



## FOCUS SUR ..... L'évaluation en EPS

Evaluer. Tout un programme. Tout un problème. La situation-problème de l'enseignant. Et évaluer dans toute discipline, même celles où on ne se sent pas spécialiste... Le groupe de travail départemental sur l'évaluation propose [des repères d'évaluation](#) en cycle 2 et 3 abordant toutes les disciplines (et donc l'EPS) et visant l'évaluation de la maîtrise du socle commun de connaissances, de compétences et de culture. Les articles qui suivent proposent des pistes en se penchant sur l'EPS bien sûr, cette discipline où il reste difficile d'évaluer, discipline polyvalente dans la polyvalence du « maître d'école ».

### POUR LE CYCLE 1

Les fiches « observables » cycle 1 déclinent pour chaque objectif 3 ou 4 paliers liés au niveau de compétences de l'élève (en lien avec le développement moteur, sensoriel, intellectuel, affectif et relationnel) et non à son niveau de classe.

Cet outil permet de définir la progressivité au sein du cycle, de choisir et d'harmoniser les observables au sein de l'équipe pour assurer la continuité des apprentissages.

Tout au long du cycle 1, ces fiches sont une aide pour l'enseignant à l'observation de conquêtes motrices significatives au service du parcours de l'élève. Elles permettent aussi de renseigner le carnet de suivi des apprentissages et la fiche synthèse des acquis de fin de cycle 1.

#### les fiches

**OBJECTIF 1** : Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets

Les attendus déclinés en OBSERVABLES

L'enseignant observe que l'enfant commence à réussir ou réussit régulièrement à...
s'engager dans l'activité dans la durée et explorer différents possibles, à partir d'objets manipulables ;
adapter son geste pour donner des trajectoires différentes à des projectiles variés et répondre aux consignes données ;
ajuster ses actions et ses déplacements en fonction de la trajectoire de l'objet qu'un autre lui envoie ;
trouver des manières de faire efficaces pour mieux atteindre les buts proposés et chercher à progresser en fonction des effets ou des scores obtenus ;
investir un espace aménagé et explorer différents cheminements ou différentes actions ;
proposer différentes solutions ou reproduire celles d'un autre, sur un parcours orienté, pour s'adapter aux obstacles rencontrés ;
enchaîner, dans la continuité, une succession d'actions différentes en respectant les contraintes de réalisation ou les critères de réussite proposés ;
anticiper et mettre en œuvre un projet d'action en fonction des effets ou des résultats obtenus afin d'atteindre le but recherché.

ATTENDUS	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Construire des modes d'actions sur et avec les objets Appréhender les trajectoires	Recherche différents modes d'action sur un même objet : lancer à 2 mains en poussant par en dessous, lancer bras cassé. Teste un même mode d'action sur des objets différents : lancer par en dessous ballon, foulard... Met l'objet en mouvement.	Recherche différentes façons de faire en fonction de l'intention : pour lancer haut, loin, précisément Donne à un objet des effets multiples : le faire glisser, rouler, rebondir... Provoque des trajectoires variées.	Lance de différentes manières en maîtrisant son équilibre : en se déplaçant... Utilise un instrument pour déplacer un objet mobile Fait un choix (d'un objet, d'un type de cible ou d'une façon de faire...) pour réaliser un score. Lance l'objet pour que le camarade l'attrape. Se place correctement pour réceptionner un objet.
Élargir et affiner des modes de déplacements	Explore différents trajets dans un milieu aménagé à l'aide de matériel servant de repères ou d'obstacles. Parcourt cet espace aménagé dans le cadre d'un jeu collectif. Suit et imite un camarade dans ses déplacements. Franchit un obstacle bas et étroit.	Court de manière continue sur un trajet donné Enchaîne course et sauts sur un parcours donné Expérimente différentes manières de sauter haut ou loin, en contre bas (à un pied ou 2 pieds...)	Expérimente différentes formes de déplacements pour atteindre un repère, pour attraper un camarade, pour lui échapper Enchaîne course et sauts sur un parcours donné sans temps d'arrêt Utilise une course d'élan pour sauter haut et loin
Percevoir des relations entre l'espace et le temps			Cherche à parcourir plus de distance en un temps donné
Considérer l'autre comme partenaire	Partage les objets. Partage l'espace de jeu en respectant la règle.	Participe à des jeux d'échange avec un partenaire. Comprend les rôles différents.	Aide à l'action de l'autre. Observe ou évalue dans le cadre d'une organisation collective.
S'inscrire dans un projet d'action	Propose des manières de faire. Accepte d'expérimenter les manières de faire des autres.	Choisit une solution adaptée pour atteindre un but.	Adapte son effort dans la durée pour obtenir un score.

### POUR LES CYCLES 2 ET 3

#### DES OUTILS POUR ÉVALUER SUR EDUSCOL

En [cycle 2](#), des fiches précisent domaine du socle concerné, attendus de fin de cycle, apprentissages visés et repères d'évaluation pour 4 niveaux de maîtrise. Sont traitées : la course de vitesse, le roller, la danse, les jeux collectifs avec ballon et la lutte.

[Au cycle 3](#), les fiches dégagent, pour chaque attendu de fin de cycle, ce qui est à apprendre, les étapes et repères de progression, la compétence attendue et les règles constitutives des modalités d'évaluation. Sont traitées : le lancer, le savoir-nager, la danse et l'ultimate.

#### AUTO-EVALUATION ET CO-EVALUATION POUR « PENSER LE FAIRE » ET DEVELOPPER L'AUTONOMIE

L'évaluation fait partie du processus d'enseignement, elle participe à la régulation de l'apprentissage.

