



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



Groupe de pilotage Compétence N°4

« Proposition de continuum de formation de la 6^{ème} à la terminale »

Activité support : Football

Tome 1 : le collège

Auteur : Joël Andreani

Table des matières

Chapitre 1. Présentation des travaux du groupe de pilotage de la compétence 4 par l'inspection pédagogique régionale.....	page 3
Chapitre 2. Compétence attendue en football niveau 1	page 5
2.1) Décryptage de la compétence attendue : Analyse de la compétence niveau 1.....	page 6
2.2) Modélisation de la compétence	page 9
2.3) les situations repères du niveau 1	Page 12
2.4) Test de compétence de niveau 1 : Proposition de grille d'évaluation.....	Page 13
2.5) Test de compétence de niveau 1 : justification du protocole d'évaluation	Page 15
2.6) Compétences attendues en Football niveau 1 et socle commun	page 19
Chapitre 3. Compétence attendue en football niveau 2	page 22
3.1) Décryptage de la compétence attendue : Analyse de la compétence niveau 2.....	page 23
3.2) Modélisation de la compétence	page 27
3.3) les situations repères du niveau 2	Page 30
3.4) Test de compétence de niveau 2 : Proposition de grille d'évaluation.....	Page 31
3.5) Test de compétence de niveau 2 : justification du protocole d'évaluation	Page 40
3.6) Compétences attendues en Football niveau 2 et socle commun	page 43
Glossaire.....	page
Annexe : Mémento des travaux du groupe CP4. Guide méthodologique.....	page

Chapitre 1. Présentation des travaux du groupe de pilotage

L'Inspection Pédagogique régionale a mis en place à la rentrée 2011 une réflexion sur la formation curriculaire des élèves de la 6^{ème} à la Terminale dans l'académie de Créteil. Cette réflexion a été impulsée lors des réunions de coordonnateurs à l'échelon local. Les établissements d'un même secteur de formation se sont réunis pour convenir d'un contrat minimum composé de cinq activités physiques et sportives, de cinq compétences propres différentes. Dans le même temps, cinq groupes de pilotage, un par compétence propre des programmes, ont été constitués pour nourrir cette réflexion et faire des propositions concrètes d'accompagnement des programmes au travers d'APSA supports.

La démarche commune à tous les groupes consiste à définir, pour chacun des niveaux de la compétence attendue, les étapes d'acquisition et les « passages obligés » incontournables à traverser par tous les élèves, tout en prenant en compte l'hétérogénéité du groupe classe. Elle vise à aider les enseignants à mieux identifier des conduites typiques et des observables clés, révélateurs d'un niveau.

Le groupe de pilotage CP4 s'est totalement inscrit dans la continuité des travaux engagés en 2009 par le groupe « EPS et socle commun ». La démarche en quatre parties est restée identique :

- Partie 1 :** Etape 1 : Décryptage des compétences attendues dans l'APSA retenue, sur deux niveaux. Les compétences attendues sont ainsi analysées puis modélisées. 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 : en cours d'acquisition, acquis 1^{er} degré, acquis 2^{ème} degré.
- Partie 2 :** Descriptif des situations repères
- Partie 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.
- Partie 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.
Cette 4^{ème} partie est uniquement présente dans le tome 1 dédié au collège.

Vous pouvez retrouver en annexe, l'intégralité de la démarche dans la nouvelle version de janvier 2014 du mémento CP4.

Pour compléter leurs travaux, les auteurs ont toutefois revus leurs propositions initiales en fonction des remontées du terrain. Ils ont dû parfois revoir à la baisse leurs exigences pour correspondre davantage aux possibilités de nos élèves.

Par ailleurs, la nouvelle évaluation du diplôme national du brevet et sa présentation en trois étapes d'acquisition, déjà présente dans les travaux initiaux du groupe « EPS et Socle commun », a fait évoluer la terminologie. La première étape « non acquis » devient « en cours d'acquisition » et ce quel que soit le niveau de compétence. La circulaire place également la validité du niveau 2 à la moyenne (10/20).

Concernant les niveaux 3 et 4 des programmes (lycées), la dernière partie relative au socle commun disparaît.

Enfin, les auteurs ont dû faire des choix différents en fonction des APSA supports concernant le tuilage, pas toujours évident, entre le niveau 2 des collèges et le niveau 3 des lycées. Pour aider à la compréhension du lecteur, ils ont bien évidemment expliqué leurs choix.

Pour se faire, autour de la triple problématique « ENSEIGNER-EVALUER-VALIDER », une démarche modélisée en cinq étapes a été retenue :

Etape 1 : Travail sur la caractérisation des élèves

Etape 2 : Dégager des enjeux de formation

Etape 3 : Elaborer une offre de formation équilibrée, équitable

Etape 4 : Décliner des compétences disciplinaires et indiquer leur correspondance avec la maîtrise des compétences du socle commun.

Pour rendre encore plus attractifs et plus explicites ces travaux, des vidéos ont été tournées en collaboration avec les enseignants, membres du GREIDEPS. Elles montrent quelques conduites typiques d'élèves n'ayant pas encore atteint un niveau de compétence donné et d'élèves ayant atteint le niveau.

Les travaux se présentent en deux tomes : le tome 1 pour le collège (N1/N2), le tome 2 pour le lycée (N3/N4).

Malgré l'extrême richesse des travaux et l'expertise reconnue de leurs auteurs, ces documents ne doivent être considérés comme des exemples à suivre. Ils n'ont aucune valeur prescriptive et n'ont d'autre intention que d'enrichir un espace de liberté pédagogique.

Patrick Dumont
IA IPR EPS
Académie de Créteil

Chapitre 2. Compétence attendue en Football, niveau 1

Compétence Propre n° 4 : Conduire et maîtriser un affrontement individuel et collectif

Groupe APSA n°8 : Activités physiques de coopération et d'opposition

Dans un jeu collectif à effectif réduit, rechercher le gain du match par des choix pertinents d'actions de passe ou dribble supposant une maîtrise suffisante du ballon pour accéder régulièrement à la zone de marque et tirer en position favorable, face à une défense qui cherche à gêner la progression adverse.

S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à la progression du ballon. Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions de l'arbitre.

2.1) Décryptage de la compétence attendue : Analyse de la compétence football niveau 1

Dans un jeu collectif à effectif réduit, rechercher le gain du match par des choix pertinents d'actions de passe ou dribble supposant une maîtrise suffisante du ballon pour accéder régulièrement à la zone de marque et tirer en position favorable, face à une défense qui cherche à gêner la progression adverse.

S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à la progression du ballon. Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions de l'arbitre.

L'analyse des éléments de la compétence attendue Football niveau 1 nous amène à dégager une démarche d'enseignement et à construire des contenus à aborder avec des élèves N'AYANT AUCUN VECU DANS L'ACTIVITE :

Termes /compétence	Interprétations et obligations	Choix didactiques et pédagogiques
<p>"...choix pertinent d'actions de passes ou de dribbles..."</p>	<p>L'élève lorsqu'il est porteur de balle se retrouve dans une situation de gestion cognitive de problèmes posés par le rapport de force (orientation du jeu/ placements et déplacements des partenaires et adversaires) dans une situation motrice délicate (ajustement de la vitesse par rapport à la balle, aux autres / nécessité de décentrer le regard du ballon pour prendre de l'info sur les autres...). Cette situation de crise de temps, rend difficile l'identification, le « repérage » de « situations favorables ». A cela peut s'ajouter des modalités d'investissement égo centrées dans l'activité, provoquant des choix d'actions inadéquats (à fortiori chez les élèves ayant une maîtrise technique très recevable!) <u>D'où la nécessité d'amener l'élève à faire des choix pertinents d'action sur la balle</u>, dans le but de maintenir une incertitude chez l'adversaire, quant à ses actions, pour conserver l'initiative.</p>	<p>Apporter à l'élève des algorithmes décisionnels simples (si personne ne gêne ma progression j'avance vite, si je suis bloqué je passe à un partenaire démarqué dans le sens du but...)</p>
<p>"...maîtrise suffisante du ballon..."</p>	<p>Le réajustement continu du corps par rapport au ballon est rendu complexe car: Le rôle des membres inférieurs assurent à la fois déplacements et manipulation. Cela exige des changements d'appui, des transferts du poids du corps continus, donc une recherche d'équilibre permanente. L'impossibilité de tenir la balle, oblige le joueur à se déplacer ou à la déplacer de manière permanente afin de la</p>	<p>Savoir contrôler le ballon pour agir, pour cela :</p> <p>Augmenter le volume de pédibulation</p> <p>Adapter la taille des ballons aux morphologies</p>

	protéger et d'être en situation pour l'utiliser.	des élèves pour augmenter la surface de contact pied/ballon (taille 4).
"... accéder régulièrement à la zone de marque ..."	L'utilisation du pied rend impossible la tenue du ballon, sa « possession » au sens préhensible. Sa conservation individuelle est donc difficile, puisqu'il s'agit de faire sien un objet que les lois de la physique semblent offrir à l'adversaire (la balle roule). Cette conservation individuelle rendue très difficile, se traduit par un jeu de circulation du ballon. Les difficultés à résoudre le rapport pédestre corps/balle conduit à de nombreuses pertes de possession. La pédibulation malhabile du ballon et l'importante surface de jeu favorise, de fait, la défense et les actions de récupération. D'où la nécessité de faire des choix élémentaires permettant <u>d'accéder de plus en plus régulièrement à la zone de marque.</u>	Proposer un terrain et un nombre de joueurs (4c4) limitant la densité (donc la crise de temps décisionnelle). Multiplier les cibles à atteindre, jouer sur des terrains aussi larges (voire plus) que longs, pour fixer et contourner une défense.
"...tirer en position favorable..."	Tirer (frapper au but), est une habileté complexe qui suppose d'agir sur un ballon généralement en mouvement, en s'adaptant à sa trajectoire, pour lui en imprimer une qui soit opportune par l'utilisation pertinente d'une surface de contact (coup de pied, plat du pied, tête...). Outre la préparation du geste, l'orientation du pied d'appui, sa distance par rapport au ballon, frapper au but impose surtout une prise de décision de la part du joueur (tirer où? Quand? Comment?). La marque dépendra en partie de la capacité de l'élève à discerner les situations favorables de frappe (bon pied/ couloir de jeu direct libre/ placement du gardien de but/ être dans l'entonnoir de tir...)	Construire les modalités d'enchaînement de la conduite de balle au tir , pour frapper au but efficacement . Identifier des paramètres « déclencheurs » d'une frappe de balle pertinente (distance de la cible / présence d'un défenseur direct proche / contrôle visuel de la cible et du gardien)
"... gêner la progression adverse..."	La surface importante du terrain de jeu, induit nécessairement une organisation collective, tout le monde ne pouvant attaquer ni défendre, en même temps, au même endroit. Par conséquent, il apparaîtra nécessaire au cours des apprentissages d'occuper ensemble et rationnellement l'espace défensif, pour orienter le jeu de l'attaque adverse et ainsi le contrôler	Amener les élèves à récupérer la possession en agissant sur le porteur (pressing) ou sur le ballon (interception). Pour cela, occuper efficacement l'espace à défendre.

