

Guide d'utilisation d'Evaloscope

Votre établissement vient d'acquérir une licence d'utilisation d'Evaloscope. Celle-ci est valable pour une saison sportive et l'abonnement peut être reconduit d'une saison sur l'autre. Ainsi, vous conservez les évaluations des joueurs tout au long de leur cursus.

Prise en main du logiciel par les entraîneurs

Pour accéder à la plateforme d'évaluation des compétences vous devez vous inscrire.

Trois cas sont possibles :

- L'administrateur a créé les comptes des entraîneurs et il doit vous fournir votre identifiant et votre mot de passe (modifiable ultérieurement).
- L'administrateur vous laisse créer votre compte mais vous devez obtenir son autorisation pour qu'il devienne actif.
- L'administrateur vous laisse créer votre compte et celui-ci est immédiatement actif.

Dans les 2 derniers cas, vous devez créer votre compte.

Sur la page d'accueil d'Evaloscope, vous cliquez sur « créer un compte ». Dans la boîte de dialogue qui s'ouvre, vous saisissez votre nom, votre prénom, un identifiant, un mot de passe, votre discipline principale et éventuellement une adresse mail (en cas de perte de votre mot de passe celle-ci sera utile).

Immédiatement ou après autorisation de l'administrateur, vous pouvez accéder à votre espace personnel d'évaluation en vous identifiant sur la page d'accueil.

Sur cette page, s'affiche, à gauche, vos données personnelles que vous pouvez modifier ainsi que quatre modules de travail.

Il est préférable de commencer par le module 1.

→ Module 1 : « Sélectionner les sections et constituer les groupes »

**Evaloscope**
Évaluation des compétences
Accueil Contact

Sélection des classes

Liste des classes	
Classe	
<input checked="" type="checkbox"/>	Benjamin Masc
<input type="checkbox"/>	Minime fille

Liste des élèves de Benjami	
Noms Prénoms	
dupont jean	→
durant jacques	→

Création de groupes

 La création des groupes n'est pas nécessaire pour les classes entières.
Pour les classes entières, il suffit de cocher les cases correspondantes dans la liste des classes.
Pour constituer un groupe, il suffit de cliquer sur →

Liste des groupes	
Groupe	
+ Ajouter un groupe	

Liste des élèves		
Noms Prénoms	Classes	

Entraîneur**Enregistrer**

La liste des joueurs des sections entières s'affichent dans la partie « sélection des sections ». C'est l'administrateur qui a créé ces listes et il est le seul à pouvoir effectuer des modifications sur ces listes.

- Si vous enseignez dans des sections complètes, il vous suffit simplement de cocher ces classes (V vert)
- Si vous enseignez dans des groupes, vous allez devoir les constituer.

Pour créer un groupe, vous cliquez sur « ajouter un groupe » dans la case « création de groupes ». Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, vous donnez un nom à ce groupe. Un nouveau groupe apparaît alors dans la liste des groupes. Après avoir cliqué sur ce nouveau groupe (il s'affiche sur fond orangé), vous allez chercher dans les sections entières les joueurs appartenant à ce groupe en cliquant, pour chacun d'entre eux, sur la flèche verte à droite de leur nom. Automatiquement ces joueurs s'ajoutent à la liste. Vous pouvez choisir des joueurs dans des classes différentes ou constituer des groupes au sein d'une même classe. Lors des évaluations, vous pourrez affecter des grilles d'évaluation particulières à chacun de ces groupes.

Vous pouvez à tout moment retirer un joueur d'un groupe, par exemple, un joueur qui quitterait un groupe de perfectionnement. Vous cliquez sur la croix rouge à droite de son nom et il disparaît de la liste de ce groupe, mais ses évaluations sont conservées et s'il réintègre le groupe (en cliquant sur la flèche verte), son nom et ses évaluations réapparaissent dans votre grille d'évaluation affectée à ce groupe.

