

REFERENTIEL D'ÉVALUATION D'ÉTABLISSEMENT

CHAMP D'APPRENTISSAGE N°4

BACCALAUREAT GENERAL ET TECHNOLOGIQUE

EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Région académique
PROVENCE-ALPES-CÔTE D'AZUR

Etablissement	Stanislas Cannes
Ville	Cannes

Champ d'Apprentissage n°4	Activité Physique Sportive Artistique
Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel pour gagner	BASKET-BALL

PRINCIPE D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE

DURÉE ET MODALITÉS DE L'ÉPREUVE :

Match en 4 contre 4 ou 3*3, sur terrain réglementaire opposant deux équipes dont le rapport de force est équilibré

Chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 8 minutes.

***Lors de chaque rencontre, chaque équipe peut bénéficier d'un « temps-mort » d'1-minute pour adapter son organisation en fonction du contexte de jeu et du score. (intervention de l'entraîneur)**

***Entre les deux rencontres opposant les mêmes équipes (mi-temps), une concertation (par le biais de l'entraîneur cf AFL 3) sera prévue de manière à permettre aux joueurs d'une même équipe d'ajuster leurs organisations collectives en fonction des caractéristiques du jeu adverse.**

Les règles essentielles sont celles du basket-ball.

DECLINAISON DES PARAMÈTRES DU PROJET :

*** Attendus de Fin de Lycée 1 (AFL1) sur 12 points: dimension motrice de l'épreuve :**

- **Et 8 points : S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu**
- **4 points : Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force**

***AFL2 sur 2, 4 ou 6 points (l'élève choisit): dimension méthodologique de l'épreuve : savoir s'entraîner :**

AFL3 sur 2, 4 ou 6 points (l'élève choisit): dimension sociale de l'épreuve : savoir entraîner : aider, conseiller...

-PROJET DE L'ÉLÈVE :

En début de l'évaluation certificative l'élève choisit la répartition des AFL2 et AFL3 dans les 8 points octroyés : 4/4 ; 6/2 ; 2/6.

En début de 4^e leçon, l'élève choisit dans l'AFL3 deux des rôles dans les lesquels il souhaite être évalués parmi « entraîneur », « arbitre », « partenaire d'entraînement ».

