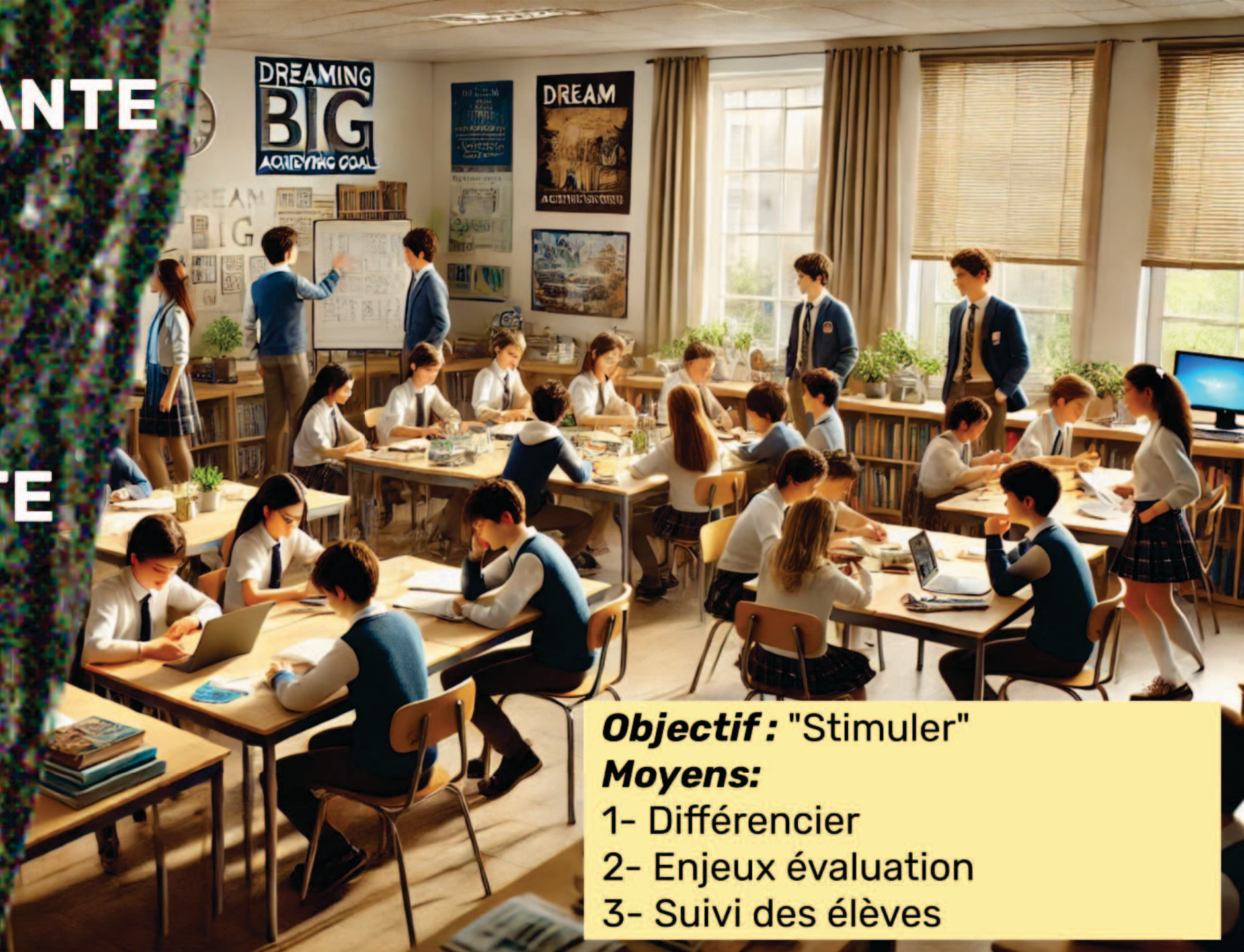
Vision pour l'École de Demain

L'école de demain doit répondre aux besoins de tous les élèves, avec un système qui favorise les apprentissages diversifiés et intégrés.

