

L'évaluation des compétences

L'acquisition d'une compétence disciplinaire nécessite l'apprentissage de savoirs, de savoir-faire et de savoir-être, spécifiques à plusieurs activités supports (au moins trois activités différentes).

La pratique du rugby pourra contribuer à cette acquisition si, au cours du cycle 3, les élèves ont bénéficié d'une vingtaine de séances, réparties sur deux ou trois unités d'apprentissage. En deçà de ce seuil le « montage » de la compétence nous semble aléatoire.

L'évaluation d'une compétence s'effectue à la fin du cycle 3 (ou dans le courant de l'année de CM2, après la dernière unité d'apprentissage), à l'aide d'un test.

La rencontre USEP (inter classes ou inter écoles) constitue un support intéressant pour réaliser cette évaluation, car elle place les élèves devant une situation nouvelle par rapport à celles vécues pendant l'apprentissage, autorisant ainsi un réinvestissement des savoirs et des connaissances.

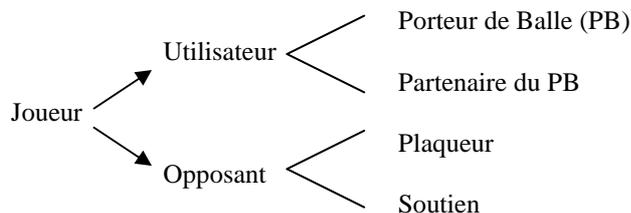
Remarque : La compétence ne sera validée qu'après la réussite de chacun des tests organisé dans les trois activités choisies.

Proposition 1 : Pour évaluer la compétence « *Manifester une plus grande aisance dans ses actions, par affinement des habiletés acquises antérieurement* »

Situation test

Rencontre inter écoles ou inter classes (voir règlement Rencontre USEP p ...)

Rôles occupés par les élèves :



Evaluation

Chaque élève est situé dans les différents rôles, au cours de plusieurs matches contre des équipes différentes, à l'aide de l'outil ci-dessous :

Rôles	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Utilisateur ◆ Porteur de balle • Trajet • Echange • Contact ◆ Partenaire du PB	Reculé et contourne	Avance de manière rectiligne	Avance de manière rectiligne ou en évitant les obstacles
	Se débarrasse de la balle	Passe sans pression	Passe avec pression
	Perd le ballon au contact	Conserve au contact	Conserve et libère
	Eloigné du PB	Pousseur sur PB bloqué	Pousseur et/ou relayeur
Opposant ◆ Plaqueur ◆ Soutien	Suit le PB, le touche ou l'accroche par le maillot	Ceinture et bloque le PB	Fait tomber le PB en le plaquant
	Reste éloigné de l'action du plaqueur	Se déplace en direction du ballon	Se place dans les espaces fragiles de sa défense

L'évaluation peut être conduite par les élèves (non joueurs).

Deux conditions sont nécessaires :

- appropriation des critères et des indicateurs pendant l'unité d'apprentissage
- répartition des observables (pas plus de 2 critères par élève)

Résultats de l'évaluation

A l'issue des matches et sur l'ensemble des rôles occupés, si le joueur se situe plutôt :

→ dans le **niveau 1**, alors la compétence *n'est pas acquise*

→ dans le **niveau 2**, alors la compétence *est en voie d'acquisition*

→ dans le **niveau 3**, alors la compétence *est acquise*

Rappel : une évaluation devra être réalisée dans au moins deux autres activités pour valider la compétence.

Proposition 2 : Pour évaluer la compétence « *Participer à des activités collectives en y tenant des rôles différents et en respectant les règles* »

Situation test

Rencontre inter classes (voir règlement Rencontre USEP p ...)

Prévoir au moins trois classes (1 classe organise, les 2 autres jouent)

Rôles occupés par les élèves pendant la rencontre :



Evaluation

Chaque élève est situé dans chacun des rôles à l'aide de l'outil ci-dessous :

Rôles	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Joueur			
◆ Equipier	Eloigné de l'action, « satellite », ou joue seul, sans contrôler son engagement	Participe par à coups, quand il est sollicité, coopère avec quelques joueurs	Participe et coopère activement avec tous ses partenaires pendant toute la durée du jeu
◆ Citoyen	Commet des actions dangereuses ou déloyales (cravates, croche-pieds..), conteste les décisions de l'arbitre	Commet quelques fautes (hors jeu, tenu...), tolère les erreurs de ses partenaires et de l'arbitre	Respecte les règles fondamentales, les adversaires, ses partenaires et accepte les décisions de l'arbitre
Organisateur			
◆ Aide arbitre	de champ Siffle la marque et le jeu déloyal de touche Signale les sorties	Juge le jeu au sol Signale les actes déloyaux	Juge le hors jeu Coopère avec l'arbitre
◆ Secrétaire	Comptabilise les essais chronomètre	Gère les changements	Gère la table en autonomie

D'autres rôles liés à l'organisation pourront être confiés aux élèves et évalués, en fonction du projet élaboré par la classe (exemples : manager, animateur, spectateur, reporter...)

Résultats de l'évaluation

A l'issue des matches et sur l'ensemble des rôles occupés, si le joueur se situe plutôt :

→ dans le **niveau 1**, alors la compétence *n'est pas acquise*

→ dans le **niveau 2**, alors la compétence *est en voie d'acquisition*

→ dans le **niveau 3**, alors la compétence *est acquise*

Rappel : une évaluation devra être réalisée dans au moins deux autres activités pour valider la compétence.