A partir de la 5^e leçon les AFL2 et 3 sont évalués au fil de l'eau

Repères de l'évaluation de l'AFL1

AFL1 12 points	S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force	AFL1 décliné dans l'APSA	<i>Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation offensive capable de faire évoluer le rapport de force en sa faveur par l'occupation permanente de l'espace de jeu (écartement et étagement), face à une défense qui se replie collectivement pour défendre sa cible ou récupérer la balle.</i>	
Eléments à évaluer	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<p>Résultats des matchs /1 pt</p> <p>S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense avec son projet de jeu</p> <p>Sur 8 points (Dont un point sur le résultat des matchs)</p>	F = 3 pts max	F = 6 pts max	F= 8 pts max	
	G = 2 pts max	G = 4 pts max	G = 6 pts max	G = 8 pts max
	Que des défaites = 0 pt	Plus de défaites que de victoires=0.25 pt	Plus de victoires que de défaites = 0.5 pt	Que des victoires = 1 pt
	<p style="text-align: center;">Peu de techniques mobilisées</p> <p>PB : Pas de prises d'information. *<u>Dribble</u> systématique (sans raison et/ou surplace). *<u>Passé</u> impossible (prise de décision trop lente) *Préfère passer alors qu'il aurait pu tirer et/ou peu de <u>tirs</u> Perd très souvent la balle sous la pression NPB : statique, aligné avec PB et DEF DEF : Ne défend pas dos au panier *Suit un adversaire partout sur le terrain *En retard, commet de très nombreuses fautes.</p>	<p style="text-align: center;">Mobilisation d'une ou deux techniques préférentielles</p> <p>PB : Peu de prise d'information *<u>Dribble</u> souvent pour traverser le terrain=> pas de solution *<u>Passé</u> à un partenaire non démarqué (prise de décision très lente) *<u>Tir</u> face à une défense en place (échecs nombreux) Conserve la balle mais n'est pas dangereux pour l'ADV NPB : dynamique, mais court dans tous les sens ou rarement démarqué, proche du DEF DEF : Dos au but *Encore des oublis en DEF H à H : souvent plusieurs autour du PB *quelques fautes car parfois en retard</p>	<p style="text-align: center;">Mobilisation efficace de plusieurs techniques</p> <p>PB : Le joueur prend l'information. *<u>Dribble</u> de débordement si difficulté pour progresser (car pas de solutions de passe) *Et/ou <u>passé</u> à un partenaire parfois démarqué *<u>Tir</u> parfois dans l'espace ouvert (quelques échecs) Conserve la balle sous pression et devient parfois dangereux pour l'ADV NPB : Tente de se démarquer, quelquefois en réussite. DEF : Se focalise sur son ADV direct. * Ferme bien l'accès à la cage *peu de fautes</p>	<p style="text-align: center;">Répertoire de techniques variées utilisé efficacement</p> <p>PB : La prise d'information et sa résultante sont rapides. Prises d'intervalle. *<u>Dribble</u> à bon escient (débordement ou pour éviter le marcher) => Danger pour adversaire. *<u>Passes</u> opportunes à des partenaires en mouvement dans l'intervalle *Nombreux <u>tirs</u> précis dans des espaces ouverts Capable de conserver la balle sous pression et devient parfois décisif pour l'ADV (amène un tir). NPB : Se démarque et utilise les espaces libres. DEF : Protège son panier *Pression constante sur l'adversaire. *Réussit quelques interceptions *Pas ou très peu de fautes</p>
<p>Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force</p> <p>Sur 4 points</p>	F = 1.5 pts max	F = 3 pts max	F= 4 pts max	
	G = 1 pts max	G = 2 pts max	G = 3 pts max	G = 4 pts max
	<p style="text-align: center;">Adaptations aléatoires au cours du jeu</p> <p>En ATT, aucune adaptation. L'équipe attaque toujours de la même manière. Les choix sont incohérents, ils induisent très souvent la perte de balle : utilisation systématique du dribble en 2c1 alors que la passe à un partenaire démarqué est possible. Le PB annule la situation favorable pour devenir une situation défavorable. En DEF, adaptation inexistante ou très aléatoire. L'équipe ne prend pas en compte les adversaires (placement...) L'équipe subit des actions de marque sans réagir.</p>	<p style="text-align: center;">Quelques adaptations au cours du jeu</p> <p>En ATT, quelques adaptations face à la défense adverse mais les choix sont trop lents. La situation de supériorité numérique DECLINE en situation à égalité numérique voire d'infériorité suite au retour des défenseurs. Exemple : en 2 c 1 en attaque. Le PB met du temps à passer au joueur démarqué ; le retour des défenseurs entraîne une situation de 2c2 voir 2c3. En DEF, l'adaptation est présente mais tardive.</p>	<p style="text-align: center;">Adaptations régulières en cours de jeu</p> <p>En ATT, l'adaptation face à la défense est réelle. Les choix sont cohérents et permettent de CONSERVER l'ascendant sur les adversaires. Exemple : situation de 2c1 amène un tir. Le PB passe ou va tout seul. En DEF, l'adaptation est quasi-constante. Début d'entraide entre les défenseurs. Si un défenseur est dépassé, un partenaire vient l'aider sans être pris de vitesse.</p>	<p style="text-align: center;">Adaptations permanentes en cours de jeu</p> <p>En ATT, les choix sont cohérents et permettent de CREER l'ascendant sur les adversaires. Ex : la situation de 2c2 amène un tir en position favorable grâce au dribble de débordement, à l'appel du Npde B ou à l'ajout d'un nouvel attaquant. Les choix se multiplient donc pour le PB. En DEF, l'adaptation est systématique, La déf laisse très peu de solutions à l'adversaire. Elle met en place plusieurs défenses (zone ou HH) selon le jeu adverse. Elle réagit au cours du jeu (suite à un but ou un temps mort).</p>

(1) Pour chacun des 2 éléments de l'AFL1, les co-évaluateurs positionnent l'élève dans un degré puis ajustent la note en fonction de la proportion des oppositions gagnées