BIENVEILLANTE

&

EXIGEANTE



Objectif : "Stimuler"

Moyens:

- 1- Différencier
- 2- Enjeux évaluation
- 3- Suivi des élèves



Stabilité et continuité dans les programmes

Les programmes éducatifs doivent offrir une stabilité sur plusieurs années, indépendamment des changements politiques. Cela garantit que la continuité des apprentissages ne soit pas perturbée, permettant aux élèves de construire leurs compétences de manière cohérente.

Respectée



Perméable Culture
(Loïc)





Évolution de l'EPS dans les 10 ans

L'évolution de l'EPS dans la prochaine décennie sera marquée par un regain de respect, une centralisation sur les élèves, et une prise en compte des émotions, garantissant ainsi une pratique physique significative.

Evaluation légitime

- 1-**Clarté** des attendus.
- 2-Sortir d'une évaluation sanction à faible valeur pédagogique pour privilégier une évaluation **simple, lisible et compréhensible**.
- 3-Une évaluation qui **permet** aux élèves **de progresser**
IG/Loi/Neurosciences



Traces positives

Expériences **positives** en EPS



REVELER "Traces d'apprentissage"

"Traces Mnésiques positives"

-Résonance



Vision de l'EPS à travers nos outils

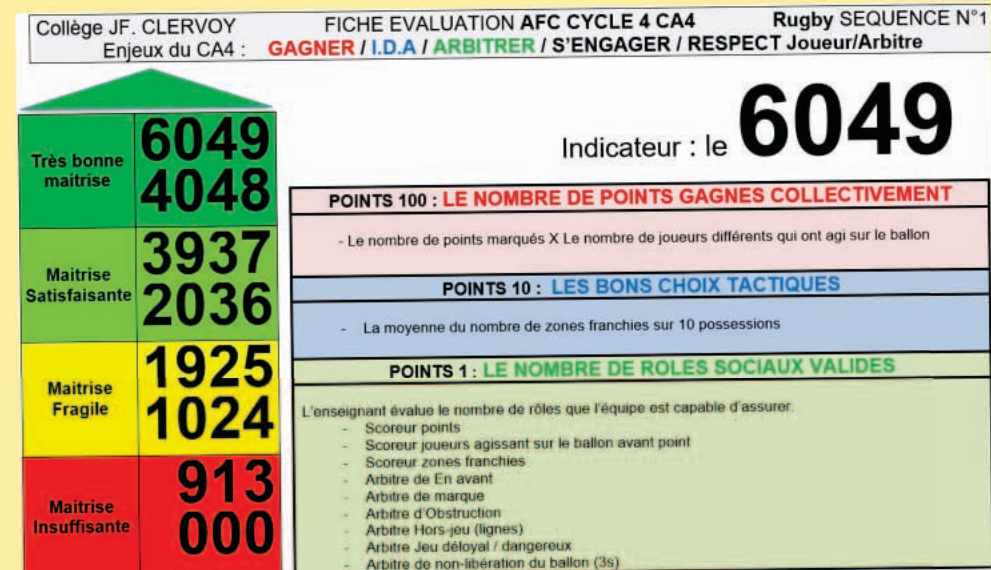
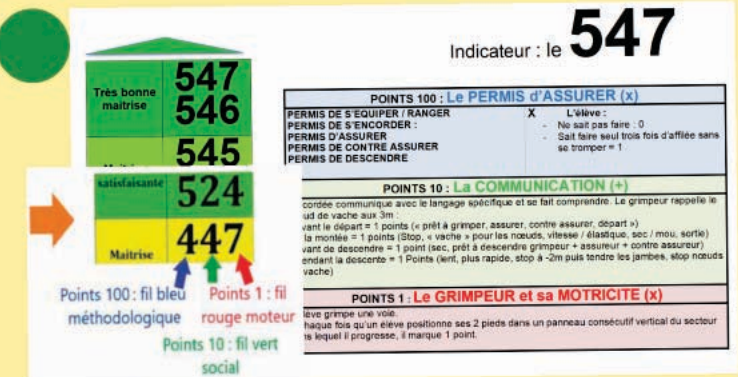
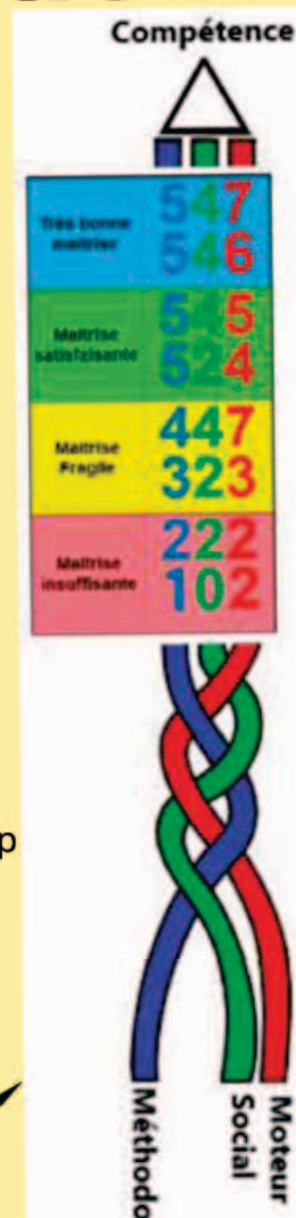
E.P.I.C