→ Module 2 : « Préparer les grilles d'évaluation des compétences »

Évaloscope
Évaluation des compétences

Accueil Contact

Grille d'évaluation des compétences

Nom de la grille d'évaluation : Renommer la grille
Envoyer la grille
Supprimer la grille

Discipline évaluée :

Classes évaluées ▼
Benjamin Masculine;

Référentiel
Niveau 1
(1x1/2x2/3x3)

Dom. A : dissociation/coordination

A01 : améliorer la vitesse d'exécution

A02 : améliorer la justesse gestuelle

Ajouter un item | Ajouter un item du socle

Dom. B : décentration

B01 : savoir effectuer une action de balle tout en observation une situation

Ajouter un item | Ajouter un item du socle

Dom. C : équilibre

C01 : être sur ses appuis

C02 : être gainé

C03 : intégrer le rôle équilibreur des bras

Ajouter un item | Ajouter un item du socle

Dom. D : service tennis flottant

D01 : accélérer le bras de frappe

D02 : frapper de manière sèche en "enfonçant" le ballon

D03 : donner une trajectoire tendue rasante

Ajouter un item | Ajouter un item du socle

Dom. E : service tennis flottant

E01 : accélérer le bras de frappe

E02 : frapper de manière sèche en "enfonçant" le ballon

E03 : donner une trajectoire tendue rasante

Ajouter un item | Ajouter un item du socle

Dom. F : service smashé/self attaque

Entraîneur

Le module « Préparer les grilles d'évaluation des compétences » s'ouvre sur une boîte de dialogue qui vous invite à sélectionner une grille déjà existante ou à créer une « Nouvelle grille ».

- Créer une nouvelle grille d'évaluation des compétences

Cliquez sur « Nouvelle grille » dans la boîte de dialogue. Vous allez constituer une grille d'évaluation en regroupant par domaines, différents items sur la page vierge qui s'est ouverte.

→ Créer un domaine

Cliquez sur la ligne pointillée en face de Dom A (domaine A), une case de saisie au clavier du libellé d'un premier domaine de compétences s'ouvre. Vous êtes entièrement libre de définir ce domaine, soit en vous inspirant des domaines du socle commun, soit en vous basant sur l'organisation de votre enseignement (ce choix n'affecte aucunement l'évaluation des compétences du socle commun). Vous êtes limité à 300 caractères et le libellé peut s'inscrire sur plusieurs lignes. Il est important de rédiger ces domaines et aussi les items dans un langage accessible car ces données pourront être partagées.

Pour ajouter de nouveaux domaines, il vous suffit de cliquer sur « Ajouter un domaine » et de rédiger le libellé de celui-ci. Vous êtes limité à 26 domaines (Dom B, Dom C ... jusqu'à Dom Z).

→ Créer un item

Au sein de chaque domaine, vous pouvez, de la même façon, créer des items. Cliquez sur la ligne pointillée en face de A01, une case de saisie au clavier du libellé d'un premier item s'ouvre. Les items sont les activités qui seront effectivement évaluées par compétences lors des exercices. Vous pouvez ajouter jusqu'à 99 items par domaine en cliquant sur « Ajouter un item ».

→ Affecter un item au socle commun

Les items que vous avez créés peuvent, éventuellement, être reliés au niveau 2 ou au niveau 3 du socle commun. Ainsi, vos évaluations seront automatiquement exportées vers le module de validation du socle commun.

Choisissez le niveau 2 ou le niveau 3 du socle commun en cliquant sur les flèches orange dans la case « Référentiel » en haut et à droite. Cliquez ensuite sur le bouton gris en bout de la ligne de chaque item. Le socle commun apparaît alors (niveau 2 en orange ou niveau 3 en vert) ; il vous suffit de faire défiler et de rechercher, dans celui-ci, l'item du socle auquel se rapporte celui que vous évaluez. Vous cliquez sur l'item choisi, vous validez et le bouton gris devient soit orange soit vert avec, en référence, la compétence et l'item du socle inscrits.

Si vous estimez ultérieurement que cette affectation est erronée, vous pouvez modifier l'affectation au socle en cliquant sur un autre item ou la supprimer en cliquant sur « Ne pas affecter au socle commun ». Ces modifications peuvent être faites en cours d'année sans que cela n'intervienne sur les évaluations en cours. Les évaluations sont simplement réorientées vers un autre item du socle.

