

ENSEIGNER PAR COMPETENCES

« On oscille constamment entre la sécurité d'une dépendance et l'insécurité de l'autonomie. Quand on ne sait pas où l'on va on finit ailleurs » Claire Bourguignon, Conférence en 2010

POURQUOI ENSEIGNER PAR COMPETENCES?

- DEBUT DE CARRIERE AVEC UN PUBLIC DIFFICILE (PEPIV, ZEP, PREVENTION VIOLENCE)
- COURS D'EPS = MOMENT D'EXUTOIRE POUR LES ELEVES
- NECESSITE DE DEFINIR UN CONTRAT ELEVE ENSEIGNANT
- SEGOLENE ROYAL « Le collège pour tous et pour chacun » en 1998, suite aux travaux de Françoise Dubuet en 1993 sur la définition des compétences et connaissances qui composent le socle commun

Problématique : Est-ce que l'approche par compétences peut réduire ou augmenter les difficultés de l'élève ?

- L'approche par compétences ne réduit pas les difficultés de l'élève, ni l'échec scolaire, mais elle permet de focaliser l'attention sur une source de difficulté qui existait déjà bien avant les compétences et de dévoiler certaines lacunes de l'apprentissage.

- Enseigner par compétence est quelque chose de fastidieux pour les enseignants mais cela favorise le développement d'importantes réflexions sur sa pratique (richesse intellectuelle) tout en permettant à l'élève de savoir où il va.
- L'implicite des cours, souvent retenu par les meilleurs élèves, deviendra plus perceptible pour les autres.
- L'approche par compétences cherche à développer la possibilité pour les apprenants de mobiliser un ensemble intégré de ressources pour résoudre une situation (De Ketele 2000).

Par exemple, ce n'est pas seulement la connaissance des règles du handball mais leur construction et leur appropriation par les élèves.

- Ce n'est plus l'« objet » transmis, le « savoir » qui est au cœur de la relation enseignant / apprenant, c'est le « sujet » qui s'approprie ce savoir, c'est-à-dire l'apprenant.

- L'élève s'entraîne en milieu scolaire pour pouvoir développer ses ressources, et en même temps construire des compétences, qui vont être un gage d'efficacité au regard de ce que peut être la logique de l'activité : par exemple en athlétisme, produire une performance. Cette relation de réciprocité s'opère par les contenus d'enseignement. En effet, les compétences et les ressources vont être reliées par les contenus d'enseignement.
- Jouer sur l'acquisition de compétences permet d'être plus efficaces dans les activités proposées, d'intégrer un ensemble d'expériences spécifiques aux APSA enseignées, sur le versant méthodologique et social, d'être plus conscient de son potentiel, et d'utiliser au mieux ses ressources dans les activités.

EVALUER PAR COMPETENCES

L'évaluation est un bon analyseur de ce que les acteurs sur le terrain entendent par compétence

L'évaluation par compétence est un levier de l'apprentissage, elle doit s'adresser aux élèves et elle doit donner du sens à ce dernier, comme un contrat entre l'élève et l'enseignant.

L'élève se rend compte de ce qu'il sait faire et de ce qui lui reste à faire.

L'élève est rendu plus responsable de ses apprentissages et l'enseignant peut déculpabiliser.

L'évaluation de la compétence n'exclut pas le contrôle de la connaissance (qui n'évalue pas la compétence), si et seulement si l'élève a compris pourquoi il est interrogé (cela va **CONTRE l'évaluation surprise à bannir**).

Les élèves sont confrontés à la même activité d'évaluation :
la tâche complexe.

Et c'est le degré d'accomplissement de la tâche qui donne le niveau.

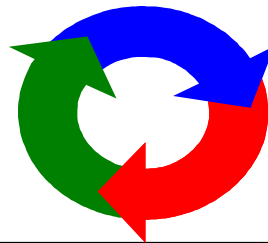
D'OÙ LA NECESSITE D'EVALUER DANS UNE MEME TACHE POUR TOUS PAR NIVEAU DE COMPETENCE.

