

Domaine d'études : Sport
Sport - DF

Nb de périodes hebdomadaires		
1re année	2e année	3e année
2	2	2
Total cursus		231 périodes

Objectifs généraux :

L'éducation physique permet, par la diversité des environnements dans lesquels sont vécues les expériences individuelles et collectives, de participer de façon spécifique à l'éducation, à la santé, à la sécurité, à la solidarité, à la responsabilité et à l'autonomie.

L'éducation physique offre à l'élève une occasion concrète lui permettant d'acquérir des attitudes, des compétences et des connaissances qui contribuent à son bien-être physique, psychique et social.

Chaque élève devra trouver à un moment de son parcours à l'école de culture générale, un écho à ses différentes motivations en sport, dans le cadre d'un programme d'éducation physique équilibré.

De la première à la troisième année, l'élève fera l'expérience d'activités développant sa forme, sa santé et apprendra les bases d'un entraînement raisonné. Il mettra également en œuvre sa créativité et ses ressentis à des moments centrés sur les activités de dimension artistique. Il s'agira aussi de l'amener à tester et repousser ses limites, par les activités physiques individuelles dans des environnements variés et développer ses capacités d'intégration, de collaboration et de gestion de ses émotions dans un groupe grâce aux différentes expériences de jeux collectif.

Remarques générales :

- Concernant la langue française, lors des activités de préparation d'une chorégraphie, d'un échauffement, d'un tournoi, etc., nous abordons la terminologie des activités choisies et veillons à l'utilisation d'un niveau de langage correct lors des échanges entre les élèves pour garantir le bon déroulement de l'activité dans le respect des uns envers les autres. L'éducation physique participe à l'enrichissement du vocabulaire technique et spécifique des élèves. C'est un lieu d'appropriation culturelle du domaine sportif.
- Concernant la théorie du sport, il nous semble important de l'intégrer et de la développer dans chaque domaine d'apprentissage. C'est pour cette raison que le nombre de périodes n'est pas indiqué. Suivant les différentes activités physiques proposées, elle pourra faire l'objet d'une évaluation certificative.

COMPETENCES DISCIPLINAIRES

Les élèves sont capables de

- Connaître le fonctionnement du corps humain lors d'un effort physique.
- Développer et renforcer leur condition physique.
- Trouver un équilibre entre détente et effort.
- Réfléchir à leur perception d'eux-mêmes et à leur autonomie.
- Analyser individuellement ou avec d'autres personnes des problématiques complexes du sport et de les résoudre.
- Être attentifs à la question du fairplay.
- Montrer un intérêt pour la performance.
- Préparer le fonctionnement harmonieux de l'appareil locomoteur afin d'exercer certaines aptitudes de façon optimale.
- Trouver, individuellement ou en coopération avec d'autres élèves, des solutions techniques et tactiques à des situations de jeu typiques.
- Apporter une contribution personnelle à une situation de jeu.
- S'exprimer par le mouvement, individuellement ou en équipe.
- Exécuter une chorégraphie et de se mouvoir sur un rythme.

COMPETENCES TRANSVERSALES :

- Compétences transdisciplinaires
- Compétences en lien avec d'autres disciplines
- Compétences et aspects en lien avec la culture numérique
- Aspects en lien avec le développement durable et la biodiversité
- Compétences et aspects étudiés de la langue française