Vous pouvez éventuellement, pour une même grille, affecter certains items au palier 2 et d'autres au palier 3. Vous ferez apparaître les affectations aux différents paliers en cliquant sur les flèches orange dans la case « Référentiel » en haut et à droite.

→ Importer un domaine ou un item du socle commun

Pour réaliser rapidement une grille d'évaluation des compétences permettant de renseigner le socle commun, il est possible d'importer directement les items et les domaines du socle dans votre grille d'évaluation.

Après avoir choisi le niveau 2 ou le niveau 3 du socle commun en cliquant sur les flèches orange dans la case « Référentiel » en haut et à droite, vous pouvez importer l'ensemble d'un domaine du socle et des items qui y sont inclus. Cliquez sur « Ajouter un domaine du socle » et sélectionnez ce domaine dans la liste qui s'affiche. Dans ce cas, les affectations au socle commun sont déjà renseignées. Vous pouvez modifier, à votre guise, ce domaine importé : ajouter, supprimer ou renommer les items.

En cliquant sur « Ajouter un item du socle », vous pouvez choisir d'importer directement un item du socle. Il suffit de sélectionner cet item dans la liste qui s'affiche. L'affectation au socle est déjà renseignée et vous pouvez effectuer toutes les modifications que vous souhaitez.

○ Nommer ou renommer une grille d'évaluation des compétences

La nouvelle grille est nommée, par défaut, grille 1 mais il est plus judicieux de lui donner un nom explicite. En cliquant sur « Renommer la grille », à côté du nom de la grille, vous pouvez modifier le nom de celle-ci.

○ Copier une grille d'évaluation des compétences

Vous pouvez faire une copie de votre grille en cliquant sur « Enregistrer sous ». Donnez un nouveau nom à votre grille dans la boîte de saisie et vous disposerez ainsi d'une copie sur laquelle vous pourrez effectuer des modifications tout en conservant l'ancienne grille. Cette grille copiée sera naturellement vierge des évaluations éventuellement effectuées sur la grille originale.

○ Modifier une grille d'évaluation des compétences

Une grille peut être corrigée lors de son élaboration mais aussi, en cours d'utilisation, pendant l'année scolaire. Vous pouvez modifier le libellé de chaque item et de chaque domaine sans conséquence sur les évaluations. Vous pouvez supprimer un domaine ou un item en cliquant sur la référence (Dom A, A01,...). Une croix rouge s'affiche puis une boîte de confirmation. Attention, si vous confirmez la suppression et si cette grille est déjà utilisée pour des évaluations, les résultats des joueurs dans ce domaine ou dans cet item seront définitivement perdus. En revanche les résultats dans les autres items ne seront pas affectés.

○ Affecter, à des sections, une grille d'évaluation des compétences

Pour affecter la grille créée à certaines sections, il vous suffit de cliquer sur « sections évaluées » et de cocher les cases correspondantes dans la liste déroulante. Un « V vert » s'affiche alors en face de chaque section sélectionnée. Vous pouvez affecter plusieurs grilles à la même section et affecter la même grille à plusieurs

sections. Si vous n'effectuez pas cette opération, vous ne pourrez pas accéder à votre grille, à partir d'une section, dans le module « Accéder aux grilles d'évaluation des compétences ».

- Enregistrer la grille d'évaluation des compétences

Lorsque la grille d'évaluation est élaborée et à chaque fois que vous effectuez des modifications sur vos grilles, n'oubliez pas d'enregistrer.

- Imprimer la grille d'évaluation des compétences

Si vous en éprouvez le besoin, cette grille peut être imprimée en cliquant sur « Imprimer ». Elle se présente sous forme d'un tableau qui peut être fourni aux joueurs ou aux autres entraîneurs.

- Ouvrir une grille d'évaluation.

Pour revoir ou modifier une grille préalablement créée, il suffit de cliquer sur « Ouvrir une grille » et de la choisir dans la liste qui s'affiche.

- Supprimer une grille d'évaluation.

Une grille ouverte peut toujours être supprimée en cliquant sur « Supprimer la grille » mais attention, les évaluations qui ont été éventuellement faites seront perdues.

- Envoyer une grille d'évaluation.