<p>“... s’inscrire dans un projet de jeu simple”</p>	<p>S’inscrire dans un projet de jeu simple lié à la progression du ballon revoit à une partie de la composante méthodologique de la compétence attendue N1 en football.</p>	<p>A partir d’éléments recueillis par observation (indices quantitatifs précis: nombre de possessions / nombre d’arrivée en zone potentielle de frappe au but. Nombre de but / nombre de tirs), évaluer l’efficacité collective puis échanger avec ses partenaires pour s’organiser dans un projet collectif simple</p>
<p>“... respecter partenaires, adversaires, arbitre...”</p>	<p>Savoir perdre ou gagner dans le respect des partenaires et des adversaires paraît essentiel à l’heure où la marchandisation dont fait l’objet la mise en spectacle de ce jeu, entraîne de profondes dérives conceptuelles dans l’imaginaire collectif (sport de tricheur, de simulateur, équipes de mercenaires, fiasco du comportement de l’équipe de France lors de la coupe du monde 2010...)</p>	<p>S’approprier des éléments à prendre en compte pour décider :la terminologie, les règles, la gestuelle. Garantir à chacun une chance équitable de l’emporter, afin de rendre plus acceptable l’engagement dans une activité réglementée. Perdre et gagner loyalement sans se laisser dépasser par l’enjeu.</p>

2.2) Modélisation de la compétence

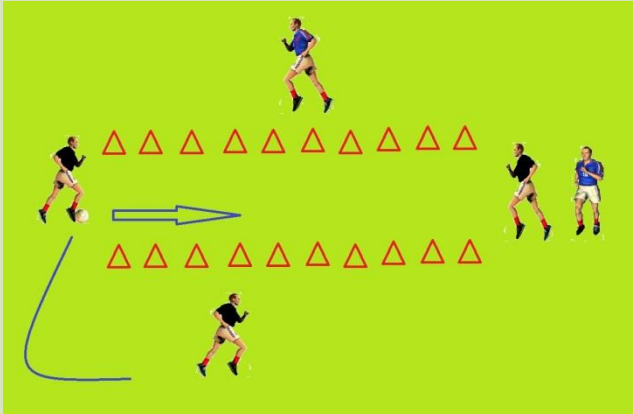
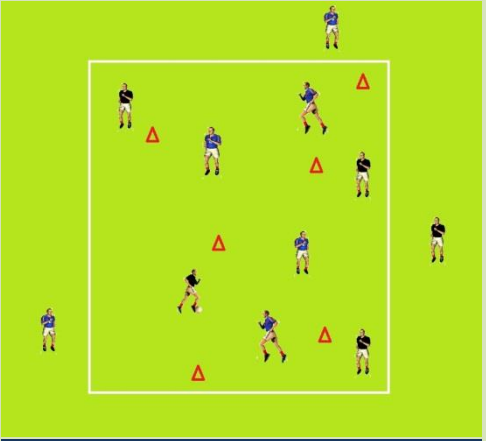
MODELISATION DE LA COMPETENCE ATTENDUE DE NIVEAU 1				
SUR LE PLAN DE LA MOTEUR				
ROLES DANS L'APSA	Passages obligés	ETAPE 1 <i>En voie d'acquisition</i>	ETAPE 2 <i>Acquis (1^{er} degré)</i>	ETAPE 3 <i>Acquis (2^{ème} degré)</i>
« Le porteur de balle »	Savoir contrôler son ballon. La conduite de balle. La prise décision. (passe/dribble ou passe/tir) être efficace sur une passe à 10m..	Le joueur guidé par le ballon Volume technique insuffisant pour garder le ballon près de soi et le protéger. Le contrôle de balle est explosif et engendre souvent un jeu de gagne-terrain. Ces « dégagements » ne permettent pas ou peu d'alternative de choix de passe.	Le joueur qui guide le ballon la conduite de balle est autorisée par un contrôle correct du ballon. Ce pouvoir moteur de progression balle au pied peut amener l'élève à avoir une lecture de l'espace de jeu proche, pour prendre des décisions. Différencie « frappe » de balle pour passer de « frappe » pour tirer. Frappe au but dans des positions souvent aléatoires (exploit) ou bien ne prend jamais cette responsabilité.	Le joueur orienté par le but, ses partenaires et adversaires Commence à protéger son ballon (corps/obstacle). Choix pertinent de dribble ou passe en fonction de l'occupation du couloir de jeu direct. Appréhende la notion de largeur et de profondeur du terrain. N'anticipe pas encore les variations de rythme du jeu. Alterne prise d'info sur le ballon et sur les autres.
«Le partenaire»		Le partenaire/adversaire Demande le ballon pour « jouer » avec, sans lien logique avec la situation (placements, grappe, cible...), pas d'intention d'aider mais de jouer à la place de... Le partenaire fantôme évite de demander le ballon, se tient à la périphérie du jeu. Souvent uniquement orienté par la défense de son but quelque	Le partenaire actif mais brouillon s'investit dans son rôle de soutien du porteur dès la possession mais de façon encore inopportune (sans lecture du jeu). Demande souvent le ballon trop près ou trop loin du porteur. Cherche à se démarquer mais reste encore inefficace.	Le coéquipier demande le ballon à distance de passe efficace (10 m) essentiellement dans le sens de l'attaque et sur le coté. Commence à varier l'intensité de ses courses pour se démarquer de son défenseur direct.

		soit l'alternative du rapport de force.		
--	--	---	--	--

ROLES DANS L'APSA	Passages obligés	ETAPE 1 <i>En voie d'acquisition</i>	ETAPE 2 <i>Acquis (1^{er} degré)</i>	ETAPE 3 <i>Acquis (2^e degré)</i>
« le défenseur »		<p>Le joueur fatigué marche lorsque son équipe n'a plus le ballon, (gestion explosive de ses ressources ou bien pas envie de faire les efforts, ou encore inhibé par le contact)</p> <p>Le cavaleur Court partout uniquement orienté par le ballon sans prendre d'informations sur le placement des adversaires. Commet des fautes, a du mal à maîtriser son engagement.</p>	<p>Le défenseur intermittent défend uniquement sur le porteur de balle (parfois à plusieurs) et oublie les autres adversaires. N'occupe pas le terrain de façon pertinente pour ralentir l'attaque adverse. Se livre dans le duel s'exposant à l'élimination direct par le porteur de balle.</p>	<p>Le défenseur engagé et intérimaire commence à contrôler l'engagement du porteur de balle (début de recul frein). Se replace défensivement de façon à occuper le terrain, mais pas toujours de façon pertinente (ne coulisse pas encore en fonction de l'orientation du jeu). Vient parfois suppléer un camarade qui ne se replace pas.</p>

SUR LE PLAN METHODOLOGIQUE ET SOCIAL				
ROLES DANS L'APSA	Passages obligés	ETAPE 1 <i>En voie d'acquisition</i>	ETAPE 2 <i>Acquis (1^{er} degré)</i>	ETAPE 3 <i>Acquis (2^e degré)</i>
« le joueur de football »	La coopération Le respect La camaraderie L'altruisme	« Le Comédien » Attitude roublarde, cherche à provoquer ses adversaires (ou répond à la provocation) irrite ses partenaires en les invectivant, peu tolérant. Conteste les décisions de l'arbitre.	« Le Vaniteux stressé » Respecte les règles mais peut se laisser dépasser par l'enjeu du match. A encore du mal à accepter la défaite et confond fierté et vanité dans la victoire.	« Le joueur Fair-play » Respecte les règles, ses adversaires, partenaires et l'arbitre. Ne se laisse pas dépasser par l'enjeu du match.
L'observateur/coach	Tenue de la fiche d'observation. utilisation des données relevées. Capacité à échanger, à décider en commun.	Observation Ne comprend pas l'intérêt des observables relevées (nombre d'accession à la zone de marque...)	Observation / analyse Comprend le rapport qu'il y a entre indices observés dans le jeu et score du rapport de force, mais manque d'écoute et de communication pour élaborer un projet simple lié à la progression du ballon.	Observation / analyse / échange / élaboration Commence à mettre en lien un indice précis et facile prélevé sur le jeu avec une intention tactique collective simple (ex: je n'ai jamais le ballon car je le demande trop loin, je me rapproche à 10m, devant ou sur le côté, en me démarquant...)

