

# ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Pour aller plus loin : transformer, évaluer, s'informer

Évaluer les acquis des élèves

## Des repères pour évaluer dans le champ d'apprentissage 1 Illustration dans l'activité course de vitesse

DOMAINES DU SOCLE PRINCIPALEMENT CONCERNÉS	ATTENDUS DE FIN DE CYCLE	APPRENTISSAGES VISÉS	REPÈRES D'ÉVALUATION			
			NIVEAU 1 : OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE NON ATTEINTS : MAÎTRISE INSUFFISANTE	NIVEAU 2 : OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE PARTIELLEMENT ATTEINTS : MAÎTRISE FRAGILE	NIVEAU 3 : OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE ATTEINTS : MAÎTRISE SATISFAISANTE	NIVEAU 4 : OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE DÉPASSÉS : TRÈS BONNE MAÎTRISE
<p>Domaine 1</p> <p>Les langages pour penser et communiquer</p>	<p>Courir, sauter, lancer à des intensités et des durées variables <b>dans des contextes adaptés</b></p>	<p>Transformer sa motricité spontanée pour maîtriser l'action motrice courir.</p> <p>Mobiliser de façon optimale ses ressources pour produire des efforts à des intensités variables.</p>	<p>Réaction au signal : est peu <b>concentré</b> avant de partir et réagit tardivement.</p> <p><b>Une position de départ de course inadaptée</b> ne permet pas de partir vite (jambes tendues, buste à la verticale).</p> <p>Ne reste pas dans son couloir de course et s'arrête avant la ligne d'arrivée ou la fin du temps de course.</p> <p>Ne rattrape jamais un partenaire ou se fait systématiquement rattraper dans les jeux de vitesse.</p>	<p>Réaction au signal : est <b>concentré</b>, mais sa position de départ n'est pas assez efficace pour partir vite ; ne crée pas assez de vitesse au départ car ses foulées sont trop amples.</p> <p>Reste dans son couloir mais ralentit avant la ligne d'arrivée ou la fin du temps de course.</p> <p>Rempote ses défis de vitesse contre des partenaires moins rapides, mais il perd face à des partenaires du même niveau que lui.</p>	<p>Réaction au signal : est <b>concentré</b> sur le signal de départ <b>et réagit vite</b>.</p> <p>Cherche davantage à accélérer sur les premiers mètres de la course (foulées moins amples).</p> <p>Ralentit moins avant la ligne d'arrivée ou la fin du temps de course, mais ne finit pas son effort à vitesse maximale.</p> <p>Rempote davantage de défis de vitesse face à des partenaires du même niveau que lui.</p>	<p>Réaction au signal : réagit vite et se met rapidement en action: son attitude de départ lui permet de réagir vite et de créer de la vitesse.</p> <p>Crée de la vitesse sur les premiers mètres grâce à une fréquence gestuelle importante.</p> <p>Conserve sa vitesse maximale jusqu'à la ligne d'arrivée ou la fin du temps de course.</p> <p>Rempote ses défis et courses de vitesse.</p>

DOMAINES DU SOCLE PRINCIPALEMENT CONCERNÉS	ATTENDUS DE FIN DE CYCLE	APPRENTISSAGES VISÉS	REPÈRES D'ÉVALUATION			
			NIVEAU 1 : OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE NON ATTEINTS : MAÎTRISE INSUFFISANTE	NIVEAU 2 : OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE PARTIELLEMENT ATTEINTS : MAÎTRISE FRAGILE	NIVEAU 3 : OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE ATTEINTS : MAÎTRISE SATISFAISANTE	NIVEAU 4 : OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE DÉPASSÉS : TRÈS BONNE MAÎTRISE
<p>Domaine 2</p> <p>Les méthodes et outils pour apprendre</p>	<p>Savoir différencier courir vite et courir longtemps.</p>	<p>Pendant l'action, prendre des repères extérieurs à son corps pour percevoir : espace, temps, durée et effort.</p> <p>Apprendre par essai-erreur en utilisant les effets de son action.</p>	<p>Prend peu de repères pour courir vite et réguler son activité :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• peu de concentration pour réagir vite au signal de départ ;</li> <li>• l'espace de course n'est pas intégré ;</li> <li>• aucune prise en compte des conseils pour progresser.</li> </ul>	<p>Intègre certains repères pour courir vite et réguler son activité :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• davantage de concentration au départ mais le temps de réaction est encore un peu long ;</li> <li>• la ligne de départ et d'arrivée sont intégrées, mais les notions de distance ou de temps demeurent abstraites (pas de connaissance de ses performances ou du temps ou de la distance à courir...) ;</li> <li>• difficulté à appliquer les conseils donnés pour progresser.</li> </ul>	<p>Prend des repères satisfaisants pour courir vite et réguler son activité :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• un temps de réaction au départ plus rapide grâce à une bonne concentration ;</li> <li>• l'espace de course est intégré, le but des jeux de vitesse est bien compris et l'enjeu de performance est perçu dans une logique d'opposition à autrui (le but de l'élève est de gagner sa course ou son défi contre un partenaire mais pas de battre son propre record) ;</li> <li>• prise en compte des conseils pour progresser.</li> </ul>	<p>Intègre parfaitement les repères extérieurs pour courir vite et améliorer ses propres performances :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• le temps de réaction au signal extérieur est excellent et permet à l'élève de gagner de nombreux défis et courses de vitesse grâce à une très bonne concentration au départ ;</li> <li>• l'espace de course est maîtrisé et le but de performance mobilise l'activité de l'élève (il cherche à courir le plus vite possible, pas uniquement pour gagner, mais pour améliorer ses performances sur une distance ou un temps de course) ;</li> <li>• prise en compte des conseils et répétition pour progresser.</li> </ul>
<p>Domaine 3</p> <p>La formation de la personne et du citoyen</p>	<p>Accepter de viser une performance mesurée et de se confronter aux autres.</p> <p>Remplir quelques rôles spécifiques.</p>	<p>Respecter les règles de sécurités édictées par le professeur.</p> <p>Assumer les rôles spécifiques aux différentes APSA (coureur, juge, chronométreur,...).</p>	<p>Ne respecte pas toujours son couloir de course, et gêne ses partenaires des couloirs voisins (problème de sécurité).</p> <p>Assume le rôle de juge au départ (il donne les départs).</p> <p>N'utilise pas la feuille pour noter ses performances.</p>	<p>Respecte son couloir de course.</p> <p>Assume le rôle de juge au départ et à l'arrivée.</p> <p>Utilise la feuille de résultats mais a besoin d'aide pour la compléter.</p>	<p>Est capable de chronométrer un élève.</p> <p>Utilise et gère la feuille de résultats de manière autonome.</p>	<p>Est capable de chronométrer deux élèves.</p> <p>Utilise et gère la feuille de route de manière autonome et vient en aide aux autres élèves.</p>

### REMARQUE

Ces indicateurs peuvent être observés dans des situations d'évaluation multi formes (individuelles, collectives), dans des défis, des courses avec handicap ou des épreuves par équipe, capitalisant la performance de chacun.