

# 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.