Programme cadre 1^{re} année

DOMAINES D'APPRENTISSAGE/ SAVOIRS	SAVOIR-FAIRE/ OBJECTIFS DÉTAILLÉS/ COMPETENCES SPECIFIQUES	CONTENUS	Nbre périodes
1. Forme physique et santé	L'élève est capable de/d'		12-16
Endurance Force Vitesse Coordination Souplesse	<ul style="list-style-type: none"> – maintenir un effort de longue durée à une intensité donnée – suivre un échauffement en lien avec l'activité proposée – s'étirer en sécurité – connaître et entretenir son capital santé par un entraînement adapté. 	<ul style="list-style-type: none"> – course à pied – corde à sauter – renforcement musculaire – stretching – autres. 	
Compétences transversales <ul style="list-style-type: none"> ○ Persévérance ○ Dépassement de soi ○ Autonomie. 			
Compétences et aspects en lien avec la culture numérique : <ul style="list-style-type: none"> ○ Maîtriser le fonctionnement des outils de mesure de la performance et savoir les utiliser (Chronomètre et cardio-fréquence mètre). 			
Aspects en lien avec le développement durable et la biodiversité : <ul style="list-style-type: none"> ○ Développer les capacités physiques d'accéder à un moyen de locomotion de type mobilité douce. ○ Plogging (courir ou marcher en ramassant des déchets). 			
Compétences et aspects étudiés de la langue française <ul style="list-style-type: none"> ○ S'approprier le vocabulaire en lien avec l'activité. Cf : remarques générales. 			
2. Activités physiques artistiques	L'élève est capable de/d'		12-16
Expression artistique et gymnique	<ul style="list-style-type: none"> – utiliser son corps comme moyen d'expression – présenter un enchaînement maîtrisé de figures codifiées devant un public 	<ul style="list-style-type: none"> – gymnastique – agrès 	

DOMAINES D'APPRENTISSAGE/ SAVOIRS	SAVOIR-FAIRE/ OBJECTIFS DÉTAILLÉS/ COMPETENCES SPECIFIQUES	CONTENUS	Nbre périodes
	<ul style="list-style-type: none"> – endosser les différents rôles en lien avec l'activité (danseur, spectateur, chorégraphe, etc.). 	<ul style="list-style-type: none"> – acrosport – parkour – autres. 	
Compétences transversales : <ul style="list-style-type: none"> ○ Développer sa créativité ○ S'intégrer, collaborer, coopérer dans un groupe ○ Savoir reconnaître un rythme ○ Gérer son stress ○ Accepter le regard critique sur sa performance par ses pairs. 			
Compétences et aspects en lien avec la culture numérique : <ul style="list-style-type: none"> ○ Utilisation des supports multimédias (vidéo, musique, etc.). 			
Compétences et aspects étudiés de la langue française <ul style="list-style-type: none"> ○ S'approprier le vocabulaire en lien avec l'activité. Cf : remarques générales. 			
3. Sports individuels sans opposition directe	L'élève est capable de/d'		12-16
Technique et tactique en lien avec les activités	<ul style="list-style-type: none"> – connaître et appliquer les règles fondamentales de l'activité – utiliser les techniques et tactiques des activités pratiquées – planifier une performance pour tester ses limites. 	<ul style="list-style-type: none"> – athlétisme – natation – escalade – ski – autres. 	
Compétences transversales : <ul style="list-style-type: none"> ○ Persévérance ○ Dépassement de soi ○ Autonomie. 			
Compétences et aspects en lien avec la culture numérique : <ul style="list-style-type: none"> ○ Utilisation des supports multimédias pour analyser et évaluer ses actions. 			

DOMAINES D'APPRENTISSAGE/ SAVOIRS	SAVOIR-FAIRE/ OBJECTIFS DÉTAILLÉS/ COMPETENCES SPECIFIQUES	CONTENUS	Nbre périodes
Compétences et aspects étudiés de la langue française <ul style="list-style-type: none"> ○ S'approprier le vocabulaire en lien avec l'activité. Cf : remarques général. 			
4. Jouer en équipe et en individuel	L'élève est capable de/d'		12-16
Technique et tactique en lien avec les activités	<ul style="list-style-type: none"> - connaître et appliquer les règles fondamentales de l'activité - utiliser les techniques et tactiques des activités pratiquées - savoir s'intégrer dans un collectif et collaborer - respecter ses adversaires, les règles et l'arbitrage - gagner et perdre avec fairplay. 	Sports collectifs : <ul style="list-style-type: none"> - basketball - handball - volleyball - autres. Sport individuels : <ul style="list-style-type: none"> - badminton - tennis de table - autres. 	
Compétences transversales : <ul style="list-style-type: none"> ○ Coopération ; ○ Collaboration ; ○ Respect. 			
Compétences et aspects en lien avec la culture numérique : <ul style="list-style-type: none"> ○ Utilisation des supports multimédias pour analyser et évaluer ses actions et celles des autres. 			
Compétences et aspects étudiés de la langue française <ul style="list-style-type: none"> ○ S'approprier le vocabulaire en lien avec l'activité. Cf : remarques générales. 			
Part à apprendre de manière autonome : <ul style="list-style-type: none"> ○ Apprendre les règles de l'activité ; ○ Apprendre certaines stratégies. 			