Outils différents:

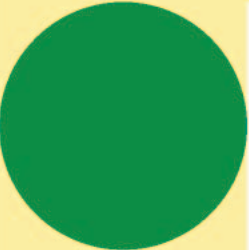
- 1/10/100/1000
- Visuel
- Combinatoire (IT)
- Radar

Des choix de vectorisation:

- Epaisseur Vecteurs ?
- Epaisseur/ prof-élève -> clg lgt lp
- Hierarchisation Vecteurs?
- Filtre APSA escalade



Indicateur : le **547**



Très bonne maîtrise	547 546
	545



satisfaisante	524
Maîtrise	447

Points 100 : fil bleu
méthodologique

Points 1 : fil
rouge moteur

Points 10 : fil vert
social

POINTS 100 : Le PERMIS d'ASSURER (x)		
PERMIS DE S'EQUIPER / RANGER	X	L'élève :
PERMIS DE S'ENCORDER :		- Ne sait pas faire : 0
PERMIS D'ASSURER		- Sait faire seul trois fois d'affilée sans se tromper = 1
PERMIS DE CONTRE ASSURER		
PERMIS DE DESCENDRE		
POINTS 10 : La COMMUNICATION (+)		
cordée communique avec le langage spécifique et se fait comprendre. Le grimpeur rappelle le dud de vache aux 3m : avant le départ = 1 points (« prêt à grimper, assurer, contre assurer, départ ») la montée = 1 points (Stop, « vache » pour les nœuds, vitesse / élastique, sec / mou, sortie) avant de descendre = 1 point (sec, prêt à descendre grimpeur + assureur + contre assureur) pendant la descente = 1 Points (lent, plus rapide, stop à -2m puis tendre les jambes, stop nœuds vache)		
POINTS 1 : Le GRIMPEUR et sa MOTRICITE (x)		
lève grimpe une voie. chaque fois qu'un élève positionne ses 2 pieds dans un panneau consécutif vertical du secteur dans lequel il progresse, il marque 1 point.		