L'auto-évaluation permet une mise à distance de l'action : l'élève pratique, est amené à s'approprier la tâche, cherche des procédures pour développer des stratégies grâce à l'apport d'indicateurs proposés par l'enseignant. Il réfléchit ainsi à sa manière de faire.

**L'auto-évaluation peut être accompagnée d'une co-évaluation**, qui apporte différents regards critiques sur l'activité de l'élève. Cette double analyse permet aux élèves de prendre conscience des différences de chacun sur une même tâche : à un problème moteur apparemment identique, ils mobilisent des ressources cognitives, affectives et motrices qui peuvent être différentes. Ces deux types d'évaluation permettent à l'élève de s'auto-réguler et :

- d'être acteurs de ses apprentissages, de les planifier
- de développer son autonomie
- de prendre conscience de ses comportements
- de développer le désir d'apprendre.

A lire : <http://uv2s.cerimes.fr/media/revue-eps/media/articles/pdf/70207-41.pdf>

Co-évaluation en basket cycle 3 : [http://www.ac-grenoble.fr/eps1/IMG/pdf/12\\_evaluation\\_des\\_compétences\\_EPS-pdf.pdf](http://www.ac-grenoble.fr/eps1/IMG/pdf/12_evaluation_des_compétences_EPS-pdf.pdf)



# L'agenda des sports de 2019

2019, une année riche en championnats et coupes du monde !

Du 7 juin au 7 juillet : coupe du monde de football féminin en France (le [calendrier](#))

Et à venir ensuite :

31 août au 15 septembre : coupe du monde de basket-ball masculin en Chine

20 septembre au 2 novembre : coupe du monde de rugby masculin au Japon

28 septembre au 6 octobre : championnat du monde d'athlétisme au Qatar



## Du côté du terrain...

### EVALUER SA PRATIQUE EN EPS

L'EPS est la 3<sup>ème</sup> discipline scolaire en termes de temps alloué par les programmes. Quels premiers repères simples pour évaluer sa pratique enseignante ? Voici quelques pistes :

1. Quand on met en place une leçon ou séance d'EPS, il faut penser que 50 à 70% du temps de celle-ci doit être offert aux élèves en temps de pratique pour stabiliser les apprentissages.

2. Chaque unité d'apprentissage (module ou cycle d'activité) dure de 6 à 12 séances et suppose de définir au préalable un effet de formation visé (quels champs d'apprentissage des programmes est en jeu ou quelle compétence générale) et un choix de l'APSA la mieux appropriée pour produire l'effet de formation.

3. L'année scolaire, découpée en périodes, doit offrir 8 à 10 unités d'apprentissage abordant si possible les 4 champs d'apprentissage.

4. Le cycle 3 doit permettre in fine d'atteindre les attendus de fin de cycle dans les 4 champs d'apprentissage.

## NATATION et évaluation

La validation de l'Attestation Scolaire Savoir Nager suppose une partie pratique (parcours) et une partie théorique (attitudes et connaissances). Des outils proposés par l'équipe EPS 77 pour la validation de la partie théorique consistent en :

- une fiche « conseils » pour l'enseignant ;
- 4 diaporamas pour travailler en classe attitudes et connaissances (connaitre les règles d'hygiène, connaitre les règles de sécurité, identifier la personne responsable et identifier les environnements et les circonstances);
- un diaporama et une fiche élève pour l'évaluation.

L'apprentissage de ces attitudes et connaissances est à construire et à réactiver du cycle 2 au cycle 3.

Exemple :

CP-CE1 : règles d'hygiène + identifier la personne responsable.

CE1-CE2 : rappel (règles d'hygiène) + règles de sécurité.

CM1-CM2 : rappels cycle 2 + identifier la personne responsable, les environnements et les circonstances.

[les outils](#)

## Du côté de l'USEP



Evaluer en EPS évidemment.

Et c'est certainement mieux encore d'évaluer des compétences liées aux champs d'apprentissage, et pour cela de mener plusieurs cycles d'activité visant à une même compétence.

Et pour mener des cycles d'activité abordant une même compétence via des APSA diverses, alors se pose le problème du matériel. Le matériel ça s'achète... mais ça s'emprunte aussi. Et l'USEP prête du matériel aux classes affiliées.

A titre d'exemples, vous pouvez emprunter des malles pour aborder les arts du cirque, le badminton, le basket-ball, le cricket, le disc-golf, le football, le golf, le handball, le hockey, le kin-ball, la pelote basque, le rugby, le tennis, l'ultimate...

N'hésitez pas à contacter le CPC EPS et/ou l'USEP 77 ou consultez le site de l'USEP :

<https://www.usep77.com/>

## EPS et NUMERIQUE

L'usage du numérique est aide à l'évaluation tout au long du cycle d'activité.

Vidéo et photo permettent un retour sur l'activité des élèves (feedback en classe), en observant les conduites motrices, en identifiant les différentes stratégies ou les procédures. Elles permettent aussi de faire émerger les problèmes rencontrés et les règles d'efficacité.

Pour l'enseignant, le numérique aide à réguler et adapter les apprentissages afin de gérer l'hétérogénéité de manière efficace. On s'appuiera sur les problèmes rencontrés pour les transformer en problèmes à résoudre. Au cycle 1, le numérique favorise les situations de langage en petits groupes en tant qu'outil de langage ou comme objet de travail.

Le numérique donne aussi à voir des références culturelles qui auront un impact sur l'activité de l'élève. En classe, les élèves peuvent visionner des extraits de professionnels en appui sur des critères d'observation précis, une aide à s'engager dans l'activité plus significativement. En danse par exemple, la [vidéothèque Numéridanse](#)