Repères d'évaluation de l'AFL2				
* Tout au long de la séquence d'enseignement les élèves s'organisent en trinôme : joueur, entraîneur, partenaire d'entraînement.				
* Pour l'AFL2 le joueur est évalué à partir de la 3 ^e leçon sur la qualité de son échauffement et sur la prise en compte des informations fournies par l'entraîneur (éléments techniques mis en jeu) pour améliorer son niveau de jeu.				
* Lors de l'évaluation certificative, les élèves déterminent les points qu'ils souhaitent attribuer à l'AFL2 (2, 4 ou 6 points) en sachant que AFL2 + AFL3 = 8 points.				
AFL2 : Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.		AFL2 décliné dans l'APSA	<i>Connaitre, mettre en œuvre et adapter les principes d'échauffement et d'entraînement pour progresser</i>	
Choix de points	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
2 points	0.5	1	1.5	2
4 points	1	2	3	4
6 points	1.5	2.5	4.5	6
	Entraînement inadapté -Echauffement <u>aléatoire</u> -Manque de travail : souvent absent, peu d'essais, <u>analyses et régulations inexistantes.</u> Élève passif	Entraînement partiellement adapté -Echauffement <u>stéréotypé.</u> -Travail quantitatif : essais nombreux avec analyses et régulations <u>centrées sur le résultat (réussi/raté).</u> Élève actif	Entraînement adapté -Echauffement <u>adapté à l'effort.</u> -Travail quantitatif et qualitatif : essais nombreux avec <u>analyses et régulations centrées sur le résultat et les moyens utilisés.</u> Élève réfléchi	Entraînement optimisé -Echauffement <u>adapté à l'effort et à soi.</u> -Travail individualisé : essais nombreux avec <u>analyses et régulations adaptées à ses ressources (points forts/faiblesses).</u> Élève autonome

Repères d'évaluation de l'AFL3

*Tout au long de la séquence d'enseignement les élèves s'organisent en trinôme (« joueur », « entraîneur », « partenaire d'entraînement ») mais arbitrent aussi les rencontres proposées.

*Pour l'AFL3 les élèves choisissent en leçon 4 les 2 rôles dans lesquels ils souhaitent être évalués parmi :

-arbitre : encadre un match en faisant respecter les règles essentielles du handball.

-entraîneur : conseille ses partenaires pour construire des techniques efficaces et/ou son équipe pour adopter des tactiques pertinentes au regard du jeu des adversaires.

-partenaire d'entraînement : adapte ses actions aux capacités du joueur afin d'accélérer ses progrès.

*A partir de la leçon 4 les élèves sont évalués au fil de l'eau pour l'AFL3.

* Lors de l'évaluation certificative, les élèves déterminent les points qu'ils souhaitent attribués à l'AFL3 (2, 4 ou 6 points) en sachant que AFL2 + AFL3 = 8 points

AFL3	<i>Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire.</i>	AFL3 décliné dans l'activité	<i>Connaitre et faire appliquer les règles essentielles du BB (<u>ARBITRE</u>), Conseiller ses partenaires pour accélérer les apprentissages technico-tactiques (<u>ENTRAINEUR</u>), Adapter son jeu aux capacités de ses partenaires pour qu'ils progressent (<u>PARTENAIRE D'ENTRAINEMENT</u>)</i>			
Choix de points	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4		
2 points	0.5	1	1.5	2		
4 points	1	2	3	4		
6 points	1.5	2.5	4.5	6		
	Rôles subis <u>ARBITRE</u> : transmet des informations erronées : connaissance insuffisante du règlement et peu d'implication. <u>ENTRAINEUR</u> : transmet des informations erronées : n'utilise pas les critères de l'enseignant. <u>PARTENAIRE D ENTR.</u> : peu de travail dans ce rôle. Ne pense qu'à jouer, pas à aider	Rôles aléatoires <u>ARBITRE</u> : transmet des informations parfois erronées : connaissance partielle du règlement. <u>ENTRAINEUR</u> : transmet des informations parfois erronées : utilise quelques critères de l'enseignant. <u>PARTENAIRE D ENTR.</u> : de l'activité mais pas d'adaptation au niveau de jeu de son partenaire	Rôles préférentiels <u>ARBITRE</u> : transmission exacte mais irrégulière des informations: connaissance satisfaisante du règlement mais concentration fluctuante. <u>ENTRAINEUR</u> : transmission exacte mais irrégulière des informations: utilise les critères de l'enseignant pour quelques camarades. <u>PARTENAIRE D ENTR.</u> : s'adapte au niveau de jeu de quelques camarades privilégiés	Rôles au service de tous <u>ARBITRE</u> : transmission exacte et permanente des informations : connaissance complète du règlement <u>ENTRAINEUR</u> : transmission exacte et permanente des informations : utilise tous les critères de l'enseignant pour tous ses camarades. <u>PARTENAIRE D ENTR.</u> : s'adapte au niveau de jeu de tous ses partenaires d'entraînement		

L'AFL 1 s'évalue le jour du CCF.