2.3) Les situations repères du niveau 1

SITUATION REPERE n°1 :		
<p>. Obstacle majeur de niveau 1 pour l'élève : contrôler le ballon pour pouvoir agir dessus</p> <p>. Cap à passer pour entrer réellement dans la compétence attendue de niveau 1 : contrôler, conduire, passer.</p> <p>. Passages obligés : Maîtriser l'enchaînement contrôle/passe</p>	<p>« Les passes en couloir »</p> 	<p>- BUT : Réaliser le maximum de passes en 10 ballons joués.</p> <p>- CONSIGNES :</p> <ul style="list-style-type: none"> . un couloir de 10m de long sur 4m de large . 4 joueurs de chaque côté du couloir . passer puis contourner le couloir pour aller se positionner en face (modèle de la tournante) . chaque passe qui sort du couloir, où chaque contrôle raté, fait perdre un ballon au groupe. <p>- CRITERES DE REALISATION :</p> <ul style="list-style-type: none"> . contrôler avec l'intérieur du pied . orienter épaules et pied d'appui pour passer de l'intérieur du pied . Corps légèrement décalé vers la gauche, si l'on est droitier. <p>- CRITERES DE REUSSITE :</p> <ul style="list-style-type: none"> . réaliser au moins 80 passes. -variable : ne plus jouer au nombre de ballons mais au temps.
SITUATION REPERE n°2 :		
<p>. Obstacle majeur de niveau 1 pour l'élève : conserver collectivement le ballon pour pouvoir progresser vers une cible.</p> <p>. Cap à passer pour entrer réellement dans la compétence attendue de niveau 1 : contrôler, conduire, passer, offrir une solution.</p> <p>. Passages obligés: se démarquer, passer à un partenaire démarqué.</p>	<p>« La chasse aux plots »</p> 	<p>- BUT : faire sortir tous les joueurs adverses de la surface de jeu</p> <p>CONSIGNES :</p> <ul style="list-style-type: none"> . 6 c 6 dont 4 c4 à l'intérieur de l'aire de jeu, les autres à l'extérieur . des plots répartis dans un terrain de 40m sur 20m . dès que je shoote un plot avec le ballon, mon équipe fait sortir un joueur adverse qui rejoint les autres, autour du terrain. . les joueurs autour du terrain, participent de la même façon au jeu, ils ne peuvent pas entrer sur le terrain, mais jouent tous les ballons, sortis. <p>- CRITERES DE REUSSITE :</p> <ul style="list-style-type: none"> . faire sortir au moins 3 joueurs adverses avant la fin du jeu.

2.4) Test de compétence de niveau 1 : Proposition de grille d'évaluation

<p><u>COMPETENCE ATTENDUE DE NIVEAU 1</u></p> <p>Dans un jeu collectif à effectif réduit, rechercher le gain du match par des choix pertinents d'actions de passe ou dribble supposant une maîtrise suffisante du ballon pour accéder régulièrement à la zone de marque et tirer en position favorable, face à une défense qui cherche à gêner la progression adverse.</p> <p>S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à la progression du ballon. Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions de l'arbitre.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> <u>PRINCIPE D'ELABORATION DU TEST LA VMM (vitesse maximale de marque) Adaptée de la situation de M. Maxime Travert (Maître de conférences, IUFM Aix/Marseille),</u> <input type="checkbox"/> 2 tournois de 3 équipes de 4 joueurs. (A,B,C) & (D,E,F) <input type="checkbox"/> Les équipes sont toutes homogènes entre elles. <input type="checkbox"/> Un terrain de 30m sur 40m. <input type="checkbox"/> 3 cibles de 3 m chacune à attaquer et 3 à défendre. <input type="checkbox"/> Les tournois qui se déroulent sur deux terrains distincts. <input type="checkbox"/> Il faut franchir le maximum de paliers. <input type="checkbox"/> Pour valider un palier, <u>il faut avoir jouer tous les matches du palier</u> (sinon on prend comme référence le dernier palier franchi complètement) <input type="checkbox"/> Un palier est franchi lorsque les 3 équipes du tournoi se sont rencontrées. <input type="checkbox"/> Un match s'achève dès qu'un but est marqué. <input type="checkbox"/> L'équipe qui ne joue pas, arbitre. <input type="checkbox"/> Les équipes se rencontrent toujours selon le même ordre (AB / AC/ BC) (DE / DF / EF) <input type="checkbox"/> Le tournoi dure 20 minutes. <input type="checkbox"/> Les touches se jouent au pied <input type="checkbox"/> Les ballons sont légèrement sous-gonflés. <input type="checkbox"/> Des ballons sont placées autour du terrain pour éviter tout temps mort lors d'une sortie de touche. Le chrono s'arrête en cas d'arrêt du jeu.
---	--

POINTS	ELEMENTS A EVALUER INDICATEURS DE COMPETENCE	Degré d'acquisition du Niveau 1 de compétence													
		0			10					20					
		ETAPE 1 <i>En voie d'acquisition</i>					ETAPE 2 <i>Acquis (1^{er} degré)</i>					ETAPE 3 <i>Acquis (2^{ème} degré)</i>			
10	Efficacité collective														
	Palier franchi	Palier 2				Palier 3					Palier 4				
	VMM / Heure	6	9	12	6	9	12	15	18	9	12	15	18	21	
	points	3	4	5	6	6.5	7	7.5	8	8.5	9	9.5	10		
5	Performance individuelle														
	Le joueur en attaque	-1,5	-1	-0.5	0			+0.5		+1		+2		+3	
	Le joueur en défense	-1,5	-1	-0.5	0			+0.5		+1		+1.5		+2	
5	Le joueur de football	Le comédien 1				Le joueur stressé 2					Le joueur fair-play 3				
	L'équipier conseil	Le spectateur 1				Le dirigeant 1.5					L'équipier médiateur, pertinent. 2				

La compétence attendue de Niveau 1 est validée si et seulement si l'élève atteint l'étape 2 dans chacun des rôles identifiés pour l'APSA

2.5) Test de compétence de niveau 1 : justification du protocole d'évaluation

- Cette situation de VMM permet de mettre en relation plusieurs données quantitatives devant révéler des aspects qualitatifs témoignant du niveau de gestion collective du rapport de force.
Le nombre de paliers franchis nous renseigne sur la capacité des équipes à marquer des buts dans un temps restreint. Cette VMM peut donc être un indice pertinent d'évaluation de l'acquisition de connaissances/capacités/attitudes de la compétence disciplinaire de N1 en Football.
- Pour que ces données chiffrées traduisent réellement un niveau de jeu (ou des modalités d'action collective), il est nécessaire que les équipes soient équilibrées, pour que chacune puisse l'emporter.
D'autre part, le nombre de palier franchis doit être mis en relation avec le score de l'équipe (nombre de buts = nombre de victoires), ce qui permet de relativiser la VMM du tournoi, par équipe.
- le terrain est large pour inciter les équipes à occuper les espaces libres et contourner la défense, le cas échéant.
- l'organisation matérielle ne doit autoriser aucun temps mort pour aller chercher un ballon en dehors du terrain, pour respecter la logique du tournoi de franchir le maximum de paliers.
- Les ballons sont légèrement sous-gonflés et de taille 4, pour diminuer le rebond au sol et favoriser son contrôle. De même que les touches se font au pied afin de ne pas mettre en difficulté les joueurs par un rebond supplémentaire qui empêcherait la continuité du jeu.
- Si une hétérogénéité trop importante des joueurs (garçons/filles par ex) au sein d'une équipe fausse la donne, il est possible en fonction du niveau technique des élèves, soit d'augmenter le pouvoir moteur (ex: contrôle semelle = invulnérabilité, le temps de faire sa passe) soit de le restreindre (limiter le nombre de touches de balle...)

- L'évaluation de l'efficacité collective -

Paliers	Equipe	Victoires = buts	VMM / heure
2		2 3 4	6 buts/heure 9 buts/heure 12 buts /heure
3	équipe A équipe B équipe C	2 3 4 5 6	6 buts/heure 9 buts/heure 12 buts/heure 15 buts /heure 18 buts / heure
4		3 4 5 6 7	9 buts/heure 12 buts/heure 15 buts /heure 18 buts / heure 21 buts/heure

Ces observations peuvent transcrire les hypothèses suivantes:

3 équipes qui atteindraient le palier 1 à 2 = les joueurs commencent à s'inscrire dans un jeu collectif, mais la progression est anarchique car le volume de pédibulation de la balle est insuffisant (donc le regard ne se décentre pas du ballon pour prendre de l'info sur les autres). Ils sont en grappe autour du ballon ou bien trop loin du porteur. Le ballon est davantage repoussé que contrôlé et conduit...

3 équipes qui atteindraient le palier 3 = les joueurs sont plus écartés les uns des autres, le jeu est plus aéré et va vers l'avant. La conduite de balle est de meilleure qualité et permet une meilleure prise d'info. L'élève se rend disponible en appui de façon pas toujours opportune et sait effectuer une passe à 10m dans les pieds. Étape charnière où l'on passe d'un jeu de gagne terrain à un début d'attaque placée...

3 équipes qui atteindraient le palier 4 = début d'organisation collective sur le terrain où chacun joue un rôle précis, pour occuper rationnellement l'espace de jeu. Les joueurs non porteurs commencent à demander la balle en se démarquant vers le but. C'est une étape charnière qui amène les élèves à progresser de façon de plus en plus régulière vers la zone de marque, tout en commençant (en défense) à harceler efficacement le porteur et dissuader les passes par une occupation de l'espace défensif de moins en moins spontanée...

- L'évaluation de l'efficacité individuelle -

A cette évaluation du niveau de gestion collective du rapport de force, doit se rajouter une évaluation individuelle.

L'«efficacité individuelle» offensive et défensive sont déterminées au regard des comportements observés (correspondant aux 3 niveaux d'acquisition NA / EA / A de la modélisation des rôles de JOUEUR en ATTAQUE et de JOUEUR EN DEFENSE), et affinée en fonction de la fréquence d'apparition de ces comportements.

Le niveau de régulation de la note collective (en attaque et en défense) est ainsi défini (entre -3pts et +5pts).

Cette pondération individuelle de la note d'efficacité collective de l'équipe est posée par l'enseignant, au regard de son observation de l'élève, au cours des multiples situations d'opposition vécues au cours du cycle.