Lorsqu'une grille est ouverte, vous pouvez l'envoyer à un entraîneur du même club mais vous pouvez aussi l'envoyer à un entraîneur d'un autre club où l'on utilise Evaloscope. Un réseau d'échange peut ainsi s'établir. Cliquez sur « Envoyer la grille », choisissez le club puis le destinataire de votre grille dans les menus déroulants qui s'affichent puis cliquez sur « Envoyer ».

Immédiatement, un message s'affiche sur la page d'accueil d'Evaloscope de votre destinataire, l'invitant à accepter ou non cette grille. La grille importée pourra toujours être modifiée et renommée par le destinataire.

➔ Module 3 : « Accéder aux grilles d'évaluation des compétences »

Évaloscope
Évaluation des compétences

Benjamin Masculine Jeu seul adapté au 4x4 - Volley-ball

Noms Prénoms	Dom. A		DB	Domaine C			Domaine D			Domaine E			Domaine F			Domaine G				Dom. H		Résultat
	A01	A02	B01	C01	C02	C03	D01	D02	D03	E01	E02	E03	F01	F02	F03	G01	G02	G03	G04	H01	H02	
dupont jean	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓		✓	✓	✓		13 / 21
durant jacques	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	13 / 20

2 élèves

Entraîneur

Ouvrir
Enregistrer
Imprimer

Si les modules 1 et 2 sont essentiellement utilisés en début de saison, le module 3 est celui que vous utiliserez quotidiennement car c'est grâce à lui que vous reporterez les résultats des joueurs.

- Ouvrir la grille d'évaluation des compétences

Dans la boîte de dialogue, vous choisissez la section et la grille qui vous intéressent. La grille d'évaluation que vous avez créée apparaît ainsi que la liste des joueurs de la section. Au départ, toutes les cases sont grisées, signifiant qu'il n'y a aucune évaluation.

Les références des domaines et des items sont inscrits en haut des colonnes mais en passant sur cette référence une pop up en rappelle le libellé intégral.

Si la grille excède la largeur de l'écran, vous pouvez faire apparaître les items cachés, à droite ou à gauche, en cliquant sur les triangles orange.

- Reporter les évaluations des joueurs

En cliquant sur la case correspondant à l'item évalué et au joueur considéré, vous faites apparaître par des clics successifs différents niveaux de réussite (voir légende) : « V vert plein » pour un item maîtrisé, « V vert à moitié plein » pour un item en réussite, « V vert vide » pour un item partiellement réussi, « case blanche » pour une non réussite et une « case grise » pour une non évaluation.

En cliquant sur la case rappelant la référence de l'item (A01, A02, A03...) vous pouvez, par des clics successifs, valider ou valider partiellement l'ensemble de la classe. Des retouches ponctuelles de validation restent toujours possibles. Cette possibilité qui fait gagner du temps n'est active que lorsque l'ensemble de la colonne est uniformément évaluée afin d'éviter les erreurs de saisie.

Après avoir reporté les résultats des joueurs dans un ou plusieurs items, il faut naturellement enregistrer.

Ultérieurement, les résultats des joueurs peuvent être corrigés dans le cas d'une remédiation par exemple.

Par sécurité, il est conseillé de verrouiller les saisies effectuées en fermant les verrous situés en bas de chaque colonne.

- Réduire les colonnes de domaines

Lorsque les grilles d'évaluation sont imposantes il peut être utile de réduire certains domaines à de simples colonnes en cliquant sur le triangle gris dans la case domaine ou de réduire tous les domaines en choisissant dans le menu affichage : « affichage réduit ».

Lorsque le domaine est réduit les résultats des joueurs sont donnés sous forme de pastilles colorées : vert (plus de 80% d'items réussis), orangé (entre 50 et 80%), rouge (moins de 50%).

- Afficher le niveau de réussite du joueur

En bout de ligne, le niveau du joueur peut être présenté de 3 façons (voir affichage) : en nombre d'items réussis sur le nombre d'items évalués (c/C), en % de réussite ou en note sur 20.

- Afficher le bilan personnel du joueur

En cliquant sur le nom d'un joueur, on accède à une fiche bilan qui rappelle tous les items évalués avec le résultat du joueur ainsi qu'un indicateur de niveau sous forme d'un curseur vert. Une appréciation peut être saisie en cliquant sur l'icône crayon et en rédigeant l'appréciation dans la case qui s'est ouverte.