DOMAINES D'APPRENTISSAGE/ SAVOIRS	SAVOIR-FAIRE/ OBJECTIFS DÉTAILLÉS/ COMPETENCES SPECIFIQUES	CONTENUS	Nbre périodes
5. Théorie du sport Intégrée dans le cours	L'élève est capable de/d'		0
	<ul style="list-style-type: none"> - savoir s'alimenter correctement afin de réaliser une performance - connaître les bases essentielles de l'entraînement - développer sa culture sportive - Connaître les règles des différentes activités proposées. 	<ul style="list-style-type: none"> - historique des différents sports abordés - pyramide de la nutrition - différents modèles d'entraînement et incidence sur la prise de masse en musculation - formes d'entraînement pour l'amélioration des capacités aérobies (course de longue durée, intervalle training) - notion de récupération - anatomie. 	
Compétences et aspects en lien avec la culture numérique : <ul style="list-style-type: none"> o Découvrir les différents logiciels d'entraînement. 			
Aspects en lien avec le développement durable et la biodiversité : <ul style="list-style-type: none"> o Savoir consommer les aliments bios et de saison ; o Plogging (courir ou marcher en ramassant des déchets). 			
Compétences et aspects étudiés de la langue française : <ul style="list-style-type: none"> o S'approprier le vocabulaire en lien avec l'activité. Cf : remarques générales. 			

Programme cadre 2^e année

DOMAINES D'APPRENTISSAGE/ SAVOIRS	SAVOIR-FAIRE/ OBJECTIFS DÉTAILLÉS/ COMPETENCES SPECIFIQUES	CONTENUS	Nbre périodes
1. Forme physique et santé	L'élève est capable de/d'		12-16
Endurance Force Vitesse Coordination Mobilité	<ul style="list-style-type: none"> - Réaliser un échauffement en lien avec l'activité proposée - maîtriser différentes formes d'entraînement dans le but d'augmenter son capitale santé. 	<ul style="list-style-type: none"> - course à pied - natation - vélo - walking - autres. 	
Compétences transversales : <ul style="list-style-type: none"> o Persévérance ; o Dépassement de soi ; o Autonomie. 			
Compétences et aspects en lien avec la culture numérique : <ul style="list-style-type: none"> o Maîtriser le fonctionnement des outils de mesure de la performance et savoir les utiliser comme un outil de progression (Chronomètre et cardio-fréquence-mètre). 			
Aspects en lien avec le développement durable et la biodiversité <ul style="list-style-type: none"> o Développer les capacités physiques d'accéder à un moyen de locomotion de type mobilité douce ; o Plogging (courir ou marcher en ramassant des déchets). 			
Compétences et aspects étudiés de la langue française <ul style="list-style-type: none"> o S'approprier le vocabulaire en lien avec l'activité. Cf : remarques générales. 			
2. Activités physiques artistiques	L'élève est capable de/d'		12-16
Expression artistique et gymnique	<ul style="list-style-type: none"> - créer et présenter un enchaînement de figures codifiées devant un public 	<ul style="list-style-type: none"> - danse - agrès 	