Efficacité individuelle du joueur								
	NA			EA		A		
En attaque	-1,5	-1	-0,5	0	+0,5	+1	+2	+3
En défense	-1,5	-1	-0,5	0	+0,5	+1	1,5	+2

- L'évaluation des rôles d'équipier et de joueur de football -

Quel type d'équipier suis-je?	Coach / observateur	Joueur	Quel type d'adversaire suis-je?
spectateur	Ne sait pas quels éléments simples il peut prélever sur le jeu pour le comprendre.	Attitude roublarde, cherche à provoquer ses adversaires, irrite ses partenaires, peu tolérant.	Comédien 0
L'équipier dirigiste 0,5	S'investit en tant qu'équipier conseil mais pas toujours de façon pertinente. N'écoute pas assez ses camarades, les invective parfois à l'emporte pièce.	apostrophe ses partenaires, répond à la provocation d'un adversaire. Cherche à négocier quelques décisions d'arbitre. Manque d'humilité dans la victoire.	Joueur stressé 1 - 2
L'équipier médiateur et pertinent 1 - 2	Fait des constats pertinents et met en relation un élément observé de façon isolé e(nombre de tirs/nombre de buts) pour comprendre la façon dont l'équipe joue	Respecte les règles, ses adversaires, partenaires et l'arbitre. Ne se laisse pas dépasser par l'enjeu du match.	Joueur Fair-play 3

2.6) Validation du Socle Commun à travers la compétence de niveau 1 en Football :

Items du socle (Palier 3)	Indicateurs, critères d'évaluation possibles	Connaissances, capacités et attitudes
Compétence 6 : Les compétences sociales et civiques <i>Domaine : « avoir un comportement responsable »</i>		
Respecter les règles de la vie collective	Le joueur « Fair-play » Respecter les règles et l'esprit du jeu. Les reconnaître comme garantes du plaisir de jouer dans des conditions équitables	Connaissances : <i>Les règles simples : l'engagement, les sorties et remises en jeu, les contacts).</i> <i>Les gestes d'arbitrage liés aux fautes essentielles</i> Capacités: S'investit durablement dans un match quel qu'en soit l'évolution du score. N'abandonne pas ses partenaires. Maîtrise ses émotions sur le terrain, ne se fait pas dépasser par l'enjeu de la rencontre.
Comprendre l'importance du respect mutuel et accepter toutes les différences.	« l'équipier médiateur » <i>Confronter ses idées, écouter les autres, être ouvert au débat. Accepter de s'inscrire dans un projet de jeu décidé collégialement.</i>	Attitudes: <i>S'engager dans le jeu à effectif réduit quels que soient ses partenaires et adversaires de façon intègre et avec fair-play. Respecter les règles, les arbitres, les partenaires, les adversaires et le matériel. Savoir perdre ou gagner dans le respect des adversaires et des partenaires.</i>

Items du socle (Palier 3)	Indicateurs, critères d'évaluation possibles	Connaissances, capacités et attitudes
Compétence 1 : La maîtrise de la langue Française <i>Domaine 4 : le Dire</i>		
Développer un propos en public sur un sujet déterminé.	S'exprimer pour expliquer, rendre compréhensible une décision qu'elle soit d'arbitrage ou bien un choix d'action, une stratégie. « l'équipier médiateur »	Connaissances : <i>Le vocabulaire spécifique (corner, but, contrôle, dribble, pénalty). Les règles simples : l'engagement, les sorties et remises en jeu, les contacts). Les gestes d'arbitrage liés aux fautes essentielles. Les critères d'efficacité du projet de jeu : proportion ou pourcentage des possessions arrivant en zone de marque</i> Capacités: <i>Communiquer les résultats des observations pour aider à la formalisation d'un projet de jeu simple en attaque</i> Attitudes: <i>S'impliquer dans la réflexion et les échanges pour aider les autres dans l'élaboration d'un projet de jeu simple.</i>

Chapitre 3. Compétence attendue en Football, niveau 2

Compétence Propre n° 4 :

Conduire et maîtriser un affrontement individuel et collectif

Groupe APSA n°8 :

Les activités de coopération et d'opposition : les sports collectifs

Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match en assurant les montées de balle collectives par une continuité des actions avec et sans ballon.

S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié aux tirs en situation favorable. Observer et co-arbitrer.

3.1) Décryptage de la compétence attendue : Analyse de la compétence niveau 2

Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match en assurant les montées de balle collectives par une continuité des actions avec et sans ballon. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié aux tirs en situation favorable. Observer et co-arbitrer.

L'analyse des éléments de la compétence attendue en Football niveau 2 nous amène à dégager une démarche d'enseignement et à construire des contenus à aborder avec des élèves AYANT DEJA VECU 2 CYCLES DANS L'ACTIVITE :

Termes /compétence	Interprétations et obligations	Choix didactiques et pédagogiques
<p>Rechercher le gain du match</p>	<p>Quelle que soit le choix de la forme scolaire de pratique du football (cibles aménagées ou multiples, pouvoirs moteurs personnalisés selon les élèves, règles simplifiées...), elle se doit de conserver sa quintessence :</p> <ul style="list-style-type: none"> Un sport collectif d'opposition Un jeu qui se joue avec le pied Un jeu qui se joue au temps Une cible âprement défendue, à attaquer Un but à défendre coûte que coûte <p>En conservant ces paramètres constitutifs du jeu de football, les élèves s'investiront dans la recherche du gain d'un match loyal.</p>	<p>Aménager l'espace de jeu (nombre de joueurs / surface du terrain) afin d'obtenir une densité optimale de jeu ,120 à 150m² par élève.</p> <p>Assurer l'équité des chances afin que chacun s'engage totalement dans « l'incertitude du scénario du match ».</p> <p>Cette équité de chance doit s'accompagner d'un sentiment d'appartenance au collectif qui lutte pour la victoire (les pouvoirs moteurs des élèves sont donc liés à leurs niveaux initiaux de pédipulation.</p> <p>Mettre en relation les résultats d'une rencontre avec d'autres à venir ou passées, pour engager l'élève dans une dynamique motivationnelle continuée (évaluations multiples, tournoi)</p>
<p>Assurant les montées de balle collectives par une continuité des actions avec et sans ballon</p>	<p>Au sortir du Niveau 1 de compétence en football, l'élève accède de plus en plus régulièrement à la zone de marque adverse, grâce à une meilleure maîtrise du ballon (dont la pédipulation encombre de moins en moins ses déplacements et permet une prise d'informations sur les autres). Pourtant l'augmentation du pouvoir moteur du joueur peut l'amener, par une sur estimation de ses capacités, à faire des choix inadaptés. Ses nouvelles capacités individuelles peuvent l'amener à vouloir faire la différence tout seul, ce qui rend l'accession de la cible d'autant plus aléatoire, alors que paradoxalement , l'élève identifie mieux les situations favorables. Ces nombreuses pertes de balle peuvent être en partie liées à ce nouveau « capital confiance » qui</p>	<p>Il s'agira de mettre en place des modalités de pratique qui permettent de sensibiliser l'élève à la nécessité de ne pas prendre des risques inconsidérés dans le jeu, sous peine de gâcher les possessions de balles.</p> <p>« Assurer » des montées de balle collectives implique que l'élève ait mis en relation le nombre de possessions avec le temps de ces dernières et l'accès à la cible adverse. En effet ,un engagement rapide vers l'avant ne peut être opportun que si l'occupation du couloir de jeu direct le permet.</p>

	amène les joueurs à se précipiter de façon inconsidérée vers le but adverse.	
S'inscrire dans un projet de jeu lié aux situations de tirs en position favorable	Tirer (frapper au but), est une habileté complexe qui suppose d'agir sur un ballon généralement en mouvement, en s'adaptant à sa trajectoire, pour lui en imprimer une qui soit opportune par l'utilisation pertinente d'une surface de contact (coup de pied, plat du pied, tête...). Outre la préparation du geste, l'orientation du pied d'appui, sa distance par rapport au ballon, frapper au but impose surtout une prise de décision de la part du joueur (tirer où? Quand? Comment?). La marque dépendra en partie de la capacité de l'élève à discerner les situations favorables de frappe (bon pied/ couloir de jeu direct libre/ placement du gardien de but/ être dans l'entonnoir de tir...)	Construire les modalités d'enchaînement de la conduite de balle au tir, pour frapper au but efficacement (pose et orientation du pied d'appui, rôle des bras équilibrateurs, frappe du coup de pied, position du buste en avant) Identifier des paramètres « déclencheurs » d'une frappe de balle pertinente (distance de la cible / présence d'une défenseur direct proche / contrôle visuel de la cible et du gardien) A l'identification de ces paramètres déclencheurs, ajoutons la notion de principes tactiques simples devant permettre de créer des situations favorables de tir (déborder, puis centrer en retrait...)
Observer	La dimension méthodologique de la compétence attendue de N2 trouve tout son sens, en ce qu'elle contribue à l'acquisition de la dimension motrice de la compétence, par l'élève. En effet, Il s'agira de sensibiliser les élèves à la pertinence de leurs choix, en mettant en relation le temps de possession de balle et le nombre de ballons joués (plus le temps est court et le nombre de ballons important, plus les joueurs perdent la balle en se « précipitant » vers le but adverse. Pour ne pas occulter le fait que ces situations d'accélération du jeu sont parfois nécessaires, quand l'organisation défensive adverse le permet, nous mettrons en relation ces données chiffrées avec le nombre d'accès à la zone de tir potentielle.	Jouer des matches au temps avec un chronométrage de la possession de balle par équipe, pour faire constater aux élèves que plus ce temps est long, moins les pertes de balles sont fréquentes, car davantage de joueurs ont été impliqués dans la montée de balle collective, ce qui est un gage de la conservation de celle-ci. Cette observation peut-être mise en relation avec le ratio établi entre le nombre de possessions et la fréquence d'accès à la zone potentielle de tir.

<p>Co-arbitrer</p>	<p>Le football jouit d'une réputation peu glorieuse dans l'imaginaire collectif, à fortiori dans le monde de l'éducation. Sport le plus médiatisé au monde, il souffre d'une crise morale en lien étroit avec l'image qu'il donne à voir, souvent aux antipodes des valeurs humanistes qu'il pourrait véhiculer. Faire de la capacité à faire respecter les lois un enjeu sinequanone de l'acquisition de la compétence de N2 en football, témoigne bien d'une volonté de rendre le futur pratiquant respectueux des décisions d'arbitrage en le confrontant à son difficile exercice.</p>	<p>Le co-arbitrage s'organise autour d'un collectif, laissant de moins en moins de place au jugement erroné . Il peut s'envisager par un partage de l'espace de jeu (chacun un 1/2 terrain) ou bien par l'assistance de juges de touche, spatialement mieux orientés pour signaler une position de hors jeu par exemple.</p>
--------------------	---	---