Evaluer la compétence, ce n'est ne plus s'intéresser exclusivement à la quantité de connaissances que possède un individu, mais à la manière dont un individu utilise les connaissances qu'il possède en situation autre que la situation d'apprentissage.

La compétence est un ensemble de = connaissances + capacités + attitudes

Connaissances fondamentales

Connaissances à acquérir et à mobiliser dans le cadre des enseignements disciplinaires



Capacités

Aptitudes à mettre en œuvre les connaissances dans des situations variées et inédites

Attitudes

Ouverture aux autres, goût de la recherche de la vérité, respect de soi et d'autrui, curiosité, autonomie

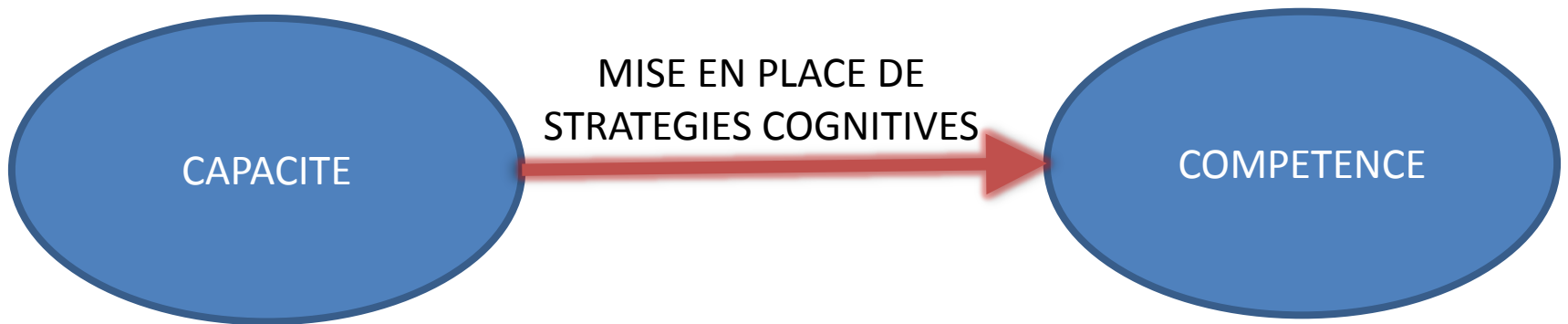
Maîtriser une compétence, c'est pouvoir mobiliser et réinvestir des connaissances, des capacités et des attitudes afin d'atteindre un objectif précis dans une situation donnée

De la capacité à la compétence

La capacité n'est pas une compétence = **ce n'est pas parce que je sais faire quelque chose que ce savoir-faire va me permettre de réussir une tâche.**

Pour cela il faudra : PASSER DE LA MAITRISE A LA MOBILISATION

La compétence est ainsi évaluée dans la réalisation finale de la tâche complexe, mais pour autant il faudra mobiliser des connaissances , des attitudes et des capacités que l'enseignant devra évaluer.



Maîtriser: c'est atteindre un palier d'excellence. Mais il ne suffit pas d'accumuler des capacités et des connaissances pour savoir s'en servir (pour les mobiliser).

Savoir-faire dans une tâche simple.

Mobiliser : c'est faire le tri, **choisir** parmi toutes les ressources dont on dispose pour répondre aux objectifs fixés. **Savoir agir dans une tâche complexe.**

(passe par des hypothèses, des observations, des comparaisons, des inférences, des analogies...) : c'est mettre en œuvre des stratégies qui permettent de faire face à tous types de situations.

Rendre un élève capable de mobiliser : **c'est développer son autonomie** en tant qu'utilisateur de ses connaissances , de ses capacités et de ses attitudes.

