

Proposition d'évaluation en Activités Physiques de Pleine Nature (APPN)

- Bibliographie :*
- *La randonnée pédestre à l'école S. Talarmin (CPC)*
 - *Les APPN à l'école (essai de réponses)*
 - *Le Plein air, un jeu d'enfants (essai de réponses)*
 - *Les APPN, organiser, évaluer, former. Echanges n°2. ANCP.*

Essai de définition :

Les APPN sont des activités de déplacement qui imposent différents modes de locomotion, avec des choix d'itinéraires dans des milieux complexes et incertains. Elles ont pour objectif de rendre l'enfant capable de choisir la conduite motrice la mieux adaptée pour se situer, prévoir et effectuer un déplacement.

Elles se pratiquent autant que possible dans un milieu naturel de plus en plus complexe et élargi, connu ou inconnu, qui sera choisi et aménagé pour assurer des conditions suffisantes de sécurité. L'incertitude du milieu implique une vigilance particulière : la nature du milieu et sa complexité influent sur les émotions ressenties par les élèves.

Les déplacements peuvent s'effectuer :

- à pied : course d'orientation, randonnée pédestre,
- en quadrupédie : escalade,
- avec des engins : ski de piste, de fond, vélo, voile, canoë-kayak...
- sur un animal : équitation.

L'évaluation finale au terme d'une unité d'apprentissage devra nécessairement prendre en compte l'intégration (la résolution ?) des problèmes fondamentaux spécifiques posés par l'activité.

Problèmes fondamentaux posés par l'ensemble des APPN :

L'enfant doit être capable de :

- S'informer
 - Pour concevoir un déplacement avant l'action,
 - Pour trouver des repères attendus au cours de l'action,
 - Pour aller au-delà de l'incertitude par un contrôle et une gestion de ses émotions

- Savoir gérer la spécificité du terrain
 - Pour concevoir des déplacements adaptés à la nature du terrain en fonction du mode de déplacement choisi,
 - Pour comprendre et respecter l'environnement,
 - Pour gérer sa sécurité en prenant en compte celle des autres,
 - Pour mieux connaître le patrimoine culturel

- Savoir gérer ses efforts
 - Pour s'adapter à une épreuve en endurance : gérer son effort pour aller loin pendant longtemps,
 - Pour trouver un mode opératoire efficace

« Evaluer, ce n'est pas figer un élève mais reconnaître l'élève en devenir dans une dynamique de progrès » (carnet de l'AGEEM mai 2009)

Les compétences spécifiques (adapter ses déplacements à différents types d'environnement) et les compétences générales (identifier-puis mesurer- et apprécier l'effet de l'activité) se construisent peu à peu, par une « sédimentation » des savoirs et des capacités qui s'élaborent lors de la pratique des APPN. L'enfant aura acquis des compétences en APPN lorsqu'il pourra mobiliser un ensemble de capacités, c'est à dire connecter entre elles des habiletés motrices et intellectuelles : on pourra alors parler de « déplacement raisonné ».

Par exemple :

- En course d'orientation, décider, à partir d'une carte ou d'un plan, l'itinéraire le plus économique énergétiquement,
- En randonnée pédestre, se fixer un projet d'action réalisable compte tenu de son niveau,
- En ski de fond, gérer son effort pour parcourir une boucle longue,
- En ski de piste, maîtriser sa vitesse afin de ne mettre en insécurité ni soi ni les autres...

Savoirs à construire : quels apprentissages ?

Cycle 1 et 2 :

- Prendre des repères dans l'espace, le temps, l'environnement,
- Gérer son énergie et adopter un mode opératoire permettant un déplacement efficace,
- Comprendre et accepter que l'on fait partie d'un groupe,
- Respecter les règles de déplacement collectif ou individuel,
- Respecter son environnement,
- Mieux connaître son patrimoine naturel et culturel.

Cycle 3 :

- Traiter des informations pour gérer un déplacement,
- Gérer son énergie et adopter le mode opératoire le plus adapté au terrain et aux conditions,
- Coopérer, s'entraider, se déplacer avec d'autres,
- Connaître quelques règles de sécurité élémentaires indispensables,
- Gérer son équipement,
- Respecter son environnement,
- Mieux connaître le patrimoine naturel et culturel.

Les évaluations, diagnostiques ou finales, devront définir les différents objectifs d'apprentissage propres à chaque APPN.

Prenons l'exemple de la randonnée pédestre au cycle 3 : voici le schéma d'une unité d'apprentissage au cycle 3 (cf : La Randonnée pédestre à l'école, Essai de Réponses). Des différents objectifs d'apprentissage découleront les situations évaluatives.

Une unité d'apprentissage pour le cycle 3 :

UE1 (CE2)	UE2 (CM1)	UE3 (CM2)
Marcher sur une distance donnée sans être essoufflé	Marcher en montée à une allure régulière	Réguler son effort sur une durée donnée
Identifier les caractéristiques des différents terrains	Adapter la technique de marche à la nature du terrain (plat)	Franchir des obstacles dans de bonnes conditions de sécurité
Identifier et analyser les risques potentiels dans un espace connu	Identifier et analyser les risques internes et externes dans un espace connu	Identifier et analyser les risques internes et externes dans un espace inconnu
Identifier des ressources d'information pendant et après la randonnée	Observer, situer, décrire des éléments remarquables sur un itinéraire connu	Utiliser des sources d'information pour préparer sa randonnée
Randonner en groupe homogène pendant une durée donnée	Randonner dans un groupe hétérogène et assumer une tâche précise	Randonner dans un groupe hétérogène en s'entraîdant
Se déplacer dans un secteur connu et arriver à un point prédéfini	Se déplacer avec une carte simplifiée, identifier les principaux symboles	Suivre sur le terrain un itinéraire tracé sur une Top 25
Evaluer les compétences	Evaluer les compétences	Evaluer les compétences

L'évaluation permettra de situer le niveau de chaque élève (livret, fiche...) par rapport à chaque objectif d'apprentissage.

Grille d'évaluation

D'après C.Coppin, CPC-EPS du 62, figurant dans le cédérom de l'ANCP.

Cycles 1 et 2

Noms prénoms	Prise d'information			Déplacements (de 3 à 8 km)		
	Ne repère pas les éléments significatifs de la photo ou du plan / à la réalité	Repère quelques éléments	Repère les éléments significatifs et s'oriente par rapport à eux	Marche difficilement et fatigue très rapidement	Marche à allure irrégulière et éprouve de la fatigue	Marche régulièrement. Pas ou peu de fatigue

Grille d'évaluation Cycles 2 et 3

Nom prénoms	Prise d'information			Déplacements (6 à 12 km)		
	Ne transpose pas les indices directionnels à l'environnement proche	Repère quelques éléments concrets mais les oriente maladroitement	Superpose les éléments concrets et abstraits, oriente la carte, indique les directions	Allure irrégulière, fatigue	Marche régulière ; pas ou peu de fatigue	Marche régulière, soutenue, sans fatigue exprimée ou apparente