3.2) Modélisation de la compétence niveau 2

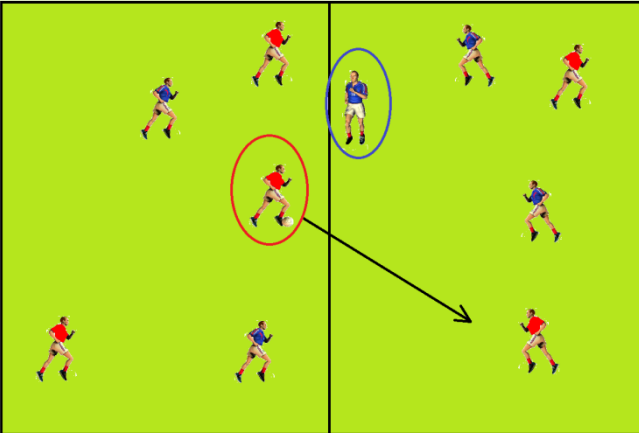
MODELISATION DE LA COMPETENCE ATTENDUE DE NIVEAU 2				
SUR LE PLAN DE LA MOTEUR				
ROLES DANS L'APSA	Passages obligés	ETAPE 1 <i>En voie d'acquisition</i>	ETAPE 2 <i>Acquis (1^{er} degré)</i>	ETAPE 3 <i>Acquis (2^{ème} degré)</i>
« Le porteur de balle »	<p>Sur le plan collectif :</p> <p>Assurer les montées de balle (sensibiliser les joueurs au risque de perte de balle lié à une accélération du jeu qui ne tient pas compte du placement de la défense adverse)</p> <p>Sur le plan individuel :</p> <p>protéger son ballon, pour le conserver.</p> <p>conduire son ballon pour fixer et contourner.</p>	<p>« Le joueur aimanté par le but »</p> <p>L'élève submergé par son désir de marquer et de « finaliser » l'adversaire au plus vite, accélère dès qu'il rentre en contact avec le ballon, sans réelle lecture du jeu, ce qui l'amène à de nombreuses tentatives de contre-attaque avortées.</p>	<p>« Le conservateur »</p> <p>Le joueur a compris qu'en étant prudent, il augmentait les chances de son équipe d'accéder à la cible adverse. Ses choix sont directement influencés par ce paramètre, et il recherche en permanence ses partenaires, mais parfois de façon inopportune (n'exploite pas les espaces libres, les supériorités numériques, ne prend pas de risque décisionnel) . Cherche avant tout à ne pas la perdre.</p>	<p>« L'alternateur »</p> <p>Une maîtrise suffisante du ballon lui permet d'identifier rapidement les situations favorables à la progression directe ou à l'attaque placée. Commence à temporiser lorsque le match s'emballe dans une succession stérile d'attaques / contre-attaques. Se situe dans la dialectique « jouer prudent en faisant circuler la balle / prendre un risque en dribblant ou en tirant »</p>

«Le partenaire»	<p>Sur le plan collectif : Assurer les montées de balle (sensibiliser les joueurs au risque de perte de balle lié à une accélération du jeu qui ne tient pas compte du placement de la défense adverse)</p> <p>Sur le plan individuel : Se rendre disponible en appui, latéralement et en soutien du porteur.</p>	<p>« Le partenaire actif mais brouillon » Demande le ballon pour « jouer » avec, sans lien logique avec la situation (placements, grappe, cible...), pas d'intention d'aider mais de jouer à la place de...</p>	<p>« Le coéquipier décalé » s'investit dans son rôle de soutien du porteur dès la possession mais souvent en décalage temporel ou spatial avec le du porteur. Cherche à demander le ballon en appui mais encombre parfois le couloir du porteur. Sait se démarquer efficacement en soutien. Se fait prendre au piège du hors-jeu.</p>	<p>« Le créateur d'espace » Demande le ballon dans les espaces libres, essentiellement dans le sens de l'attaque et sur le coté. Commence à utiliser « l'appel / contre appel » pour se démarquer efficacement. S'oriente en fonction des déplacements du porteur en étant attentif au hors-jeu.</p>
-----------------	---	---	---	---

ROLES DANS L'APSA	Passages obligés	ETAPE 1 <i>En voie d'acquisition</i>	ETAPE 2 <i>Acquis (1^{er} degré)</i>	ETAPE 3 <i>Acquis (2^e degré)</i>
« le défenseur »	<p>Occuper rationnellement l'espace à défendre.</p> <p>Coulisser pour aider un camarade en difficulté.</p>	<p>Le défenseur intermittent défend uniquement sur le porteur de balle (parfois à plusieurs) et oublie les autres adversaires. N'occupe pas le terrain de façon pertinente pour ralentir l'attaque adverse. Se livre dans le duel s'exposant à l'élimination direct par le porteur de balle.</p>	<p>Le défenseur engagé Consent à faire des efforts (accepte la répétition des allers/retours) pour s'acquitter de sa tâche défensive. Ne se fait plus éliminer facilement, en ne se « jetant pas » dans le duel. Commence à utiliser un recul frein encore mal maîtrisé techniquement. Erre parfois dans ses 13m, « couvrant » les attaquants adverses qui ne sont plus hors-jeu.</p>	<p>Le défenseur tactique contrôle l'engagement du porteur de balle (début de recul frein orienté). Se replace défensivement de façon à occuper le terrain, Commence à dissocier défendre en zone, de défendre sur l'homme. Coulisser en fonction de l'orientation de ses partenaires pour occuper rationnellement l'espace défensif. Joue le hors jeu à la ligne. Harcèle plus efficacement le porteur (tackle)</p>

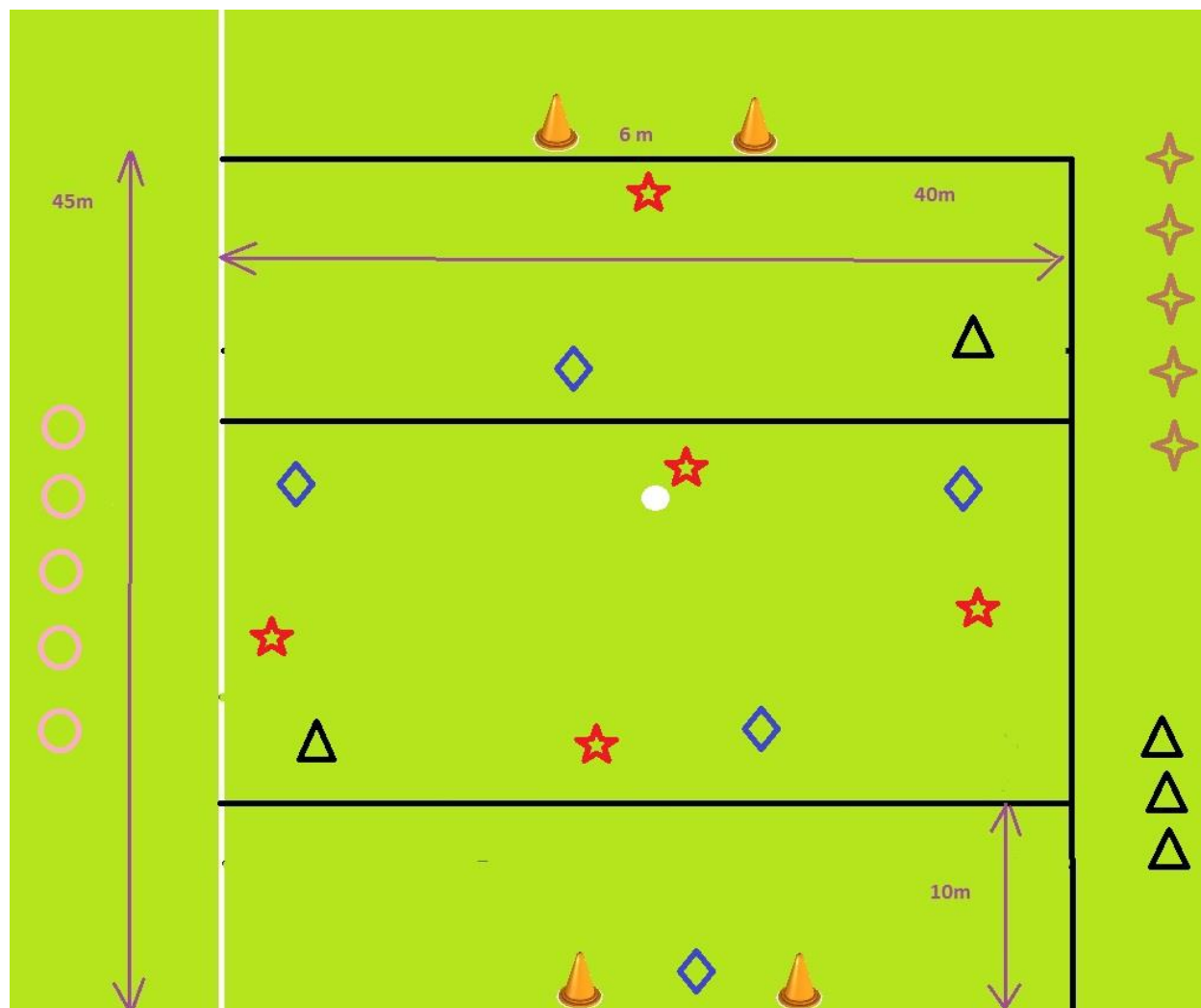
SUR LE PLAN METHODOLOGIQUE ET SOCIAL				
ROLES DANS L'APSA	Passages obligés	ETAPE 1 <i>En voie d'acquisition</i>	ETAPE 2 <i>Acquis (1^{er} degré)</i>	ETAPE 3 <i>Acquis (2^e degré)</i>
« L'arbitre »	La prise de décision La justesse L'impartialité Les gestes	L'arbitre de la cour de récré Ne connaît pas les règles élémentaires (ne distingue pas un corner d'un coup de pied de but)	L'arbitre de CFA Connait les règles élémentaires (remises en jeu, fautes essentielles) mais est hésitant sur ses décisions. Se laisse influencer par les joueurs, par inhibition.	L'arbitre de Ligue 1 Connait les règles élémentaires, les fait appliquer avec autorité en commettant quelques erreurs décisionnelles. Sait juger le hors-jeu avec une assistance.
L'observateur/coach	Tenue de la fiche d'observation. utilisation des données relevées. Capacité à échanger, à décider en commun.	Observation Ne comprend pas l'intérêt des observables relevées (nombre d'accession à la zone de marque...)	L'observateur analyseur Comprend le rapport qu'il y a entre le temps de possession, le nombre de ballons joués et l'efficacité de l'équipe dans ses montées de balle collectives. mais manque d'écoute et de communication pour élaborer un projet simple lié à la progression du ballon.	Observation / analyse / échange / élaboration Commence à mettre en lien un indice précis et facile prélevé sur le jeu avec une intention tactique collective simple (ex: le nombre de tirs non cadrés et la zone spatiale de la frappe)