Très bonne maîtrise	6049 4048
Maitrise Satisfaisante	3937 2036
Maitrise Fragile	1925 1024
Maitrise Insuffisante	913 000

Indicateur : le **6049**

POINTS 100 : **LE NOMBRE DE POINTS GAGNES COLLECTIVEMENT**

- Le nombre de points marqués X Le nombre de joueurs différents qui ont agi sur le ballon

POINTS 10 : **LES BONS CHOIX TACTIQUES**

- La moyenne du nombre de zones franchies sur 10 possessions

POINTS 1 : **LE NOMBRE DE ROLES SOCIAUX VALIDES**

L'enseignant évalue le nombre de rôles que l'équipe est capable d'assurer.

- Scoreur points
- Scoreur joueurs agissant sur le ballon avant point
- Scoreur zones franchies
- Arbitre de En avant
- Arbitre de marque
- Arbitre d'Obstruction
- Arbitre Hors-jeu (lignes)
- Arbitre Jeu déloyal / dangereux
- Arbitre de non-libération du ballon (3s)

Très bonne maîtrise	6049 4048
Maitrise Satisfaisante	3937 2036
Maitrise Fragile	1925 1024
Maitrise Insuffisante	913 000

Indicateur : le **6049**

POINTS 100 : **LE NOMBRE DE POINTS GAGNES COLLECTIVEMENT**

- Le nombre de points marqués X Le nombre de joueurs différents qui ont agi sur le ballon

POINTS 10 : **LES BONS CHOIX TACTIQUES**

- La moyenne du nombre de zones franchies sur 10 possessions

POINTS 1 : **LE NOMBRE DE ROLES SOCIAUX VALIDES**

L'enseignant évalue le nombre de rôles que l'équipe est capable d'assurer.

- Scoreur points
- Scoreur joueurs agissant sur le ballon avant point
- Scoreur zones franchies
- Arbitre de En avant
- Arbitre de marque
- Arbitre d'Obstruction
- Arbitre Hors-jeu (lignes)
- Arbitre Jeu déloyal / dangereux
- Arbitre de non-libération du ballon (3s)

Collège JF. CLERVOY
Enjeux du CA4 :

FICHE EVALUATION AFC CYCLE 4

Rugby SEQUENCE N°1

Collège JF. CLERVOY
Enjeux du CA4 :

GAGNER / I.D.A / **ARBITRER** / S'ENGAGER / RESPECT

Joueur/Arbitre

Indicateur : le **6047**

Très bonne maîtrise	6047 4047
Maitrise Satisfaisante	3936 2035
Maitrise Fragile	1924 1023
Maitrise Insuffisante	912 000

POINTS 100 : LE NOMBRE DE POINTS GAGNES COLLECTIVEMENT

- Le nombre de points marqués X Le nombre de joueurs différents qui ont agi sur le ballon

POINTS 10 : LES BONS CHOIX TACTIQUES

- La moyenne du nombre de zones franchies sur 10 possessions

POINTS 1 : LA QUALITE DE L'ARBITRAGE

L'élève est :

- Debout
- Mobile
- Attentif
- Performant
- Démonstratif
- Audible
- Impliqué jusqu'à la fin du match



Le fil rouge moteur

La motricité est le matériau de l'EPS, articulant corps et esprit pour un apprentissage global.



P
A
I

Progressivité Adaptée Individualisée

- **Selection** des contenus à enseigner liée à une DEMARCHE EPIC *cohérente et progressive*.
- Evolutif
- Groupes de **besoins** révélés par le *score*
- Changement de paradigme -> Enseignant omniprésent & descendant / Disparaît
- Vidéo outil combinatoire (Temps + CDB)

Débat **perf brute** / **Autoréférencement**



Progressivité Adaptée Individualisée

- **Selection** des contenus à enseigner liée à une DEMARCHE EPIC *cohérente et progressive*.
- Evolutif
- Groupes de **besoins** révélés par le *score*
- Changement de paradigme -> Enseignant omniprésent & descendant / Disparaît
- Vidéo outil combinatoire (Temps + CDB)

Débat **perf brute** / **Autoréférencement**









- **Selection** des contenus à enseigner liée à une DEMARCHE EPIC *cohérente et progressive*.
- Evolutif
- Groupes de **besoins** révélés par le *score*
- Changement de paradigme ->
Enseignant omniprésent & descendant / Disparaît
- Vidéo outil combinatoire (Temps + CDB)

Débat **perf brute** / **Autoréférencement**



**Ciblage &
exigences
communes**

Fonds culturel, objets
d'enseignement & priorisation
des acquisitions.



