



PRINCIPE D'ÉVALUATION

De quoi s'agit-il ?

- Le but de l'évaluation, qu'elle soit personnelle ou établie par un tiers, est de faire le point durant le processus d'apprentissage sur les progrès constatés et ceux encore à faire. Cette étape indispensable développe la confiance en soi et renforce la motivation en jalonnant son parcours d'objectifs à réaliser.

Quand ?

- **L'évaluation formative**, ayant un caractère moins formel, peut avoir lieu plus régulièrement et de manière plus spontanée que l'évaluation certificative. C'est un excellent moyen de se situer dans sa progression. Elle nécessite des débriefings, des conseils et points de vue (personnels ou de la part de ses partenaires et enseignants), et peut aussi avoir recours à des outils plus concrets tels qu'utilisés pour l'évaluation certificative.
- **L'évaluation certificative**, revêtant la forme d'un palier à moyen ou long terme, pourrait parfois faire l'objet de stress. La notion d'examen doit dans ce cas être « dédiabolisée » en la présentant comme une étape enthousiasmante et en la planifiant clairement à l'avance pour plus de sérénité. Une préparation collective à cet enjeu permet d'accroître la motivation intrinsèque en mettant les escrimeurs dans de bonnes dispositions d'apprentissage.

Attente de résultats ?

L'écusson jaune est l'étape de transition entre les phases de découverte et d'initiation (de novice à débutant). A ce stade, l'apprenant imite un modèle. Il ne comprend pas nécessairement l'utilité de ce qu'il lui est demandé. Avec l'aide de l'enseignant et de ses partenaires plus avancés, et malgré un seuil d'autonomie très faible, il aura développé une meilleure perception des situations offensives et défensives de base et aura acquis déjà plusieurs connaissances.

Cependant, ces apprentissages sont fragiles et les erreurs commises (de jugement et d'action) restent nombreuses. L'évaluation devra tenir compte de cet état de fait et rester souple et adaptative.

Grille récapitulative de l'évaluation formative / certificative des habiletés :

Module	Habilitéte / Compétence	Mode d'évaluation	Outils
1.TECHNIQUE	Educatifs	Pratique / Plastron enseignant	Observation avec grille critériée.
	Techniques offensives		
	Techniques défensives		
2.TACTIQUE	Distance d'attaque / de sécurité	Pratique, en situation	Observation avec grille critériée.
3.COGNITIF	Règles de sécurité	Écrit.	Texte à trous.
	Mon arme, la cible, la façon de toucher		Quiz
	Gestes d'arbitrage		Images à compléter.
4.ARBITRAGE	Arbitrage de jeux	Pratique, en situation	
5.ENTRAÎNEMENT	Pas d'évaluation	—	—
VALIDATION NIVEAU REQUIS			Grille récapitulative



PRINCIPE D'ÉVALUATION

Outils :

Tableau d'évolution : L'enseignant établit un tableau reprenant les noms de ses élèves ainsi que les objectifs pédagogiques proposés.

Saison 2022-23	Habilitété / compétence 1	Habilitété / compétence 2	Habilitété / compétence 3	Habilitété / compétence 4	Habilitété / compétence 5
Sarah						
Lucas						
Steve						
.....						

- Les élèves
l'utilisent pour :
 - Orienter leur attention vers la fixation d'objectifs à court, moyen et long terme.
 - Se préparer en vue d'une échéance.
 - S'autoévaluer et visualiser les progrès.
 - Renforcer la motivation en planifiant son parcours.
 - Entretenir une émulation positive au sein du collectif.
- L'enseignant
l'utilise pour :
 - Visualiser l'évolution globale du collectif.
 - Organiser l'accomplissement des objectifs en fonction d'une échéance.
 - Individualiser l'entraînement en cas de besoin.
 - Planifier la poursuite du développement des différentes habiletés.

Comment l'utiliser ? :

Le smiley :

- Le cercle : La compétence a été abordée. L'enfant découvre ce qu'on attend de lui.

- Premier œil : L'enfant est capable d'imiter le modèle sous contrôle.

- Deuxième œil : L'enfant se souvient de l'habileté et est capable de la reproduire, même maladroitement et avec des erreurs. Capacité d'exécution avec un partenaire en coopération.

- Le nez : Habileté mémorisée et exécutée en situation d'opposition aménagée (même s'il reste des maladresses).