3.3) Les situations repères du niveau 2

SITUATION REPERE n°1 :		
<p>. <u>Obstacle majeur de niveau 2 pour l'élève</u> : L'élève qui possède nouveaux pouvoirs moteurs, se précipite de façon inconsidérée vers le but adverse. Ces accélérations, sans lecture réelle du jeu, conduisent à de nombreuses pertes de balle</p> <p>. <u>Cap à passer pour entrer réellement dans la compétence attendue de niveau 2</u> :</p> <p>→ sensibiliser l'élève à la nécessité de ne pas prendre des risques inconsidérés dans le jeu, sous peine de gâcher les possessions de balles.</p> <p>. <u>Passages obligés:</u> Assurer la conservation du ballon et les montées de balle collectives.</p>	<p>«Jeu du chrono »</p> 	<p>- BUT : Avoir un temps de possession de balle supérieur à l'adversaire</p> <p>- CONSIGNES Deux équipes de 5 s'affrontent, sur un terrain de 40m sur 40m le terrain est divisé en deux bandes égales deux joueurs de chaque équipe ne peuvent évoluer que dans une bande (un joueur est libre d'aller où il le veut) durée du jeu (8 minutes) 2 chronos (un pour chaque équipe, qui se déclenche à chaque possession)</p> <p>- CRITERES DE REUSSITE :</p> <p>→ <u>avoir un temps de possession au moins égal à 2 minutes!</u></p> <p>→ avoir un temps de possession supérieur à l'équipe adverse</p> <p>-complexification : <i>Retirer les deux bandes</i> <i>Ajouter une zone de marque avec une cible mouvante (balle aux capitaines)</i></p>

3.4) Test de compétence de niveau 2 : Proposition de grille d'évaluation

« Gagner avec la manière »



<p style="text-align: center;"><u>COMPETENCE ATTENDUE DE NIVEAU 2</u></p> <p style="text-align: center;">Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match en assurant les montées de balle collectives par une continuité des actions avec et sans ballon. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié aux tirs en situation favorable. Observer et co-arbitrer.</p>	<p>PRINCIPE D'ELABORATION DU TEST : « GAGNER AVEC LA MANIERE »</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 matches de 2 * 8 minutes à réaliser sur 2 leçons. - 5 équipes de 5, toutes homogènes entre elles, donc hétérogènes en leur sein. - Un terrain de 45m sur 40m (environ 160M² par joueur) - 1 cible de 6m de large matérialisée par des constrits (1m60 de hauteur) à attaquer et à défendre. - 4 joueurs de champ + 1 gardien. - Une surface de réparation matérialisée par une ligne à 10m de la ligne de but, faisant office de zone de hors-jeu. - 3 arbitres <p>Le but:</p> <ul style="list-style-type: none"> - gagner la rencontre en ayant un temps final de possession du ballon supérieur à l'équipe adverse. <p>Organisation:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 équipes s'opposent - 1 équipe arbitre et chronomètre (1 arbitre central + 2 juges de touche) + 2 élèves chronométrant chacun le temps de possession d'une équipe. - Une possession est comptabilisée à partir du moment où le joueur a mis le pied sur le ballon ou qu'il a effectué au minimum 3 touches de balle. - Chacune des 2 autres équipes observe l'accès à la zone de marque lors de chaque possession ainsi que la prestation de chaque joueur (excepté le gardien de but) - (un élève observe l'accès à la cible / nombre de possessions) - (les 4 autres observent les 4 joueurs de champ d'une équipe) - Idem pour la 2^{ème} équipe. - Une récupération de la balle dans la surface adverse n'est pas comptabilisée dans le nombre de possessions / nombre d'accès à la cible. - Le prof supervise l'arbitrage et observe l'accès des équipes à la zone de marque.
---	---

POINTS	ELEMENTS A EVALUER INDICATEURS DE COMPETENCE		Degré d'acquisition du Niveau 2 de compétence														
			0			10				20							
			ETAPE 1 En voie d'acquisition					ETAPE 2 Acquis (1 ^{er} degré)					ETAPE 3 Acquis (2 ^e degré)				
8	Efficacité collective dans le gain du match	Ratio accès à la cible / nombre de possessions	0.05	0.1	0.2	0.25		0.3		0.32		0.35		0.4			
			2		3		4		5		6		8				
	Gain des matches V = 4 N = 2 D = 1	Performance collective (2 oppositions de 2*8')	0.5 pt		0.75 pt		1 pt		1.25 pt		1.5 pt		2 pts				
8	Efficacité individuelle	Volume de jeu / qualité des actions.	1	1.5	2	2.5	3	3.5	4	4.5	5	5.5	6	6.5	7	7.5	8
4	EFFICACITE DANS L'ARBITRAGE ET L'OBSERVATION DES RENCONTRES	Arbitre	Arbitre de CFA 1 pt					Arbitre de ligue 1 1.5 pt					Arbitre Ligue des champions 2 pts				
		Observateur	L'intermittent 1 pt					L'observateur analyseur 1.5 pt					L'œil du coach 2 pts				

La compétence attendue de Niveau 2 est validée si et seulement si l'élève atteint l'étape 2 dans chacun des rôles identifiés pour l'APSA

Éléments à évaluer	Indicateurs de compétence	Données relevées	points
Efficacité collective dans le gain du match	Le ratio: accès à la cible / nombre de possessions	Score relatif	6 points
	Gain des 2 rencontres	Le temps de possession final bonifié	2 points
Efficacité individuelle dans l'organisation collective	Mise en relation du volume de jeu du joueur avec son efficacité.	Comment je reçois la balle? Ce que j'en fais?	8 points
Efficacité dans les rôles sociaux	Efficacité dans le rôle d'arbitre	Connaissance du règlement, des gestes. Justesse des décisions / autorité. Déplacements.	2 points
	Efficacité dans le rôle d'observateur	Justesse des observations & mise en relation avec l'efficacité collective.	2 points

L'évaluation collective (8 points)

- Ratio : accès à la cible / nombre de possessions = 6 points
- Gain des rencontres par la victoire au temps = 2 points (score parlant / relatif)

L'évaluation individuelle (8 points)

- (Cette note influencera la note d'efficacité collective par le score relatif.)

Nom du joueur :		Nom de l'observateur :				
Observation individuelle Football N2 (2 mi-temps de 8 minutes)						
1 ^{ère} mi-temps	Comment je reçois la balle ?			Ce que j'en fais		
1 ^{er} ballon	Elle m'échoit par hasard	On me la passe	Je la vole à l'adversaire	Je la perds	Je la conserve collectivement	Je frappe en cadrant
2 ^{ème} ballon	Elle m'échoit par hasard	On me la passe	Je la vole à l'adversaire	Je la perds	Je la conserve collectivement	Je frappe en cadrant
3 ^{ème} ballon	Elle m'échoit par hasard	On me la passe	Je la vole à l'adversaire	Je la perds	Je la conserve collectivement	Je frappe en cadrant
4 ^{ème} ballon	Elle m'échoit par hasard	On me la passe	Je la vole à l'adversaire	Je la perds	Je la conserve collectivement	Je frappe en cadrant
5 ^{ème} ballon	Elle m'échoit par hasard	On me la passe	Je la vole à l'adversaire	Je la perds	Je la conserve collectivement	Je frappe en cadrant
6 ^{ème} ballon	Elle m'échoit par hasard	On me la passe	Je la vole à l'adversaire	Je la perds	Je la conserve collectivement	Je frappe en cadrant
7 ^{ème} ballon	Elle m'échoit par hasard	On me la passe	Je la vole à l'adversaire	Je la perds	Je la conserve collectivement	Je frappe en cadrant
8 ^{ème} ballon	Elle m'échoit par hasard	On me la passe	Je la vole à l'adversaire	Je la perds	Je la conserve collectivement	Je frappe en cadrant
9 ^{ème} ballon	Elle m'échoit par hasard	On me la passe	Je la vole à l'adversaire	Je la perds	Je la conserve collectivement	Je frappe en cadrant
10 ^{ème} ballon	Elle m'échoit par hasard	On me la passe	Je la vole à l'adversaire	Je la perds	Je la conserve collectivement	Je frappe en cadrant
11 ^{ème} ballon	Elle m'échoit par hasard	On me la passe	Je la vole à l'adversaire	Je la perds	Je la conserve collectivement	Je frappe en cadrant
12 ^{ème} ballon	Elle m'échoit par hasard	On me la passe	Je la vole à l'adversaire	Je la perds	Je la conserve collectivement	Je frappe en cadrant
13 ^{ème} ballon	Elle m'échoit par hasard	On me la passe	Je la vole à l'adversaire	Je la perds	Je la conserve collectivement	Je frappe en cadrant
14 ^{ème} ballon	Elle m'échoit par hasard	On me la passe	Je la vole à l'adversaire	Je la perds	Je la conserve collectivement	Je frappe en cadrant
15 ^{ème} ballon	Elle m'échoit par hasard	On me la passe	Je la vole à l'adversaire	Je la perds	Je la conserve collectivement	Je frappe en cadrant

Efficacité individuelle (8 points)				
Comment je reçois la balle	Elle m'échoit par hasard « partenaire brouillon »	On me la passe « créateur d'espace »	Je la vole à l'adversaire « défenseur engagé »	TOTAL score individuel
	0 *	1 *	1.5 *	
Ce que j'en fais	Je la perds « joueur aimanté par le but » ou « N1 non acquis »	Je la conserve collectivement « le conservateur »	Je frappe en cadrant « L'alternateur »	TOTAL score individuel
	0 *	1 *	1.5 *	
Ma note au regard de mon volume de jeu et de la qualité de mes actions				
Score individuel	Note (8 points)			Volume de jeu
0 - 4	1			1-2 ballon
6	1.5			3-4 ballons
8	2			5-6 ballons
10-12	2.5			7-8 ballons
13-14	3			9-10 ballons
15-16	3.5			11-12 ballons
17-18	4			13-14 ballons
19-20	4.5			15-16 ballons
21-22	5			17-18 ballons
23-26	5.5			19-20 ballons
27-34	6			21-22 ballons
35-40	6.5			23-24 ballons
41-46	7			25-26 ballons
47-54	7.5			27-28 ballons
55 ou +	8			29 ballons et plus

Efficacité individuelle 8 points	Volume de jeu / qualité des actions	Le joueur en attaque Le joueur en défense	+1	+1.5	+2	+2.5	+3	+3.5	+4	+4.5	+5	+5.5	+6	+6.5	+7	+7.5	+8

Efficacité collective et score relatif

« Dans l'optique d'évaluer le niveau de compétence réellement exprimé par un joueur ou une équipe, il semble primordial de déterminer son score en prenant en compte le niveau d'opposition fourni lors de la confrontation. » (Michaël Fleury in revue EPS N°354)

Pour être bien certain d'évaluer le niveau de compétence collective de l'équipe en attaque plutôt que l'incompétence défensive de l'équipe adverse, nous utiliserons un coefficient destiné à brider le score brut (ratio accès à la cible/ nombre de possessions) en un score relatif.