Objet	Sujet	Stratégies cognitives
Savoir agir	Compétences	Mobiliser
STRATEGIES		
Savoir-faire	Capacité	Appliquer /Transférer Situations légèrement différentes
Savoir	Connaissance	Appliquer pour maîtriser
Savoir Etre	Attitude	

SITUATION D'ÉVALUATION

Objet	Sujet	Type de tâche
Savoir Agir	Compétences	Tâche complexe (jeu d'opposition en 5 contre 5)

SITUATION D'APPRENTISSAGE

Objet	Sujet	Type de tâche
Savoir- Faire	Capacités	Tâche simple : montée de balle en 3 contre 1 + 1
Savoir	Connaissances	Tâche simple: Je sais comment rompre l'alignement (exemple : le taureau) échange professeur - élèves
Savoir Etre	Attitudes	Dans la tâche simple : respecter les acteurs du jeu (non contact)

Tâche Complexe et EPS

Nous assimilons la situation d'évaluation de la compétence attendue (N1 ou N2) dans une APSA à la «TACHE COMPLEXE».

C'est une **situation problème** nouvelle et qui n'a pas fait l'objet d'un « entraînement spécifique » .

Elle doit être suffisamment **globalisante**...pour permettre, lorsque l'élève répond au seuil d'exigence demandé, de « **révéler de fait** » **l'acquisition de la compétence attendue dans l'APSA** à travers des connaissances, capacités, attitudes qui y sont liées, **mais aussi de révéler un ou des items du socle commun**. (C'est l'apport disciplinaire au socle à travers la contribution à évaluer un ou des items du socle).

PROTOCOLE D'ÉVALUATION

Protocole d'évaluation: Proposition d'évaluation par compétence dans une tâche complexe

- **Organisation:** Matches par équipes de 7 joueurs (5+1GB + 1 remplaçant). Matches de 7 minutes. Rotation des remplaçants toutes les deux minutes. Tous les joueurs passent dans le rôle de gardien de but.
- **Rôles sociaux:** Equipes A et B sur le terrain. Equipe C fournit 4 arbitres (2 arbitres de lignes: touches et empiètement de zone et un arbitre de champ) et 3 observateurs non évalués qui recueillent des données chiffrées . Equipe D annonce et affiche le score.
- **Règlement:** pas de contact, marcher adapté (tolérance sur les appuis de rééquilibration), règle des 3 secondes allongée à 5 secondes. Reprise de dribble sifflée. Pas de jeu au pied (sous la ligne du genou). Remise en jeu au centre du terrain. Les élèves arbitrent mais les sanctions disciplinaires liées à la règle du non contact sont guidées par l'enseignant.
- L'enseignant valide les indicateurs sur ses fiches séances.

ELABORATION DE LA FICHE

- La fiche est construite à partir des fiches ressources du programme de collège qui fixent les connaissances, capacités et attitudes à maîtriser pour valider les compétences de niveau 1 et 2 dans les activités enseignées.
- Nous avons fait des choix pour dégager ou ajouter ce qui nous semblait prioritaire à enseigner pour que nos élèves atteignent le niveau de compétence visé.
- Nous avons parfois reformulé les connaissances/capacités/attitudes pour rendre la compréhension plus aisée aux différentes personnes qui peuvent prendre connaissance de cette fiche (élèves, parents, collègues)
- Pour chaque connaissance/capacité/attitude, nous avons énoncé des indicateurs qui précisent ce que les élèves doivent savoir, savoir être et savoir-faire pour savoir agir.
- Pour chaque indicateur, nous proposons des critères pour définir le degré de maîtrise de ces derniers.

