



Évaluation formative avec Plickers

publié le 07/06/2016 - mis à jour le 12/12/2016

Descriptif :

Comment utiliser Plickers comme outil d'évaluation des élèves, et obtenir rapidement un recueil de données en EPS.

Sommaire :

- Matériel nécessaire
 - Objectif pour l'enseignant
 - Objectif pour l'élève
 - Tâche proposée
 - Fin de séance :
 - Ressources utiles :
-

L'évaluation dite "**formative**" a un double intérêt :

- pour l'élève : situer son niveau ;
- pour le professeur : proposer une suite adaptée (régulation).



De manière anonyme entre élèves, rapide, fiable et exportable, l'application "**Plickers**" constitue un outil précieux dans cette stratégie d'enseignement.

Nous proposons ici un exemple en volley-ball de ce **boitier de votes gratuit** sur smartphone ou tablette.

● Matériel nécessaire

- Un smartphone ou une tablette pour le professeur, avec Plickers installée.
- Un carton de vote par élève (réutilisables d'une classe à l'autre).

● Objectif pour l'enseignant

- Recueillir de nombreuses données, les avoir de manières numérisées, afin de les traiter ultérieurement à sa convenance.
- **Rendre compte** aussitôt d'un échantillon de réussite (jusqu'à 4 niveaux) pour chaque critère.



Dans l'exemple qui suivra, il s'agira de 5 données par élèves, soit 100 à 150 données automatiquement numérisées pour une classe de 20 à 30 élèves. Une fois l'habitude prise avec les élèves, c'est un vrai **gain de temps** !

● Objectif pour l'élève

- Rendre compte de son travail (de son niveau dans la situation présente), le plus honnêtement possible, sans craindre le jugement de tous ses camarades.
- Se situer rapidement par rapport aux autres.

● Tâche proposée

- ▶ 2 x 2 en volley en situation de référence match sur 8min.
- ▶ A l'issue du match, remplir la fiche d'auto-évaluation ci-dessous.
- ▶ S'aider du partenaire et d'un observateur extérieur (voire des adversaires).
- ▶ Situer son niveau (A, B, C, D) pour chacun des 5 items qui ont été explicités avant la situation de jeu.

NOM Prénom (classe) : _____

Volley Ball autoévaluation

Volley Ball - Grille d'auto-évaluation

Fiche d'autoévaluation en volley ball: le service la réception de service échange attaque défense

Le service

A 1 pt	B 2 pts	C 3 pts	D 4 pts
Mon service est régulier et va dans la zone de jeu.	Je suis capable de servir en sauto et de servir en sauto.	Je suis capable de servir en sauto et de servir en sauto.	Je suis capable de servir en sauto et de servir en sauto.

La réception de service

A 1 pt	B 2 pts	C 3 pts	D 4 pts
Je suis capable de réceptionner le service et de passer la balle à mon partenaire.	Je suis capable de réceptionner le service et de passer la balle à mon partenaire.	Je suis capable de réceptionner le service et de passer la balle à mon partenaire.	Je suis capable de réceptionner le service et de passer la balle à mon partenaire.

L'échange

A 1 pt	B 2 pts	C 3 pts	D 4 pts
Je suis capable de passer la balle à mon partenaire.	Je suis capable de passer la balle à mon partenaire.	Je suis capable de passer la balle à mon partenaire.	Je suis capable de passer la balle à mon partenaire.

L'attaque

A 1 pt	B 2 pts	C 3 pts	D 4 pts
Je suis capable de frapper la balle dans la zone de jeu.	Je suis capable de frapper la balle dans la zone de jeu.	Je suis capable de frapper la balle dans la zone de jeu.	Je suis capable de frapper la balle dans la zone de jeu.

La défense

A 1 pt	B 2 pts	C 3 pts	D 4 pts
Je suis capable de réceptionner la balle dans la zone de jeu.	Je suis capable de réceptionner la balle dans la zone de jeu.	Je suis capable de réceptionner la balle dans la zone de jeu.	Je suis capable de réceptionner la balle dans la zone de jeu.

● Fin de séance :

- ▶ Recueil des données via 5 Plickers de suite : un pour chaque item.
- ▶ Les élèves répondent à la question en orientant le carton de vote.
- ▶ La réponse au vote est d'autant plus rapide que la fiche a été remplie correctement.
- ▶ Il ne reste en effet qu'à faire correspondre son niveau choisi (jugé) préalablement avec la réponse A, B, C ou D.



Une fois les cartons scannés, l'application affiche immédiatement (et nominativement) les résultats :