Les AFL 2 et 3 peuvent s'évaluer le jour du CCF ou tout au long de la séquence d'apprentissage.

En noir : les incontournables du référentiel.

En rouge : les choix de l'équipe EPS

En vert : les choix de l'élève.

- AFL1 : postes au sein de l'équipe de sports collectifs, situation d'évaluation parmi celles proposées

- AFL2 ET AFL3 : La répartition des points

- AFL3 : Les rôles

REFERENTIEL D'ÉVALUATION D'ÉTABLISSEMENT

CHAMP D'APPRENTISSAGE N°1 BACCALAUREAT GENERAL ET TECHNOLOGIQUE EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Etablissement	STANISLAS CANNES
Ville	CANNES

Champ d'Apprentissage n°3	Activité Physique Sportive Artistique
Réaliser une prestation corporelle destinée à être vue et appréciée	<i>Danse</i>

PRINCIPE D'ELABORATION DE L'EPREUVE

***DUREE ET MODALITES DE L'EPREUVE :** présenter une chorégraphie collective de 4 à 6 élèves, d'une durée de 2'30, espace scénique et emplacement des spectateurs définis par l'enseignant. Le monde sonore est choisi par le groupe : (musique, bruitage, silence, ...) un dossier écrit sera remis au Jury, il présentera et argumentera la réalisation.

***DECLINAISON DES PARAMETRES DU PROJET :**

- Attendus de Fin de Lycée 1 (AFL1) sur 12 points: dimension motrice de l'épreuve :

-la performance maximale réalisée est obtenue par la composition et la présentation d'une chorégraphie collective à partir d'une démarche de procédés de composition définis par l'enseignant

-L'efficacité technique se réfère à l'engagement dans l'interprétation.

- AFL2 sur 2, 4 ou 6 points (l'élève choisit): dimension méthodologique de l'épreuve : savoir s'entraîner

- AFL3 sur 2, 4 ou 6 points (l'élève choisit): dimension sociale de l'épreuve : savoir entraîner : observer, conseiller

***PROJET DE L'ELEVE :**

- En leçon3, l'élève choisit dans l'AFL3 s'il souhaite être noté dans un rôle de juge ou de coach. L'évaluation des rôles s'effectue à partir de la leçon4.

- Le jour de l'évaluation certificative, l'élève choisit la répartition des AFL2 et AFL3 dans les 8 points octroyés : 4/4 ; 6/2 ; 2/6

Repères d'évaluation de l'AFL1					
AFL1 12 points	S'engager pour composer et interpréter une chorégraphie collective, selon un projet artistique en mobilisant une motricité expressive et des procédés de composition.			AFL1 décliné dans l'APSA	Danse
Eléments à évaluer	Max 1,5 pts Degré 1	Max 3 pts Degré 2	Max 4,5 pts Degré 3	Max 6 pts Degré 4	
S'engager pour interpréter Sur 6 pts	(Engagement corporel timide Présence et concentration faibles : gestes parasites Réalisations brouillons) Temps : Peu de déplacements/mouvements Energie : Pas d'énergie, Mouvements monotones, gestes parasites Espace Proche : Reste statique et n'utilise que des mouvements de bras.	(Engagement corporel inégal Présence intermittente Réalisations imprécises manque d'amplitude) Temps : Mouvements étriqués et quelques déplacements Energie : Peu d'énergie, même contraste Espace Proche : Exploite l'espace Avant/Arrière	(Engagement corporel mais présence discrète ou inversement Réalisations précises) Temps : Apparition de l'amplitude dans le mouvement/déplacement Energie : Combinaison de 2 contrastes Espace Proche : Utilisation de tous les espaces disponibles : avant/arrière, droite/gauche, haut/bas	(Engagement corporel ET interprétation Réalisations complexes) Temps : Musicalité dans les déplacements et le mouvement Energie : Variation d'énergie, au moins 3 contrastes Espace Proche : Exploitation variée et originale.	
Composer et développer un propos artistique (Réfléchir à un projet et le mettre en œuvre) Inventivité (originalité dans le thème, la gestuelle et les déplacements réalisés : en quoi ce projet est-il différent des autres ?) Sur 6 pts	Projet sans fil conducteur Reproduction de formes	Projet esquissé, inachevé, le fil conducteur est intermittent Peu convaincant	Projet cohérent et lisible Inventif	Projet développé, affirmation d'une intention Inventif ET original	