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 de la balle. Respecter les partenaires, les adversaires et les **décisions de l'arbitre**

Connaissances	Capacités	Attitudes
<p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> ☑ <i>Le vocabulaire spécifique (zone, jet de coin, dribble, jet de 7m, jet franc).</i> ☑ <i>Les règles simples (engagement, sorties et remises en jeu, empiètement, contact, reprise de dribble, marcher, pied).</i> ☑ <i>Les limites du terrain, la cible à attaquer et la cible à défendre.</i> ☑ Le statut d'attaquant (porteur de balle PB, non porteur de balle NPB) et celui de défenseur D. ☑ La zone de marque et la position favorable de tir. ☑ Les possibilités d'action et leurs principes d'efficacité : En Attaque ☑ Passe, réception de passe, tir variés et conduite de la balle en dribble. ☑ La notion d'espace libre et la situation de démarquage. ☑ La distance optimale de passe, la zone de tir favorable (à 6m, au centre du terrain). En défense : ☑ Placement par rapport au but à défendre, face au PB (distance liée aux possibilités d'action du PB) ou en direction de son adversaire direct NPB. ☑ <i>Les gestes d'arbitrage liés aux fautes essentielles.</i> <p>Liées aux autres rôles :</p> <p>L'observateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> ☑ <i>Les éléments recensés dans les observations : possessions de balle, pertes de balles, accès à la zone de marque, tirs et buts.</i> ☑ <i>Les critères d'efficacité du projet de jeu : proportion ou pourcentage des possessions arrivant en zone de marque.</i> 	<p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se reconnaître attaquant ou défenseur et réagir rapidement au changement de statut • Gérer son effort pour réaliser plusieurs matchs de 6 à 7 minutes sans perte d'efficacité <p>En attaque</p> <ul style="list-style-type: none"> • S'informer avant d'agir : percevoir les partenaires (PB, NPB démarqués, à distance de passe vers l'avant), les adversaires et le couloir de jeu direct permettant d'accéder à la zone favorable de tir • Faire des choix pertinents d'actions pour atteindre la cible, en tant <p>o que PB : dribbler pour avancer ou donner à un NPB libre vers l'avant, tirer en étant seul devant le gardien en zone favorable</p> <p>o NPB : se démarquer en avant à distance de passe ou se rapprocher du porteur pour l'aider à conserver la balle</p> <ul style="list-style-type: none"> • Enchaîner et coordonner des actions motrices : <ul style="list-style-type: none"> o Réceptionner (à deux mains) et passer (à rebond ou tendue), à l'arrêt et en courant, à une distance optimale. o Dribbler sans perdre la balle en progression vers la cible. o Enchaîner un dribble, trois ou quatre appuis et un tir. o Réceptionner/ tirer en appui, en mouvement ou en suspension en zone favorable. <p>En défense</p> <ul style="list-style-type: none"> • Percevoir les actions de l'adversaire et se placer entre le PB et le but à défendre. • Faire des choix pertinents d'actions dans l'intention de récupérer la balle et/ou empêcher sa progression et/ou l'intercepter : gêner le PB en respectant les règles ou marquer un NPB en gardant une vision périphérique sur la balle. <p>Liées aux autres rôles :</p> <p>L'observateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Relever des résultats d'actions fiables liés aux pertes de balle et conditions de tir.</i> • <i>Evaluer de façon chiffrée l'efficacité d'une équipe en établissant des rapports entre les données recueillies (% de pertes de balles, % d'accès à la cible et de tirs en position favorable).</i> 	<p>Attitudes</p> <p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>S'engager dans le jeu à effectif réduit quels que soient ses partenaires et adversaires.</i> • <i>Respecter les règles, les arbitres, les partenaires, les adversaires et le matériel.</i> <p>☑ <i>Prendre ses responsabilités en tant que PB, NPB et D.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Prendre en compte les informations données par les observateurs pour s'organiser avec ses partenaires dans un projet collectif simple.</i> • <i>Savoir perdre ou gagner dans le respect des adversaires et des partenaires.</i> <p>Liées aux autres rôles :</p> <p>L'observateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> ☑ <i>Faire preuve d'attention, de rigueur et d'objectivité sur tout le temps du match.</i> • <i>Se montrer responsable des tâches simples confiées : chronométrage, secrétariat, relevé d'informations.</i> • <i>S'impliquer dans la réflexion et les échanges pour aider les autres dans l'élaboration d'un projet de jeu simple.</i>

UTILISATION DE LA FICHE

- La fiche est un « fil rouge » tout au long du cycle. Elle peut être utilisée à chaque séance et la validation des différentes connaissances/capacités /attitudes est une VALIDATION CONTINUE.
- La validation se fait soit sur une séquence de match, soit sur la situation de référence mais pas lors des situations d'apprentissage.
- Cette fiche peut également être utilisée pour l'évaluation chiffrée.