DOMAINES D'APPRENTISSAGE/ SAVOIRS	SAVOIR-FAIRE/ OBJECTIFS DÉTAILLÉS/ COMPETENCES SPECIFIQUES	CONTENUS	Nbre périodes
	<ul style="list-style-type: none"> - apprécier et évaluer une performance artistique. 	<ul style="list-style-type: none"> - acrosport - parkour - cirque - patinage artistique - autres. 	
Compétences transversales : <ul style="list-style-type: none"> o Développer sa créativité o S'intégrer, collaborer, coopérer dans un groupe o Savoir reconnaître un rythme o Gérer son stress o Accepter le regard critique sur sa performance par ses pairs. 			
Compétences et aspects en lien avec la culture numérique : <ul style="list-style-type: none"> o Utilisation des supports multimédias (vidéo, musique, etc.). 			
Compétences et aspects étudiés de la langue française <ul style="list-style-type: none"> o S'approprier le vocabulaire en lien avec l'activité. Cf : remarques générales. 			
3. Sports individuels sans opposition directe	L'élève est capable de/d'		12-16
Technique et tactique en lien avec les activités	<ul style="list-style-type: none"> - connaître et appliquer les règles fondamentales de l'activité - utiliser les techniques et tactiques des activités pratiquées - planifier une performance pour tester ses limites. 	<ul style="list-style-type: none"> - athlétisme - natation - escalade - ski - VTT - course d'orientation - autres. 	
Compétences transversales : <ul style="list-style-type: none"> o Persévérance ; o Dépassement de soi ; 			

DOMAINES D'APPRENTISSAGE/ SAVOIRS	SAVOIR-FAIRE/ OBJECTIFS DÉTAILLÉS/ COMPETENCES SPECIFIQUES	CONTENUS	Nbre périodes
<ul style="list-style-type: none"> ○ Autonomie. 			
Compétences et aspects en lien avec la culture numérique : <ul style="list-style-type: none"> ○ Utilisation des supports multimédias pour analyser et évaluer ses actions. 			
Compétences et aspects étudiés de la langue française <ul style="list-style-type: none"> ○ S'approprier le vocabulaire en lien avec l'activité. Cf : remarques générales. 			
4. Jouer en équipe et en individuel	L'élève est capable de/d'		12-16
Technique et Tactique en lien avec les activités	<ul style="list-style-type: none"> - endosser les différents rôles en lien avec l'activité (joueur, arbitre, marqueur) - me reconnaître en tant qu'attaquant ou défenseur et agir efficacement, en collaborant avec les autres. 	Sports collectifs : <ul style="list-style-type: none"> - volleyball - uni hockey - tchoukball - ultimate - autres. Sports individuels : <ul style="list-style-type: none"> - badminton - tennis de table - autres. 	
Compétences transversales : <ul style="list-style-type: none"> ○ Coopérer et collaborer pour atteindre un objectif commun. 			
Compétences et aspects en lien avec la culture numérique : <ul style="list-style-type: none"> ○ Utilisation des supports multimédias pour analyser et évaluer ses actions et celles des autres. 			
Compétences et aspects étudiés de la langue française <ul style="list-style-type: none"> ○ S'approprier le vocabulaire en lien avec l'activité. Cf : remarques générales. 			

DOMAINES D'APPRENTISSAGE/ SAVOIRS	SAVOIR-FAIRE/ OBJECTIFS DÉTAILLÉS/ COMPETENCES SPECIFIQUES	CONTENUS	Nbre périodes
5. Théorie du sport Intégrée dans le cours	L'élève est capable de/d'		
	<ul style="list-style-type: none"> – savoir s'alimenter correctement afin de réaliser une performance – connaître les bases essentielles de l'entraînement – développer sa culture sportive – Connaître les règles des différentes activités proposées. 	<ul style="list-style-type: none"> – historique des différents sports abordés – macro-nutrition – différents modèles d'entraînement et incidence sur la prise de masse en musculation – formes d'entraînement pour l'amélioration des capacités aérobies (course de longue durée, intervalle training) – Notion de récupération – Anatomie. 	
Compétences et aspects en lien avec la culture numérique : <ul style="list-style-type: none"> ○ Découvrir les différents logiciels d'entraînement. 			
Aspects en lien avec le développement durable et la biodiversité <ul style="list-style-type: none"> ○ Prise de conscience de l'impact des grands événements sur l'environnement. 			
Compétences et aspects étudiés de la langue française <ul style="list-style-type: none"> ○ S'appropriier le vocabulaire en lien avec l'activité. Cf. : remarques générales. 			