Compétence	Compétence	Compétence	Compétence	Compétence	Compétence
1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6
2.1	2.2	2.3	2.4	2.5	2.6
3.1	3.2	3.3	3.4	3.5	3.6
4.1	4.2	4.3	4.4	4.5	4.6
5.1	5.2	5.3	5.4	5.5	5.6
6.1	6.2	6.3	6.4	6.5	6.6

Domaines S4C au collège	Dimension de la compétence	EPIC		ENJEUX CA1	ENJEUX CA2	ENJEUX CA3	ENJEUX CA4	ENJEUX CA5
1.4 Les langages du corps	→ Motrice	Fils des indicateurs	Rouge	Se dépasser dans un milieu standardisé	S'engager en sécurité dans un milieu incertain	S'exposer au regard par des formes corporelles maîtrisées	Se confronter dans un rapport de force équilibré	Eprouver son engagement et le ressentir dans un contexte de vie singulier
2 Des outils et des méthodes pour apprendre	→ Méthodologique		Bleu	Optimiser et planifier son engagement en vue d'une échéance donnée	Sélectionner des indices sur le milieu pour planifier et adapter son déplacement de façon efficiente	Elaborer son projet d'expression au service d'une intention et à destination d'un public	Identifier / Décider / Agir (IDA) sous pression	Concevoir / Réguler / Justifier en vue d'effets immédiats et / ou différés
3 Formation de la personne et du citoyen	→ Sociale		Vert	Mesurer de façon fiable pour impacter	Assurer la sécurité S'entraider pour donner confiance	Juger / Apprécier de façon argumentée à partir d'une base partagée	Arbitrer / coopérer et/ou s'opposer dans le respect (Soi, partenaires, adversaires, règles...)	Observer Comparer les ressentis Collaborer
4 Les systèmes naturels et techniques	→ Protocole équipe EPS puis BAC	DAERC		Se connaître Se préparer Gérer Récupérer	Respecter la réglementation et appliquer les procédures d'urgence (Ré)évaluer en tout temps avec lucidité	Mise en disposition (physique, psychologique, émotionnelle...)	Analyser / Contrôler son engagement	Connaissance de soi (intensité) Ecologie de soi Carnet d'entraînement
5 Représentations du monde & de l'activité humaine				Performer (Gagner de l'espace ou du temps) => record	Lire et construire des déplacements sécurisés. Rechercher l'harmonie acteur / environnement	Composer selon une démarche de création (artistique / acrobatique) afin de susciter des émotions	Gagner (stratégies & tactiques) dans le respect	Atteindre les effets recherchés Construire un mode de vie sain

Dépasser les conduites d'évitement.



- 1- Eviter les excuses, mots, inaptitudes, dispenses ...
- 2- Renforcer les aptitudes partielles (Travaux académiques)



Dépasser les conduites d'évitement.



- 1- Eviter les excuses, mots, inaptitudes, dispenses ...
- 2- Renforcer les aptitudes partielles (Travaux académiques)



Dépasser les conduites d'évitement.



- 1- Eviter les excuses, mots, inaptitudes, dispenses ...
- 2- Renforcer les aptitudes partielles (Travaux académiques)

- Aller vers l'EPS en plus sur ordonnance.
- Certificats à part ?





Le fil bleu méthodologique

La méthodologie est le ciment, intégrant observation et réflexion pour comprendre et donner du sens.

Donc quel outil?