Il faut alors attribuer des points aux différentes connaissances / capacités /attitudes tout en laissant une place à la performance. Cette attribution de points est un choix de l'équipe pédagogique qui dépend du contexte et notamment de l'activité (individuelle ou collective).

- La validation de certaines connaissances règlementaires de nos élèves se fait parfois par un Q.C.M. (uniquement règles du jeu = aspect culturel)

Il nous semble important de souligner la différence entre connaître le règlement et être capable de l'appliquer.

COMPETENCE DU NIVEAU 1:

Activité: Handball

Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match par des choix pertinents d'actions de passe ou dribble 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 de la balle.
Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions de l'arbitre

CAPACITES

A / ECA / NA

PB : Choisir entre « je vais ou je donne »

Je fais une passe si un de mes partenaires est mieux placé que moi

Jamais

Parfois

Toujours

Je dribble pour avancer si le couloir de jeu direct est libre

Jamais

Parfois

Toujours

J'arrête mon dribble si un défenseur se place entre le but et moi

Jamais

Parfois

Toujours

A / ECA / NA

PB : Tirer efficacement en position favorable de tir

Je tire avec un lancer de type javelot (bras droit jambe gauche ou inversement)

Jamais

Parfois

Souvent

Je tire si je suis en zone favorable sans défenseur devant moi

Jamais

Parfois

Souvent

Je tire dans le but là où le gardien n'est pas

jamais

Parfois

Souvent

A / ECA / NA

NPB : je me démarque efficacement

Je romps l'alignement PB – défenseur – moi

Jamais

Parfois

Souvent

Je me place à distance de passe en étant orienté par rapport au porteur de balle

Jamais

Parfois

Souvent

Je me déplace pour me débarrasser de mon défenseur proche

jamais

Parfois

Souvent

A / ECA / NA

Défendre efficacement

J'identifie rapidement un adversaire sur lequel défendre

Jamais

Parfois

Souvent

Je reviens vers mon but si un adversaire est démarqué

Jamais

Parfois

Souvent

Je me place entre mon adversaire et mon but à protéger

Jamais

Parfois

Souvent

Je gêne le porteur de balle

A / ECA / NA

Arbitrer en appliquant les règles simples du jeu

Je repère des fautes et siffle pour arrêter le jeu

Jamais

Parfois

Souvent

Je me déplace en fonction du ballon pour repérer les fautes

Jamais

Parfois

Souvent

Après avoir sifflé, j'indique à quelle équipe revient la balle

Jamais

Parfois

Souvent

CONNAISSANCES

A / ECA / NA	Comment se démarquer		
Rompres l'alignement	OUI	NON	
Se déplacer pour se débarrasser de son défenseur proche	OUI	NON	
Se placer à distance de passe et être orienté par rapport au porteur de balle	OUI	NON	

A / ECA / NA	Les règles simples du jeu		
Je maîtrise les règles « spatiales » du terrain (mise en jeu, zone, touche)	OUI	NON	
Les règles liées à la manipulation de balle (reprise de dribble, marché, 3 sec)	OUI	NON	
Les règles liées au contact avec un adversaire (fautes tolérées ou interdites)	OUI	NON	
Le nombre de coup de sifflet en fonction de la situation	OUI	NON	

A / ECA / NA	Mes possibilités d'action en tant que porteur de balle		
Faire une passe si un partenaire est démarqué vers l'avant	OUI	NON	
Dribbler pour avancer ou contourner un adversaire	OUI	NON	
Je dois tirer en position favorable (pas de déf entre moi et le but dans les 9m)	OUI	NON	