Programme cadre 3^e année

DOMAINES D'APPRENTISSAGE/ SAVOIRS	SAVOIR-FAIRE/ OBJECTIFS DÉTAILLÉS/ COMPETENCES SPECIFIQUES	CONTENUS	Nbre périodes
1. Forme physique et santé	L'élève est capable de/d'		12-16
Endurance Force Vitesse Coordination Mobilité	<ul style="list-style-type: none"> – Concevoir et réaliser un échauffement en lien avec l'activité proposée – stabiliser et approfondir les compétences acquises en 1^{ère} et en 2^{ème} année – augmenter son capital santé par une planification des différentes formes d'entraînement – adapter son effort en fonction des contraintes de l'environnement. 	<ul style="list-style-type: none"> – step – nage en eau froide – yoga/pilates – course d'orientation – circuit training – autres. 	
Compétences transversales : <ul style="list-style-type: none"> ○ Persévérance ; ○ Dépassement de soi ; ○ Autonomie. 			
Compétences et aspects en lien avec la culture numérique : <ul style="list-style-type: none"> ○ Maîtriser le fonctionnement des outils de mesure de la performance et savoir les utiliser comme outil de planification (Chronomètre et cardio-fréquence-mètre). 			
Aspects en lien avec le développement durable et la biodiversité <ul style="list-style-type: none"> ○ Se déplacer dans des environnements naturels de façon efficace et sécuritaire ; ○ Plogging (courir ou marcher en ramassant des déchets). 			
Compétences et aspects étudiés de la langue française <ul style="list-style-type: none"> ○ S'approprier le vocabulaire en lien avec l'activité. Cf : remarques générale. 			
2. Activités physiques artistiques	L'élève est capable de/d'		12-16

DOMAINES D'APPRENTISSAGE/ SAVOIRS	SAVOIR-FAIRE/ OBJECTIFS DÉTAILLÉS/ COMPETENCES SPECIFIQUES	CONTENUS	Nbre périodes
Expression artistique et gymnique	<ul style="list-style-type: none"> – stabiliser et approfondir les compétences acquises en 1^{re} et en 2^e année – assumer un rôle dans un collectif créatif. 	<ul style="list-style-type: none"> – danse – agrès – acrosport – cirque – patinage artistique – autres. 	
Compétences transversales : <ul style="list-style-type: none"> ○ Développer sa créativité ; ○ S'intégrer, collaborer, coopérer dans un groupe ; ○ Savoir reconnaître un rythme ; ○ Gérer son du stress ; ○ Accepter le regard critique sur sa performance par ses pairs. 			
Compétences et aspects en lien avec la culture numérique : <ul style="list-style-type: none"> ○ Utilisation des supports multimédias (vidéo, musique, etc.). 			
Compétences et aspects étudiés de la langue française <ul style="list-style-type: none"> ○ S'approprier le vocabulaire en lien avec l'activité. Cf : remarques générales. 			
3. Sports individuels sans opposition directe	L'élève est capable de/d'		12–16
Technique et tactique en lien avec les activités	<ul style="list-style-type: none"> – connaître et appliquer les règles fondamentales de l'activité – utiliser les techniques et tactiques des activités pratiquées – planifier une performance pour tester ses limites. 	<ul style="list-style-type: none"> – athlétisme – natation – escalade – ski – tir à l'arc – triathlon – golf – autres. 	
Compétences transversales : <ul style="list-style-type: none"> ○ Persévérance ; 			