1.0 ou 2.0 ? ●
Anachronisme des propositions
Paradoxes générationnels ●
Contextualisés dans un *D.A.E.R.C* ●



Version 1 du scoreur EPIC

Scoreur EPIC 1/10/100/1000

Joueur :

VS

Joueur :

Points 1000

Points 100

Points 10

Points 1

9

9

9

9

8

8

8

8

7

7

7

7

6

6

6

6

5

5

5

5

4

4

4

4

3

3

3

3

2

2

2

2

1

1

1

1

0

0

0

0

SCORE

Points 1000

Points 100

Points 10

Points 1

9

9

9

9

8

8

8

8

7

7

7

7

6

6

6

6

5

5

5

5

4

4

4

4

3

3

3

3

2

2

2

2

1

1

1

1

0

0

0

0

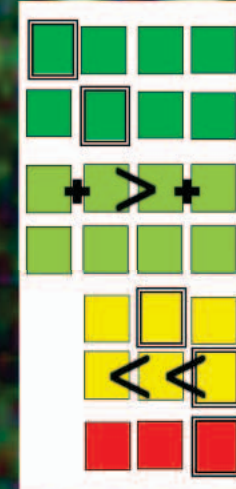
SCORE



Version 2 du scoreur EPIC

JOUEUR	A	B	C	D	ae eps ^{PC}
		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			
CONTRAT CONSIGNES RAPPEL					
ÉQUIPEPS	1000	100	10	1	

Indicateur 1.0



Intégrés dans dans
D.A.E.R.C

DAERC 1/10/100/1000:

[illegible]

Donc quel outil?



1.0 ou 2.0 ? ●
Anachronisme des propositions
Paradoxes générationnels ●
Contextualisés dans un *D.A.E.R.C* ●



RADAR & Numérique

- Gagner en précision et en temps.
- Education aux choix.
- Prise de décisions & compétences psychosociales.



RADAR INDICATEUR DE COMPÉTENCE : S'ENGAGER / RENONCER EN SAUVETAGE AQUATIQUE

Cyril Albertini
Groupe EPIC, Académie de Corse

S'adapter à des scénarios traduisant la réalité d'un engagement en milieu naturel



1-Clapot

INDICATEUR IMPACT SCÉNARIO

LE SCÉNARIO
M'A TUÉ.E

LE SCÉNARIO
M'A MIS.E EN
DIFFICULTÉ

LE SCÉNARIO
M'A
DÉSTABILISÉ.E

PAS GÊNÉ.E

INDICATEUR DE COMPETENCE

INDICATEUR MENTAL

DECROCHEUR

Dès que ça
devient dur,
j'arrête

TESTEUR

J'essaye mais
si c'est trop
compliqué,
j'arrête.

ACCROCHEUR

Je peux
m'accrocher
pour fournir un
effort

FONCEUR

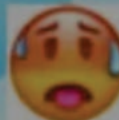
Je m'engage
volontiers
dans un effort

**Expérience corporelle
culturelle**

INDICATEUR RESPIRATOIRE



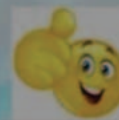
Ventilation
haletante et
bruyante. Ne
peut pas
prononcer un
mot



Ventilation
prononcée,
soulèvement
du thorax. Ne
peut pas
prononcer une
phrase
complète.



Ventilation
accélérée, mais
peut parler
pendant l'effort



Peu essoufflé,
respiration
normale

INDICATEUR MUSCULAIRE

JE SUIS
À L'AISE

RAIDEUR

DOULEUR

BRÛLURES,
CRAMPE

ÉDUCER AU CHOIX :
APPRENDRE À S'ENGAGER / APPRENDRE À RENONCER

Dynamique Aiguillage

Definitions :

Clarifier
Comprendre
se Confronter
pour Progresser



Dynamique Aiguillage

Definitions :