En effet, même si les équipes sont « à priori » équilibrées, le niveau de compétence réellement atteint ne peut être inféré qu'à partir d'une opposition prenant en compte l'expression d'un niveau de compétence en défense.

Score relatif:

Si la moyenne des prestations individuelles de l'équipe adverse est inférieur de 20% alors le score brut (ratio) sera multiplié par 0,8.

Si le niveau d'opposition attendue n'est pas observé, il apparait évident de brider le score brut en le multipliant par 0,8, pour obtenir un « score relatif ».

Pour autant, nous choisirons de ne pas multiplier par un coefficient positif le score brut de l'équipe dont la moyenne des prestations individuelles serait inférieure de 20% à la moyenne de l'équipe adverse; puisque le rapport de force doit être « équilibré à priori ».

En conséquence dans ce dernier cas, le score brut devrait être révélateur du réel niveau de compétence en attaque face à une défense qui s'est engagée et a vraiment joué le jeu!

exemple:

Équipe rouge: Michel(8pts), Alain (6 pts), Luis (5pts), Marinette (6 pts) = 25 pts

Equipe bleue: Zinédine (7 pts), Manu (3 pts), Didier (4pts), Louisa (3 pts) = 17 pts

La moyenne des prestations de l'équipe bleue est inférieure d'au moins 20% à celle de l'équipe rouge. Par conséquent le score brut de l'équipe rouge sera multiplié par 0,8.

L'évaluation des rôles sociaux et méthodologiques (4 points)

Efficacité dans les rôles sociaux <i>4 points</i>	Efficacité dans le rôle d'observateur <i>2 points</i>	L'OBSERVATEUR	<i>Tenue de la fiche d'observation. Communication avec l'équipe observée.</i>
	Efficacité dans le rôle de coarbitre <i>2 points</i>	LE CO-ARBITRE	<i>Justesse des Interventions et communication. Prise en compte du collectif arbitrage.</i>

* Les rôles de référence sont issus de notre modélisation de la compétence attendue de niveau 2 en football

3.5) Test de compétence de niveau 2 : justification du protocole d'évaluation

L'évaluation de l'E.P.S. au D.N.B. est conditionnée par un référentiel national. Celui-ci vise à la fois une harmonisation des pratiques certificatives sur tout le territoire, en même temps qu'une possibilité d'adaptation pédagogique locale

Les éléments incontournables

Les éléments adaptables

DIPLÔME NATIONAL DU BREVET : FOOTBALL

Compétences attendues de niveau 2		Principes d'élaboration de l'épreuve		
Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match en assurant les montées de balle collectives par une continuité des actions avec et sans ballon. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié aux tirs en situation favorable. Observer et co-arbitrer.		<p>Matches à effectif réduit comportant 2 mi-temps sur un terrain aux dimensions adaptées, avec une cible réduite en largeur et hauteur. Constitution d'équipes dont le rapport de force est équilibré, a priori. Au cours des phases de jeu, des temps de concertation sont prévus, de manière à permettre aux joueurs d'une même équipe d'ajuster leurs organisations collectives, en fonction du jeu adverse. Les élèves passent tous dans les rôles : joueur, observateur, co-arbitre de champ et de touche.</p> <p>Les règles essentielles du football à 7 sont utilisées avec des aménagements pouvant être mise en place pour faciliter l'évaluation de la compétence (par exemple : une surface de réparation faisant office de surface de hors-jeu, l'engagement réalisé par le gardien depuis sa surface, les remises en jeu s'effectuent au pied, des résultats de matchs relatifs à un double ou triple score, observation des possessions de ballon, tirs et buts, une balle bloquée rend invulnérable temps que l'on est à l'arrêt, etc.).</p>		
Points	Éléments à évaluer Indicateurs de compétence	Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence		
		0		20
8	Efficacité collective dans le gain du match <i>sur 6 pts</i> Gains des matchs <i>sur 2 pts</i>	<p>Jeu direct et en réaction</p> <p>Jeu simple lié à la progression du ballon vers le but adverse.</p> <p>0 - 2,5</p>	<p>Jeu simple assurant la progression du ballon par une continuité d'actions</p> <p>Progression et conservation de la balle permettant des tirs en situation favorable, par une continuité des actions. Utilisation d'un rapport de force favorable.</p> <p>3 - 4,5</p>	<p>Jeu assurant la progression du ballon par une continuité d'actions variées</p> <p>Attaque intentionnelle de la cible en s'adaptant constamment et rapidement au rapport de force.</p> <p>5 - 6</p>
8	Efficacité individuelle dans l'organisation collective	<p>Joueur intermittent et peu collectif</p> <p>Contrôles et conduites de balle assurant la progression du ballon vers l'avant. Ne fait pas toujours les bons choix, ce qui limite son efficacité dans le jeu collectif.</p> <p>0 - 3,5</p>	<p>Joueur permettant la continuité des actions</p> <p>Favorise la progression de la balle, tire en situation favorable. Conserve le ballon, assure une passe, ou offre une solution de passe.</p> <p>4 - 6</p>	<p>Joueur assurant la continuité du jeu par des actions variées</p> <p>Bonifie les ballons en variant les conditions d'accès à la cible. Contribue à la progression du ballon et optimise les tirs en situation favorable.</p> <p>6,5 - 8</p>
4	Efficacité dans le rôle d'arbitre et d'observateur	<p>Rôles insuffisamment assurés</p> <p>Recueil des données insuffisamment fiables. En tant qu'arbitre, hésite parfois sur des actions difficiles à arbitrer.</p> <p>0 - 1,5</p>	<p>Rôles assumés</p> <p>Recueil des données globales, justes et fiables. Assume le rôle d'arbitre avec de l'aide.</p> <p>2 - 3</p>	<p>Rôles assurés</p> <p>Recueil des données différenciées exploitables. Assure son rôle d'arbitre.</p> <p>3,5 - 4</p>
Exemples d'items du socle commun liés à cette activité		Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items		
Compétence 1 : Formuler clairement un propos simple Participer à un débat, à un échange verbal		L'élève démontre sa capacité à s'exprimer pour expliquer, rendre compréhensible une décision d'arbitrage. Il maîtrise un vocabulaire précis et spécifique dans les échanges liés à l'observation et les intentions de jeu, lors d'un temps mort.		
Compétence 6 : Respecter les règles de la vie collective		L'élève fait respecter les règles et l'esprit du jeu. Il les reconnaît comme garantes du plaisir de jouer dans des conditions équitables.		
Compétence 7 : Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions		L'élève démontre la capacité à diriger le jeu avec assurance une rencontre. Il est reconnu dans son rôle d'arbitre par les joueurs car il prend des décisions avec justesse et lucidité, au regard d'un référentiel précis : le règlement.		

- Cette situation de « Match avec la manière » doit permettre de mettre en relation plusieurs données quantitatives devant révéler des aspects qualitatifs témoignant du niveau de gestion collective du rapport de force.
- Le temps de possession nous renseigne sur la capacité des équipes à conserver le ballon, étape « que nous jugeons » fondamentale pour progresser vers la cible.
- Pour ne pas que cette sensibilisation des élèves à ne pas jouer trop précipitamment n'aboutisse qu'à un jeu de conservation, il est important de mettre en relation ces données chiffrées avec l'efficacité des montées de balles collectives (leurs % d'accès à la zone de marque). De plus, pour ne pas que les élèves détournent l'essence du football qui est d'aller vers le but , **un bonus d'une minute par but marqué** se rajoute au temps de possession final (temps bonifié).
- Pour que ces données chiffrées traduisent réellement un niveau de jeu , il est nécessaire que les équipes soient équilibrées, pour que chacune puisse l'emporter.
Pour cela, les joueurs ont des pouvoirs moteurs différents, afin de maintenir le plus haut degré d'investissement personnel dans l'équipe.
- le terrain est large pour favoriser un investissement de ces espaces, pour contourner une défense.

Les ballons sont légèrement sous-gonflés et de taille 4, pour diminuer le rebond au sol et favoriser son contrôle. De même que les touches se font au pied afin de ne pas mettre en difficulté les joueurs par un rebond supplémentaire qui empêcherait la continuité du jeu

- si le chrono s'arrête à chaque temps mort, c'est pour ne pas fausser la donnée lors de la mise en relation entre le temps de possession de l'équipe et l'efficacité collective corrélée.
- Le chrono ne fonctionne que lorsque le ballon roule et est en jeu.
- Une balle frappée directement au but par un joueur, suite à un renvoi de l'adversaire, n'est pas comptabilisée comme une possession.
- En général, puisqu'à certains moments de match, aucune équipe ne contrôle le ballon qui va et vient, au gré de multiples dégagements, le temps de possession final d'une équipe avoisine un temps compris entre 2 et 7 min.
- Si la règle du Hors-jeu est introduite au niveau 2, c'est pour se rapprocher de la pratique sociale de référence, tout en engageant les élèves dans l'élaboration de stratégies prenant en compte les dimensions temps/espace/déplacements/ajustement des vitesses. De plus, à 5 contre 5, et en interdisant

de « camper devant le but adverse, » cela permet d'instaurer une vraie dynamique de « bloc équipe » cherchant à assurer une montée de balle collectivement, plutôt que de « balancer » loin devant à un partenaire en attente.

- Si des temps morts sont autorisés, c'est pour avoir accès aux « stats » de l'équipe in situ (temps de possession / nombre de tirs par exemple), pour comprendre que ces données chiffrées traduisent la façon dont on joue, et ainsi modifier , adapter, ré ajuster son jeu collectif

- Ce dispositif d'évaluation repose sur un parti-pris conceptuel de l'activité de football, auquel on pourrait opposer bien d'autres systèmes d'interprétation du jeu.
Dans le cas présent, nous postulons, en nous appuyant entre autres, sur les travaux de MM. Georges Honoré (IA.IPR) et Stéphane Héros (professeur agrégé d'EPS) de l'académie de Clermont-Ferrand, qu'à ce niveau de pratique au collège, le temps de possession de balle est un élément révélateur du degré de maîtrise collective.