DOMAINES D'APPRENTISSAGE/ SAVOIRS	SAVOIR-FAIRE/ OBJECTIFS DÉTAILLÉS/ COMPETENCES SPECIFIQUES	CONTENUS	Nbre périodes
<ul style="list-style-type: none"> ○ Dépassement de soi ; ○ Autonomie. 			
Compétences et aspects en lien avec la culture numérique : <ul style="list-style-type: none"> ○ Utilisation des supports multimédias pour analyser et évaluer ses actions. 			
Compétences et aspects étudiés de la langue française : <ul style="list-style-type: none"> ○ S'approprier le vocabulaire en lien avec l'activité. Cf : remarques générales. 			
4. Jouer en équipe et en individuel	L'élève est capable de/d'		12-16
Stabilisation des compétences acquises en 1 ^{re} et en 2 ^e année Découverte de nouvelles pratiques sportives	<ul style="list-style-type: none"> – agir avec et pour les autres, prenant en compte les différences de chacun – développer une stratégie d'attaque ou de défense selon mon adversaire. 	Sports collectifs : <ul style="list-style-type: none"> – football – basket – kinball – tchoukball – unihockey – handball. Sports individuels : <ul style="list-style-type: none"> – tennis – autres. 	
Compétences transversales : <ul style="list-style-type: none"> ○ Construire et mettre en œuvre un projet d'apprentissage individuel ou collectif. 			
Compétences et aspects en lien avec la culture numérique : <ul style="list-style-type: none"> ○ Utilisation des supports multimédias pour analyser et évaluer ses actions et celles des autres. 			
Compétences et aspects étudiés de la langue française <ul style="list-style-type: none"> ○ S'approprier le vocabulaire en lien avec l'activité. Cf. : remarques générales. 			
Part à apprendre de manière autonome :			

DOMAINES D'APPRENTISSAGE/ SAVOIRS	SAVOIR-FAIRE/ OBJECTIFS DÉTAILLÉS/ COMPETENCES SPECIFIQUES	CONTENUS	Nbre périodes
<ul style="list-style-type: none"> ○ Exemples : préparation d'une chorégraphie, d'un échauffement, d'un tournoi, autres. 			
5. Théorie du sport	L'élève est capable de/d'		
Intégrée dans le cours	<ul style="list-style-type: none"> – savoir s'alimenter correctement afin de réaliser une performance – connaître les bases essentielles de l'entraînement – développer sa culture sportive – connaître les règles des différentes activités proposées. 	<ul style="list-style-type: none"> – historique des différents sports abordés – micro-nutrition – différents modèles d'entraînement et incidence sur la prise de masse en musculation – formes d'entraînement pour l'amélioration des capacités aérobies (course de longue durée, intervalle training) – notion de récupération – anatomie. 	
Compétences et aspects en lien avec la culture numérique : <ul style="list-style-type: none"> ○ Découvrir les différents logiciels d'entraînement. 			
Aspects en lien avec le développement durable et la biodiversité : <ul style="list-style-type: none"> ○ Prise de conscience de l'impact des grands événements sur l'environnement. 			
Compétences et aspects étudiés de la langue française <ul style="list-style-type: none"> ○ S'approprier le vocabulaire en lien avec l'activité. Cf : remarques générales. 			
Part à apprendre de manière autonome : <ul style="list-style-type: none"> ○ Exemples : préparation d'une chorégraphie, d'un échauffement, d'un tournoi, autres. 			

Modalités de l'évaluation de la discipline fondamentale (1^{re}, 2^e et 3^e années)

1^{re} année

Type :

- diagnostique : Permet de déterminer le niveau initial de l'élève afin d'adapter les objectifs d'apprentissage.
- formative : Qui permet de déterminer, à tout moment d'un apprentissage, le degré de maîtrise atteint par l'élève, et, à partir de cette information, de réguler l'apprentissage.
- certificative : A la fin d'un cycle d'enseignement, elle permet d'évaluer le niveau acquis par l'élève selon les critères suivants : maîtrise de l'activité, compétence et attitude autour de l'action et performance.