Cette fiche bilan peut être imprimée et transmise aux autres entraîneurs ou aux parents pour information.

Pour passer d'un joueur à un autre il suffit de cliquer sur les boutons « joueur suivant » ou « joueur précédent ».

- Réduire les colonnes de domaines

Lorsque les grilles d'évaluation sont imposantes il peut être utile de réduire certains domaines à de simples colonnes en cliquant sur le triangle gris dans la case domaine ou de réduire tous les domaines en choisissant dans le menus affichage : « affichage réduit ».

Lorsque le domaine est réduit les résultats des joueurs sont donnés sous forme de pastilles colorées : vert (plus de 80% d'items réussis), orangé (entre 50 et 80%), rouge (moins de 50%).

- Imprimer les grilles

En cliquant sur le bouton « imprimer » situé sous la grille d'évaluation, vous obtenez un document papier équivalent à la grille affichée à l'écran. Il faudra, pour cela, prendre la précaution de choisir l'option paysage dans votre logiciel d'imprimante.

➔ **Module 4 : « Accéder au socle commun »**



Niveau 2 (4x4) ▾
Benjamin Masculine ▾
dupont jean ▾
Niveau A2 : ? (aucune)

2012
2013

Volley-ball

Compétence 1 - jouer seul		67 %	<input type="checkbox"/> Validée
1.1 - dissociation/coordination			
1.1.1 - améliorer la vitesse d'exécution	●	100 %	
1.1.2 - améliorer la justesse gestuelle	●	100 %	
1.2 - décentration			
1.2.1 - savoir effectuer une action de balle tout en observation une situation	●	0 %	
1.3 - équilibre			
1.3.1 - être sur ses appuis	●	100 %	
1.3.2 - être gainé	●	100 %	
1.3.3 - intégrer le rôle équilibrateur des bras	●	100 %	
1.4 - service tennis flottant			
1.4.1 - accélérer le bras de frappe	●	100 %	
1.4.2 - frapper de manière sèche en "enfonçant" le ballon	●	100 %	
1.4.3 - donner une trajectoire tendue rasante	●	100 %	
1.5 - service smashé/self attaque			
1.5.1 - lancer le ballon enroulé du bras frappeur	●	100 %	
1.5.2 - sauter en longueur et en hauteur	●	0 %	
1.5.3 - frapper enroulé	●	100 %	
1.6 - attaque			
1.6.1 - orienter sa course d'élan vers la cible visée (diagonale, ligne)	○	0 %	
1.6.2 - orienter sa frappe à partir de sa course d'élan	●	0 %	

Entraîneur

[Editer en PDF](#)

Ce module permet à chaque entraîneur de suivre ses joueurs en ce qui concerne les acquis du socle commun. Les résultats du joueur apparaissent dans toutes les disciplines pour la saison en cours ainsi que pour les saisons antérieures.

Après avoir sélectionné le « socle commun niveau 2 » ou le « socle commun niveau 3 », la section et le nom du joueur grâce aux menus déroulants, on peut voir, symbolisé par des pastilles de couleurs, le niveau de ce joueur dans les différents items du socle commun sélectionné : vert (plus de 80% de réussite), orangé (entre 50 et 80%), rouge (moins de 50%). En passant sur chaque pastille, une pop up indique le nombre d'items réussis par rapport au nombre d'items évalués. Si on clique sur cette pastille, la liste des items réussis, partiellement réussis ou non réussis s'affiche. Au cas où l'évaluation a été prévue mais qu'elle n'a pas encore été effectuée, une pastille vide (simple cercle) s'affiche.

Enfin, pour chaque item du socle, s'inscrit, à droite, le % de réussite du joueur et pour chaque compétence le % d'items réussis. Si le Responsable, en accord avec l'entraîneur principal, a validé en cours d'année un item, un V vert ainsi que la date de validation s'inscrivent à la place du % de réussite. Vous pouvez ainsi suivre de façon transversale, tout au long de la saison et dans tous les domaines, les résultats de chaque joueur dans chacun des items du socle commun.

RTR informatique 3 Septembre 2012