- Pour autant le difficile exercice de la traduction arithmétique d'un niveau de jeu collectif, nous amène nécessairement à mettre en relief les limites d'une telle démarche.
En effet, à un niveau de jeu supérieur, le temps de possession s'amointrit à mesure que la vitesse du jeu augmente, autorisée par une technique suffisamment recevable pour jouer « en déviation ».

- Même si, force est de constater, que l'évolution historique d'un football de plus en plus compact et physique, débouche sur des modalités tactiques de conservation du ballon de plus en plus longues pour déplacer et ou contourner des blocs défensifs.

- Ceci nous conforte dans l'idée première que « la maîtrise collective du ballon » est un indice pertinent de l'efficacité de jeu d'une équipe. « Garder le ballon » ne signifie pas être attentiste et ne pas aller de l'avant, le jeu de la « Roja » (alliant vitesse de jeu et temps de possession important, par une multiplication des passes) en est l'exemple probant...

3.6) Compétences attendues en Football niveau 2 et socle commun

<u>Items du socle</u> <u>(Palier 3)</u>	<u>Indicateurs, critères d'évaluation possibles</u>	<u>Connaissances, capacités et attitudes</u>
<p><u>Compétence : Maîtrise de la langue Française</u></p> <p><u>Domaine : « Dire »</u></p>		
<p>Adapter sa prise de parole à la situation de communication.</p>	<p>S'exprimer pour expliquer, rendre compréhensible une décision qu'elle soit d'arbitrage ou bien un choix d'action .</p> <p style="text-align: center;">« l'arbitre de ligue 1 »</p>	<p><u>Connaissances :</u></p> <p>_Le vocabulaire spécifique (corner, but, contrôle, dribble, pénalty).</p> <p>Les règles simples : l'engagement, les sorties et remises en jeu, les contacts).</p>
<p>Participer à un débat, un échange verbal.</p>	<p>S'exprimer à l'oral en maîtrisant un vocabulaire précis et spécifique dans les échanges liés à l'observation et les intentions de jeu</p> <p style="text-align: center;">« l'observateur analyseur »</p>	<p>Les gestes d'arbitrage liés aux fautes essentielles.</p> <p>Les critères d'efficacité du projet de jeu : proportion ou pourcentage des possessions arrivant en zone de marque</p> <p><u>Capacités:</u></p> <p>_Communiquer les résultats des observations pour aider à la formalisation d'un projet de jeu simple en attaque</p> <p><i>Attitudes: S'impliquer dans la réflexion et les échanges pour aider les autres dans l'élaboration d'un projet de jeu simple.</i></p>

<u>Items du socle</u> (Palier 3)	<u>Indicateurs, critères d'évaluation possibles</u>	<u>Connaissances, capacités et attitudes</u>
<p><u>Compétence 7 : L'autonomie et l'initiative</u></p> <p><u>Domaine : mobiliser ses ressources intellectuelles et physiques dans diverses situations.</u></p>		
<p>Savoir s'organiser dans son travail, le planifier, l'anticiper, rechercher et sélectionner des informations utiles.</p>	<p>« <i>l'observateur analyseur</i> »</p>	<p>Connaissances : Le rapport temps de possession / nombre de possessions / pourcentage d'accès à la cible.</p> <p>Capacités: Commence à mettre en relation la vitesse du jeu et l'efficacité des montées de balle collectives, grâce au temps de possession. Prend des risques maîtrisés dans les montées de balle collectives en accélérant la vitesse du jeu, si l'organisation défensive adverse le permet.</p> <p>Attitudes: <i>S'impliquer dans la réflexion et les échanges pour aider les autres dans l'élaboration d'un projet de jeu simple. Prendre ses responsabilités en tant que PB, NPB et D.</i></p>

Glossaire

Décryptage de la compétence attendue :

La compétence est par essence un produit large et complexe. Le décryptage renvoie à une forme de découpage du produit pour lui donner du sens afin de dégager des priorités en termes de choix d'enseignement. Ces dernières sont à la fois guidées par l'institution (la compétence attendue n'est pas négociable et ne peut être transformée) et interprétées par les auteurs, notamment du point de vue des conséquences sur les choix didactiques et pédagogiques afférents.

Ce découpage rend compte à la fois de « l'ADN » de la compétence propre, des registres technico – tactique et du lien aux compétences méthodologiques et sociales.

Situation repère :

La compétence se décline selon la terminologie institutionnelle dans la combinaison de connaissances, capacités et attitudes. Elle se construit nécessairement sur un temps (d'apprentissage pour les élèves) relativement long qui oblige à identifier des jalons permettant à la fois à l'enseignant et aux élèves de se situer sur l'accès à cette compétence. La situation repère est donc un point de référence à un moment du cycle choisi par l'enseignant pour réduire la complexité de la compétence et permettre au couple enseignant / élève de se situer sur son cheminement. Remarque : si les situations repères sont numérotées dans le document, il ne s'agit en aucun cas d'une hiérarchisation dans le cycle, laissant toute liberté pédagogique aux enseignants de les agencer en fonction de leurs choix pédagogiques et didactiques.

Situation repère et obstacle prioritaire :

L'obstacle peut être entendu selon une double déclinaison : il est à la fois ce qui empêche d'avancer mais peut aussi être ce qu'il faut franchir pour cheminer vers la compétence attendue. Nous le nommons prioritaire au regard de l'analyse de la complexité de la compétence et de son décryptage.

Situation repère et passages obligés :

Au regard du cycle et de son unité temporelle, nous faisons le choix de ne retenir que les connaissances, capacités et attitudes qui nous paraissent incontournables pour permettre aux élèves de cheminer vers la compétence.

Le passage obligé met donc en relief un ou plusieurs éléments du décryptage de la compétence. En ce sens, nous faisons des choix sur ce qu'il nous semble le plus urgent d'enseigner pour permettre aux élèves et à l'enseignant de se situer sur le cheminement de la compétence. Cependant, il peut ne pas reprendre la globalité et la complexité de la compétence attendue. Par exemple en HB (compétence N2), proposer une situation artificielle de surnombre numérique pour percevoir comment les joueurs s'organisent pour monter collectivement la balle nous semble révélateur d'un jalon à franchir pour cheminer vers la compétence attendue.

Test de Compétence :

Il s'agit de la configuration scolaire retenue pour mesurer le degré d'atteinte de la compétence attendue. Cette forme d'évaluation permet de situer tous les élèves, en fonction des principes retenus pour l'élaboration de cette épreuve, sur le N1 ou N2 des compétences des programmes. Il est l'interprétation par les auteurs de ce qu'il convient de mettre en œuvre pour faire la preuve de son degré de compétence.



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



Mémento des travaux du groupe CP4 :

*Guide méthodologique
Nouvelle version Janvier 2014*

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

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 » et dans la continuité celui du groupe compétence N°4.

Les auteurs ont tous adopté la même démarche en quatre parties :

- Partie 1 : 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 : en cours d'acquisition, acquis 1^{er} degré, acquis 2^{ème} degré.
- Partie 2 : Descriptif des situations repères
- Partie 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.
- Partie 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.

Partie 1

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 traitée à partir de la même démarche en trois temps :

- Extraction de 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...* »

- Définition de 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* ».

- Définition de 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 des trois composantes (CCA) qui composent son libellé.

L'analyse des éléments de la compétence attendue (à partir des 3 composantes) 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.

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...

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 : En voie d'acquisition
- Etape 2 : Acquis 1^{er} degré
- Etape 3 : Acquis 2^{ème} degré

Partie 2 : Les situations repères

La compétence se décline selon la terminologie institutionnelle dans la combinaison de connaissances, capacités et attitudes. Elle se construit nécessairement sur un temps (d'apprentissage pour les élèves) relativement long qui oblige à identifier des jalons permettant à la fois à l'enseignant et aux élèves de se situer sur l'accès à cette compétence. La situation repère est donc un point de référence à un moment du cycle choisi par l'enseignant pour réduire la complexité de la compétence et permettre au couple enseignant / élève de se situer sur son cheminement. Remarque : si les situations repères sont numérotées dans le document, il ne s'agit en aucun cas d'une hiérarchisation dans le cycle, laissant toute liberté pédagogique aux enseignants de les agencer en fonction de leurs choix pédagogiques et didactiques.

Partie 3 : Protocole d'évaluation de la compétence attendue

1. Démarches d'évaluation des niveaux de compétences.

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 au 1^{er} degré d'acquisition.

Dans le cadre de la **certification du DNB**, l'acquisition du Niveau 2 correspond à la note 10/20 et nécessite qu'aucune composante ne figure dans la 1^{ère} colonne dite « en voie d'acquisition ».

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

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

Partie 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.
Cette partie n'est présente que dans le tome 1 dédié au collègue.

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 / EN VOIE D'ACQUISITION

L'item du Socle Commun est donc évalué positivement si l'élève atteint l'étape 2 de la compétence méthodologique et sociale sous-jacente.

➤ Exemple en badminton :

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).

Bibliographie

1. **Maxime Travert « Le Football en situation », l'EPS en poche, éditions revue EPS, 2006**
2. **Xavier De la Porte « La controverse Pied / main; hypothèses sur l'histoire du football », éditions Ere, 2006**
3. **S. Héros, M. Rodriguez, G. Honoré « Conduire et maîtriser un affrontement individuel ou collectif: football, handball, rugby », éditions Vigot, 2004.**
4. **Daniel Leteurtre « passeport pour l'enseignement du football », éditions revue EPS, 2003.**
5. **Pascal Boniface « Géopolitique du football », éditions Seuil, 2002.**
6. **Philippe Villemus « Le Dieu football », éditions Eyrolles, 2006.**
7. **Dossier EPS N°76 « Raisons d'agir, raisons d'apprendre », 2008.**
8. **Gaël Anger, Laurent Trupiano « Idées reçues sur le football », éditions Le Cavalier Bleu, 2006.**
9. **« Section sportive scolaire, Guide pratique », DTN, FFF.**
10. **Michaël Fleury, « le score relatif », revue EPS 354.**