EPIC 2.0

Clarifier
Comprendre
se Confronter
pour Progresser



EPIC 2.0

EPIC 2.0

Guidage VS Aiguillage

Le **344**

Très bonne maîtrise	>344
Maitrise satisfaisante	344 234
Maitrise fragile	224 122
Maitrise insuffisante	121 011

POINTS 100 : EFFET sur le SPECTATEUR

L'élève spectateur identifie ce que nous appelons un « moment fort » un moment « coup de cœur » c'est-à-dire, un mouvement ou un moment que l'élève spectateur aurait envie de mettre dans sa propre chorégraphie car cela lui a fait ressentir une émotion soit en lien avec le thème soit une émotion plus personnelle. L'élève est capable de formuler en débutant sa phrase par « ce qui m'a plu c'est lorsqu'il s'est passé...j'ai senti... ».

Pour valider un « 100 points » au moins 2 des 4 spectateurs doivent être d'accord. Il s'agit bien ici pour notre public d'insister sur le fait que 2 spectateurs doivent être touchés par le même « coup de cœur » mais peuvent avoir un ressenti différent. Il est important que nos élèves se concentrent dans ce rôle de spectateur averti et acceptent d'être touchés par la prestation de leur camarade pour construire une culture commune de spectateur. Chaque spectateur doit donc essayer d'identifier 1,2 ou 3 coups de cœur où chaque coup de cœur partagé vaut 100 points. **L'enjeu ici est le partage du monde sensible.**

POINTS 10 : la LISIBILITE de l'INTENTION

Le spectateur identifie une intention interprétée avec précision au regard du thème commun. **Pour valider un « 10 points » au moins 3 des 4 spectateurs doivent être d'accord.** La formulation de l'intention est exprimée par obligatoirement un verbe d'action. Par exemple au regard du thème commun : le film d'horreur, la lisibilité du propos passe par l'expression dans le corps des verbes d'actions lisibles suivants : « zombifier, désarticuler, ensorceler » Chaque spectateur doit donc essayer d'identifier au moins 3 verbes d'actions. (ces verbes sont connus de tous et évoqués lors des brainstorming pour préserver cette culture commune) Chaque lisibilité communément partagée vaut 10 points

POINTS 1 : Le CADRE de COMPOSITION

L'ensemble de la chorégraphie respecte le contrat suivant : 1 point par axe du contrat soit 4 points. Nous fixons comme contrat : 2 procédés de composition + 2 formations différentes + 2 orientations différentes + 2 vitesses visibles.



DV

AI

De

Guid



124

122-224	Passer d'un imaginaire quotidien à la création de formes corporelles signifiantes avec des effets de surprise volontaires.	Il s'agit de diversifier et complexifier la gestuelle c'est-à-dire pouvoir transposer le mouvement ou une séquence gestuelle avec une autre partie du corps / et ou dans un espace différent à partir de son matériau de base pour le faire évoluer.	L'Odyssée d'Homère : à partir d'un scénario « à trou » proposé par l'enseignant et des contraintes, l'élève doit modifier sa chorégraphie à partir de transposition avec une autre partie du corps et ou dans un espace différent pour provoquer un effet chez le spectateur
---------	--	--	---



Dynamique Aiguillage

Definitions :

EPIC 2.0

Guidage VS Aiguillage



Clarifier
Comprendre
se Confronter
pour Progresser



Dynamique Aiguillage

Definitions :

EPIC 2.0

Guidage VS Aiguillage

**Un apport méthodologique qui dynamise le
moteur et le social.**

**Par une observation outillée dans une relation
d'interdépendance fonctionnelle.**



Clarifier
Comprendre
se Confronter
pour Progresser



Dynamique Aiguillage

Definitions :

EPIC 2.0

Guidage VS Aiguillage

**Un apport méthodologique qui dynamise le
moteur et le social.**

**Par une observation outillée dans une relation
d'interdépendance fonctionnelle.**



Clarifier
Comprendre
se Confronter
pour Progresser



Le fil vert social

Le Social est l'énergie de fonctionnement, intégrant échanges et collaborations pour progresser.