ATTITUDES

A / ECA / NA	Respecter les acteurs du jeu		
Accepter les décisions des arbitres sans adopter une attitude contestataire	Jamais	Parfois	Toujours
Accepter les erreurs de ses partenaires sans les critiquer	Jamais	Parfois	Toujours
Accepter de subir une faute	jamais	Parfois	Toujours
Reconnaître ses erreurs			
Eviter les fautes dangereuses (pousser, accrocher, bousculer)			

A / ECA / NA	Adopter une attitude persévérante		
Revenir en défense quand mon équipe perd la balle	Jamais	Parfois	Toujours
Continuer à jouer même si le score est défavorable	Jamais	Parfois	Toujours
Encourager et conseiller ses partenaires	jamais	Parfois	Toujours

A / ECA / NA	Arbitrer de façon impartiale		
Etre attentif au déroulement du jeu	Jamais	Parfois	Toujours
Maintenir sa décision même en cas d'erreur	Jamais	Parfois	Toujours
Communiquer avec les joueurs uniquement sur le déroulement du jeu	jamais	Parfois	Toujours

	Choix « je vais/je donne »			Je me démarque efficacement		
	je fais une passe	je dribble	j'arrête mon dribble	je romps	je me place à distance	je me déplace pour me
Noms Prénoms	si Part. mieux placé	si CJD libre	si def entre but et moi	l'alignement	de passes et orienté	débarrasser du def
AUDIGIER Pepito						
BAUDOT Jean-Baptiste						
BELORGEY Corentin						
BIZE Pierre						
BRAC Justine						
CHATEL Eva						
CHAUCHOT Emma						
CHENO Julien						
CUNISSET Juliette						
DEROYE Antonin						
DEUTCH Léna						
DIAS COSTA Léandra						
DOREAU Océane						
DUMESNIL Victorine						
GILLES RénaId						
GRUSON Thomas						
GUENAOUI Mohamed						
HUGUENIN Camille						
JACOTOT Anaïs						
JANKOWIAK Théo						
LAPLANTE Pierre						
LAURU Alexandra						
LAYADI Vincent						
PREVOST Léa						
ROY Camille						
ROYER Merlin						
VATAN Valentin						
VERSTRACTE Valentin						
LORIN Amélie						

Les choix de notre équipe pédagogique

➤ Les connaissances, les capacités et les attitudes sont validées si l'élève satisfait au 2/3 des indicateurs. Aucun critère de non acquisition n'est accepté.

Un élève atteint le niveau 1 de compétence en Handball au Collège A. Lallemand si et seulement si:

- Sur trois connaissances, l'élève en valide deux.
- Sur cinq capacités, l'élève en valide quatre dont obligatoirement l'alternative simple et le jeu du non porteur .
- Sur trois attitudes, l'élève en valide deux.

UTILISATION DE LA VALIDATION PAR COMPETENCE POUR UNE EVALUATION CHIFFREE

- Attribution de points à chaque connaissance, capacité et attitude, variable en fonction du degré d'acquisition.

- Par exemple: Capacité « choisir entre je vais ou je donne »

Capacité acquise (2 indicateurs validés et 1 en cours de validation)= 3 points

Capacité en cours d'acquisition (au maximum 1 indicateur non validé) = 1 point

Capacité non acquise (2 indicateurs non validés)= 0 point

Se pose alors la question de la valeur chiffrée que l'on attribue à l'acquisition du niveau de compétence visé: dans notre exemple, valider le niveau 1 de compétence dans l'activité handball vaut- il 12/20, 15/20, 20/20?