- Le sourire : L'enfant peut reproduire l'habileté sur demande en respectant quelques points clés bien identifiés.



- Si possible, l'élève complète lui-même son tableau en s'aidant des conseils reçus de la part de ses partenaires et de son enseignant lors des **débriefings** (fiche 1.6.0.).
- Le smiley est un outil très simple permettant d'évaluer le niveau d'acquisition d'une habileté. D'une façon amusante et positive.
- Il est important que l'enseignant identifie quelques points clés propres à l'habileté concernée qui permettront à l'élève de cibler son autoévaluation.



PRINCIPE D'ÉVALUATION

Exemple de fiche d'évaluation certificative des compétences d'arbitrage :

Critères	Smiley
Se tient droit et a une posture digne et un comportement neutre.	
Se positionne toujours entre les tireurs et a une bonne vue sur le jeu.	
Parle audiblement et énonce correctement les commandements.	
Utilise correctement les gestes appropriés.	
Bonne lecture du jeu (ex : « chat/souris ») et justesse des décisions.	
Bonne lecture du jeu (ex : « la cabane ») et justesse des décisions.	
VALIDATION DE LA COMPÉTENCE	

Le smiley :

- Le cercle : La compétence a été abordée. Les gestes et les commandements sont mémorisés (validation test écrit).

- Premier œil : Applique le critère de manière irrégulière (> 75% d'erreurs).

- Deuxième œil : Applique le critère avec une régularité moyenne (+/- 50% d'erreurs).

- Le nez : Applique le critère avec une bonne régularité (< 25% d'erreurs).

- Le sourire : A pris de l'assurance et ne commet que très peu d'erreurs.



- 4 smileys complétés (sur les 6 critères) entraînent la validation de la compétence arbitrage.
- L'évaluation est faite régulièrement par observation lors des jeux. Les enfants peuvent être impliqués en leur demandant leur avis.



PRINCIPE D'ÉVALUATION

Exemple d'évaluation technique certificative au plastron :

Action à réaliser	Focus
1. Position d'attente, salut et mise en garde	Placement.
2. Plusieurs touches de pied ferme, en allongeant le bras.	Placement, précision.
3. L'enseignant reste sur place. Le tireur touche par coup droit successivement en changeant la distance. D'abord sur place, puis en marchant, puis en fente, puis en marche et fente.	Ajuster la distance, équilibre dans les mouvements.
4. Suivre les déplacements de l'enseignant en restant à distance de fente. Idem, quand l'enseignant s'arrête, toucher par coup droit en ajustant l'exécution de l'attaque à la distance.	Coordination, contrôle et ajustement de la distance.
5. De pied ferme, toucher par dérochement en ligne haute.	Coordination, précision.
6. À distance de fente. L'enseignant déplace plusieurs fois lentement la main de la position de sixte à la position de quarte. En évitant le fer, toucher en se fendant par coup droit ou en dégagement dans les lignes hautes.	Choix du moment, coordination et placement de pointe.
7. Fermer les lignes hautes (sixte et quarte) indiquées par la lame de l'enseignant puis toucher la cible ouverte.	Placement de main et position du bras.
8. L'enseignant montre de la pointe où il va attaquer. Le tireur reste à distance, main stable. L'enseignant attaque en fente dans la ligne qu'il a montrée et le tireur pare (en sixte ou en quarte) et riposte selon son choix.	Moment de la parade, vitesse de réaction sur la riposte.
9. Engagement de quarte ou de sixte + enveloppement + coup droit en fente.	Contrôle du fer, coordination
10. L'enseignant engage de sixte ou de quarte, le tireur change d'engagement (4 / 6), effectue une légère pression puis touche par coup droit ou dégagement (si l'enseignant ferme la ligne en pressant à son tour).	Coordination, décision, sentiment du fer.
11. L'enseignant engage de sixte ou de quarte, le tireur change d'engagement (4 / 6), effectue une touche par coulé coup droit ou par dégagement (si l'enseignant ferme la ligne).	Coordination, placement de pointe, sentiment du fer.
12. Retour au calme : Toucher quelques fois par coup droit, dérochement en se fendant + retour en garde.	Placement, équilibre.