Durée : Une à deux leçons en fonction de l'activité demandée.

Type de questions ou situations évaluées : Règles de jeu, prestation collective (match) et prestation individuelle.

2^e année

Type :

- diagnostique : Permet de déterminer le niveau initial de l'élève afin d'adapter les objectifs d'apprentissage.
- formative : Qui permet de déterminer, à tout moment d'un apprentissage, le degré de maîtrise atteint par l'élève, et, à partir de cette information, de réguler l'apprentissage.
- certificative : A la fin d'un cycle d'enseignement, elle permet d'évaluer le niveau acquis par l'élève selon les critères suivants : maîtrise de l'activité, compétence et attitude autour de l'action et performance.

Durée : Une à deux leçons en fonction de l'activité demandée.

Type de questions ou situations évaluées : Règles de jeu, prestation collective (match) et prestation individuelle.

3^e année

Type :

- diagnostique : Permet de déterminer le niveau initial de l'élève afin d'adapter les objectifs d'apprentissage.
- formative : Qui permet de déterminer, à tout moment d'un apprentissage, le degré de maîtrise atteint par l'élève, et, à partir de cette information, de réguler l'apprentissage.
- **certificative** : A la fin d'un cycle d'enseignement, elle permet d'évaluer le niveau acquis par l'élève selon les critères suivants : maîtrise de l'activité, compétence et attitude autour de l'action et performance.

Durée : Une à deux leçons en fonction de l'activité demandée.

Type de questions ou situations évaluées : Règles de jeu, prestation collective (match) et prestation individuelle.

Documents, livres et matériel

Articles de revue:

BRIOT M., CHIFFLET P., Action organisée et choix de contenus d'enseignement en EPS. Application aux objectifs de socialisation et de formation à la citoyenneté, *Revue STAPS*, n°55, 2001, p.101 à 114.

LENZEN Benoît, et al. De la délicate question des ressources constitutives des compétences en éducation physique et de leur évaluation, *Evaluer - Journal international de recherche en éducation et formation*, vol. 2, n° 3, 2017, p. 47-67

MOUGENOT L., Évaluer pour faire apprendre : l'évaluation formative différée en EPS. *Carrefour de l'éducation*, n°39, 2015, p.225 à 441.

PASC D., LEZIART Y., Sociologie du curriculum et choix des savoirs à enseigner en EPS : L'exemple du programme pour la classe de 6^e du collège, *Carrefour de l'éducation*, n :19 , 2005, p. 107 à 120.

REIBEL B., SERFATY J.M., Groupe ressources de l'académie de Créteil, Évaluer en EPS, *Dossier EP&S 11087*, n°87, 2020.

Collectif, TRAVERT M., MASCRET N., REY O (Dir.), L'élève lycéen en EPS. *Dossier EP&S 06089*, n°89, 2020

Livres :

GERARD F.-M., BIEF, *Évaluer des compétences : guide pratique*, Bruxelles, De Boek, 2009.

PERRENOUD P., *Construire des compétences dès l'école*, Paris, ESF, 6^e édition, 2011.

LENTILLON-KAESTNER V., DERIAZ D., VOISARD N., ALLAIN M., *Noter en éducation physique ? Incidences sur l'enseignement et les élèves*. Louvain-la-Neuve, EME éditions, 2018. <http://hdl.handle.net/20.500.12162/159>

MOTTIER-LOPEZ L., *Evaluations formative et certificative des apprentissages. Enjeux pour l'enseignement*. Bruxelles, De Boeck, 2015.

Documents officiels :

Office fédéral du sport OFSPO (1998) Manuel 6 (site mobile.ch)

Site internet :

Académie de Poitiers (publié le 22/01/2019, mis à jour 28/01/2019). Les nouveaux programmes EPS du lycée général et technologique. Consulté le 23.02.2020 sur www2.ac-poitiers.fr