LIENS AVEC LE LIVRET PERSONNEL DE COMPETENCES

- Nous lions la maîtrise de certaines connaissances / capacités / attitudes à la validation de quelques items du livret personnel de compétences. Celle-ci est réalisée si l'élève valide ces attitudes dans au moins trois APSA du cursus collège à Pouilly en Auxois.
- Exemple dans l'activité handball

FICHE NIVEAU 1 ou 2	LIVRET PERSONNEL DE COMPETENCES
Attitude (N2) : Accepter le projet collectif	Compétence 7 <u>Faire preuve d'initiative</u> : S'intégrer et coopérer dans un projet collectif
Attitude (N2) : Arbitrer de façon impartiale	Compétence 7 <u>Faire preuve d'initiative</u> : Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions
Attitude (N1) : Respecter les acteurs du jeu	Compétence 6 <u>Avoir un comportement responsable</u> : Comprendre l'importance du respect mutuel et accepter toutes les différences

AVANTAGES

- Tous les apprentissages visés sont dans la fiche = harmonisation de ces derniers au sein des équipes pédagogiques.
- Permet aux élèves de comprendre ce qu'ils ont appris et ce qu'il leur reste à apprendre (pour valider cette capacité, il te reste à maîtriser cet indicateur) pour les rendre acteurs de leurs apprentissages en individualisant les retours sur la pratique.
- Peut permettre une meilleure compréhension de la note.
- Permet un lien avec le socle commun et est un outil identifiable de tous (enseignants, élèves, parents)
- Permet de déterminer si les connaissances/capacités/attitudes sont acquises/en cours d'acquisition /non acquises.
- Permet de déterminer si le niveau de compétence visé est atteint.
- Permet un suivi des apprentissages des élèves entre le niveau 1 et le niveau 2 et d'éventuelles remédiations.

LIMITES ET DIFFICULTES

- Bien entendu, cette fiche n'est pas parfaite et ne demande qu'à être améliorée.
- La fiche ne peut être utilisée en tant que telle pendant les séances. Il est nécessaire d'utiliser des fiches de leçon, recentrées sur quelques connaissances/capacités/attitudes en fonction des apprentissages visés selon le thème abordé.
- Cela nécessite du temps pendant la leçon, ou juste après pour valider les apprentissages. Si cela se fait uniquement pendant la séance, nous ne sommes plus en train de réguler l'activité de nos élèves.
- L'auto-validation des élèves est intéressante selon les APSA support.
- Comment valider et évaluer les connaissances, en étant juste envers tous les élèves?
- Le niveau d'abstraction des élèves par rapport à l'observation

- Le choix des capacités, connaissances et attitudes:

Peut être différent d'un établissement à l'autre, mais certaines sont néanmoins incontournables pour la maîtrise du niveau de compétence visé.

Par exemple:

- En handball N1: « la construction de l'alternative simple je vais-je donne »
- En hauteur N1: « la construction d'une course d'élan efficace »
- En acrosport N1: « la construction de placements sécuritaires »
- En musculation : « la construction de placements adaptés »
- En escalade N1: « la construction de l'assurage en moulinette »

OUVERTURE

- Dichotomie entre notre fiche d'évaluation par compétences qui nécessite une acquisition et une validation sur un cycle et les nouveaux textes du DNB qui eux incitent à une évaluation ponctuelle ?
- « le référentiel prévoit l'adaptation des contraintes pour que tous les élèves puissent **passer l'épreuve** et être notés quel que soit le niveau de la prestation réalisée » **Bulletin officiel spécial n°5 du 19 juillet 2012**
- Dans ce cas il serait certainement intéressant d'introduire un chiffrage de la performance collective.
- Mais il est envisageable d'utiliser une fiche d'évaluation par compétence au cours du cycle et de proposer une évaluation ponctuelle pour le DNB.
- Sans doute que le passage de la logique centrée sur les connaissances à une logique centrée sur les compétences n'aura pas d'effets décisifs s'il n'y a pas simultanément un soin particulier apporté à la mise en place d'un cadre de travail qui favorise la qualité des échanges et de la coopération entre les élèves et avec l'enseignant. Le Boterf, juillet 2001
- Une utilisation des TICE qui centralise le recueil de données sur tablette, pour éviter de cocher sur papier, reste à construire...

**MERCI POUR
VOTRE
ATTENTION**