ENTRAIDE

Contexte difficile

La dimension sociale orientée vers
une base, fondamentale.



Aide = révélateur de faiblesse ?

Vers un changement de paradigme...

... pour une culture commune & vivre en
société



Lucie lien coopér@ction / 1er degré?

Fil social double :

- Pilier psychosocial
- Valeurs





ENTRAIDE

Contexte difficile

La dimension sociale orientée vers
une base, fondamentale.



Aide = révélateur de faiblesse ?

Vers un changement de paradigme...

... pour une culture commune & vivre en
société



Lucie lien coopér@ction / 1er degré?

Fil social double :

- Pilier psychosocial
- Valeurs



Situations d'apprentissage sociales

Pour dépasser les traditionnelles consignes d'arbitrage ou régulations en plein match.

Utilisation de l'**outil numérique** pour **Apprendre** à arbitrer en sports collectifs

Programation type :

- Action de jeu
- Compte a rebours de réflexion
- Selection de la réponse sur la tablette
- Réponse juste d'arbitrage



Message

es
ulations en

til

Apprendre
s collectifs

on
la tablette



Situations d'apprentissage sociales

Pour dépasser les traditionnelles consignes d'arbitrage ou régulations en plein match.

Utilisation de l'**outil numérique** pour **Apprendre** à arbitrer en sports collectifs

Programation type :

- Action de jeu
- Compte a rebours de réflexion
- Selection de la réponse sur la tablette
- Réponse juste d'arbitrage





Interdépendance Fonctionnelle

Créer le besoin de l'autre.

Dépasser le côté formel de l'imposition
institutionnelle.

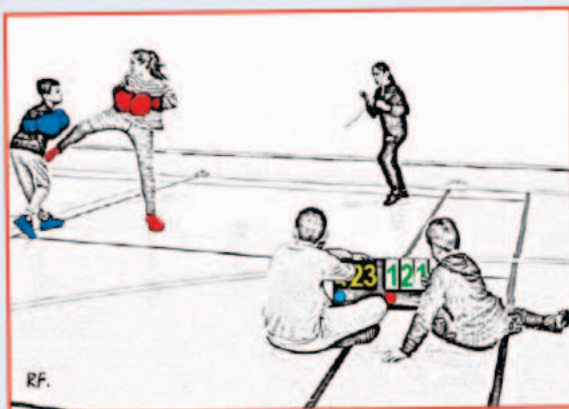
Vers compétences psychosociales en actes :

- Cognitives
- Emotionelles
- Sociales





Une démarche EPIC pour apprendre et enseigner en EPS



Par le groupe
Evaluation Par Indicateurs de Compétence (EPIC)

Co-rédigé par
FAYAUBOST Régis • GIBON Jérémie • ROSSI David
Préface de Nicolas TERRÉ



Des propositions ÉPIC pour évaluer, enseigner et apprendre en EPS



Par le groupe Recherche-Action
Evaluation Par Indicateurs de Compétence (EPIC)
de l'AEEPS

Coordonné par : FAYAUBOST Régis • ALBERTINI Cyril • GIBON Jérémie
Auteurs : ALBERTINI Cyril • ANDREANI Joël • BONNET Fabien • CANDAT Julien
FAYAUBOST Régis • GIBON Jérémie • HATAT Sandrine • KLAPKA Aurélien • LACOSTE Lucie
MARS Alexis • PEYRE Laurent • ROSSI David • RUSQUET Vincent • TESTUD Emmanuel



Journée Jean Zoro 2024

Une **EPS** et son **évaluation**, sources **d'apprentissages** :

*Une démarche **ÉPIC** pour tenter d'y parvenir.*



Julien GANDAT



LUKW LACOSTE



Cyril ALBERTIN



Ministère
de l'Éducation
Supérieure
et de la
Recherche

