

Comment faire pour **valider un niveau de maîtrise de cette compétence**, en fin de cycle de volley-ball, pour chacun des élèves de la classe ? Décision locale, d'équipe en considérant avant tout la faisabilité mais aussi la cohérence, la pertinence et l'équité de l'évaluation.

Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer :

Compétences générales travaillées : Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps

Insuffisante	Nombre de construction d'attaques gagnantes : Entre 0 et 2
Fragile	Nombre de construction d'attaques gagnantes : Entre 2 et 4
Satisfaisante	Nombre de construction d'attaques gagnantes : Entre 4 et 6
Très bonne maîtrise	Nombre de construction d'attaques gagnantes : Entre 6 et 8

Insuffisante	Perd systématiquement le ballon. Choix non pertinents : RD systématiques Trajectoires de balles rasantes
Fragile	Joueur devant bénéficier systématiquement de règles aménagées. Ne fait pas toujours les bons choix
Satisfaisante	Joueur efficace en situation favorable. Fait de bons choix : Conserve le ballon ou offre une solution de passe. Renvoi placé ou accéléré en situation favorable Influent sur le jeu et le score
Très bonne maîtrise	Joueur mobile pour être efficace. Bonifie les balles. Revois placés ou accélérés Décisif sur le jeu

Domaine 2 : Méthodes et outils pour apprendre :

Compétences générales travaillées : S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et outils

Insuffisante	Se désintéresse des fiches de travail. Pense à jouer : Contourne les procédures d'apprentissage
Fragile	Maîtrise partiellement les fiches d'observation Peu de fiabilité dans le recueil de données Rôles insuffisamment assurés. Peu autonome, a besoin d'être suppléé par un camarade
Satisfaisante	Recueil des données justes et fiables Assume le rôle d'arbitre avec de l'aide Informe (renvoie des feedbacks) , exploite les fiches de travail, soumet des axes de réflexion.
Très bonne maîtrise	Recueil de données exploitables. Assure son rôle d'arbitre dans sa gestuelle et langage Analyse et exploite les recueils d'information et propose des solutions de remédiation

Domaine 3 : Formation de la personne et du citoyen :

Compétences générales travaillées : Partager des règles, assumer des rôles et responsabilités

Insuffisante	<ul style="list-style-type: none">- Refuse de travailler avec les autres. : s'oppose à toutes décisions ou impose les décisions- Est effacé dans le groupe, subit les choix collectifs- Se désinvestit de toute organisation collective- Subit les desiderata de l'équipe- Refuse toute autre tâche que celle de pratiquant- Méconnaissance du règlement
Fragile	<ul style="list-style-type: none">- Propose timidement des propositions- Assure un arbitrage hésitant : peu de conviction, reste influençable dans ses choix: partiellement assurés.- Accepte de jouer avec des élèves d'un autre niveau
Satisfaisante	<ul style="list-style-type: none">- Ecoute, propose, joue un rôle actif au sein du groupe- Assume le rôle d'arbitre avec ou sans aide : applique le règlement de façon impartiale.- Aide les élèves en difficulté
Très bonne maîtrise	<ul style="list-style-type: none">- S'implique, soumet, argumente- Joue un rôle essentiel dans la progression du groupe- Joue un rôle de leader positif : permet à chacun de pouvoir s'exprimer (oralement et au niveau moteur) : -- Assure son rôle d'arbitre dans sa gestuelle et langage

Domaine 4 : Les systèmes naturels et les techniques :

Compétences générales travaillées : Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière

Insuffisante	<ul style="list-style-type: none">- Ne se projette pas dans un projet d'apprentissage individuel ou collectif- Plaisir immédiat- Pas engagement moteur- Envisage des contrats irréalistes- Pas de projet d'entraînement défini
Fragile	<ul style="list-style-type: none">- Investissement moteur irrégulier- Envisage des contrats de manière aléatoires- Projet d'entraînement inadapté
Satisfaisante	<ul style="list-style-type: none">- Envisage des contrats réalistes- Propose un projet d'apprentissage adapté
Très bonne maîtrise	<ul style="list-style-type: none">- Envisage des contrats optimums- Construit un projet d'entraînement singulier en prenant en compte les caractéristiques de chacun

Domaine 5 : Les représentations du monde et l'activité humaine :

Compétences générales travaillées : S'approprier une culture physique sportive et artistique

Insuffisante	Aucune connaissance relative à la technicité de l'activité
Fragile	Connaît partiellement les principes de réalisation des techniques de base
Satisfaisante	Maîtrise les principes d'efficacité des techniques
Très bonne maîtrise	Explique les principes d'efficacité des techniques