PRINCIPE D'ÉVALUATION

Exemple de grille d'évaluation technique certificative :

Nom, prénom de l'escrimeur.euse	Nom de l'observateur	Date et lieu de l'observation
Échelle d'évaluation : l'observateur note ses observations au moyen des codes affichés ci-contre. Pour chaque indicateur, l'évaluation donne une note finale. 4 notes finales négatives (flèches vers le bas) entraînent la nécessité de refaire le test.	↑	Compréhension et excellence de l'exécution
	↗	Compréhension et exécution correcte
	X	Compréhension mais l'exécution comporte quelques imprécisions ou hésitations
	↘	Erreurs de compréhension et erreurs répétées dans l'exécution
Indicateurs	Observations	Note finale
1. Compréhension des consignes et des situations		
2. Coordination et équilibre dans les déplacements, fentes et retours en garde		
3. Ajustements de distance selon les situations		
4. Placement de la main dans les positions 4-6		
5. Doigté, conduite de pointe et sentiment du fer (dérobements, moulinets, pression, coulé)		
6. Coordination et précision dans les attaques simples (coup droit et dégagement)		
7. Exécution de parades et de ripostes (coordination et précision)		
8. Prise de décision : choix du geste à exécuter et du moment		
Commentaire et note finale de l'observateur		



PRINCIPE D'ÉVALUATION

Exemple de quiz d'évaluation cognitive formative / certificative :

Reconnaître les armes

1° L'escrime moderne regroupe trois armes :

- a) L'épée, le fleuret et le sabre.
- b) L'épée, la dague et le pistolet.
- c) Le sabre, le pistolet et le fleuret.



2° Cette arme s'appelle :

- a) Un fleuret.
- b) Une dague.
- c) Une épée.
- d) Un sabre.



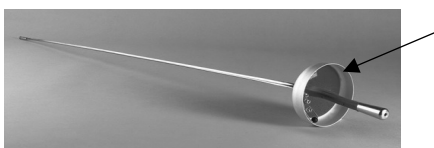
3° Cette arme s'appelle :

- a) Un fleuret.
- b) Une dague.
- c) Une épée.
- d) Un sabre.



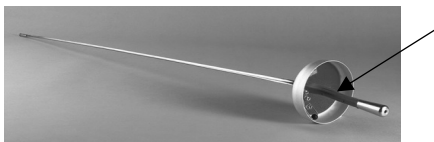
4° Cette arme s'appelle :

- a) Un fleuret.
- b) Une dague.
- c) Une épée.
- d) Un sabre.



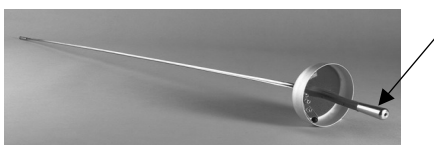
5° Cette pièce s'appelle :

- a) Le pommeau.
- b) La poignée
- c) La coquille.
- d) La lame.



6° Cette pièce s'appelle :

- a) Le pommeau.
- b) La poignée
- c) La coquille.
- d) La lame.



7° Cette pièce s'appelle :

- a) Le pommeau.
- b) La poignée
- c) La coquille.
- d) La lame.



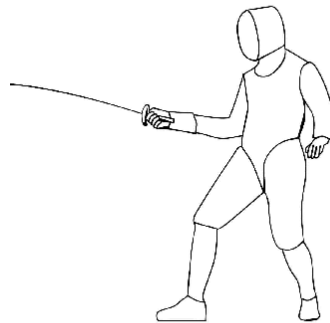
PRINCIPE D'ÉVALUATION



8° Cette pièce s'appelle :

- a) La languette.
- b) La palette.
- c) La bavette.
- d) La buvette.

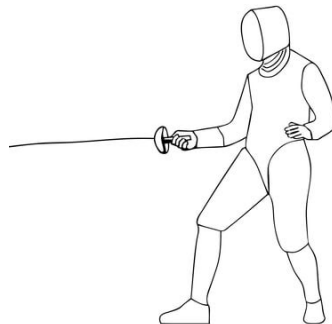
Colorie la surface valable au fleuret :



Au fleuret, la touche se donne avec ?

.....

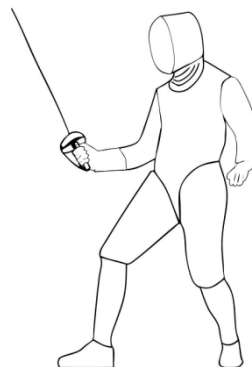
Colorie la surface valable à l'épée :



A l'épée, la touche se donne avec ?

.....

Colorie la surface valable au sabre :



Au sabre, la touche se donne avec ?

.....