Repères d'évaluation de l'AFL2

Pour l'AFL2, le danseur est évalué sur la qualité de son échauffement et sur la prise en compte des informations fournies par l'entraîneur/partenaire (éléments techniques mis en jeu) pour améliorer son niveau.

- Les élèves déterminent les points qu'ils souhaitent attribués à l'AFL2 (2, 4 ou 6 points) en sachant que AFL2 + AFL3 = 8 points.

(le choix s'effectue en leçon 3 et l'évaluation des rôles effectuée à partir de la leçon 4)

AFL2 : Se préparer et s'engager, individuellement et collectivement, pour s'exprimer devant un public et susciter des émotions :		AFL2 décliné dans l'APSA		<i>Engagement de l'élève dans le projet de création</i>
Choix de points	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
2 points	Pas d'échauffement ou échauffement <u>restreint</u>	Echauffement <u>stéréotypé</u>	Echauffement <u>adapté à l'effort</u>	Echauffement <u>adapté à l'effort et à soi.</u>
4 points	Engagement limité voir absence d'engagement. Elève souvent absent	Engagement intermittent dans les phases de préparation ou de recherche ou de répétitions Manque de concentration	Engagement impliqué dans toutes les phases du projet : danseur	Engagement soutenu dans toutes les phases du projet : danseur et chorégraphe
6 points	Travail improductif	Travail irrégulier	Travail coopératif	Travail productif

Repères d'évaluation de l'AFL3

Pour l'AFL3, choisir et assumer des rôles au service de la prestation collective. Les élèves sont évalués au choix dans 2 rôles choisis parmi :

- Juge : juger la qualité de l'exécution de tout ou partie de la prestation réalisée par un camarade avec l'appui ou non d'une fiche d'observation. Il repère la gestualité et l'associe aux paramètres du mouvement (espace, temps, énergie, corps)
- Spectateur : Observe et évalue la prestation d'un groupe au niveau des émotions.
- Chorégraphe : Propose des améliorations techniques : une gestualité, émotions, paramètres du mouvement afin d'enrichir la chorégraphie de son groupe ou d'un partenaire.

* Les élèves déterminent les points qu'ils souhaitent attribués à l'AFL3 (2, 4 ou 6 points) en sachant que $AFL2 + AFL3 = 8$ points

AFL3 : Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire		AFL3 décliné dans l'activité		<i>Connaitre et transmettre au danseur ou au groupe toutes les informations permettant de progresser : performances (JUGE) et améliorations techniques (CHOREGRAPHE).</i>
Choix de points	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
2 points	Rôles subis <u>Juge</u> : transmissions d'informations erronées. connaissance insuffisante des paramètres	Rôles aléatoires <u>Juge</u> : les informations transmises sont parfois erronées. Le juge se contente d'un seul paramètre. Implication fluctuante.	Rôles préférentiels <u>Juge</u> : Transmission exacte avec arguments personnels sur au moins deux paramètres.	Rôles au service de tous <u>Juge</u> : Transmission d'informations argumentées maitrise de tous les paramètres.
4 points	<u>Spectateur</u> : observations erronées, non construites.	<u>Spectateur</u> : observations parfois superficielles.	<u>Spectateur</u> : observations plus rigoureuses mais qui restent incomplètes.	<u>Spectateur</u> : observations maitrisées.
6 points	<u>Chorégraphe</u> : aucune aide	<u>Chorégraphe</u> : proposition générale	<u>Chorégraphe</u> : se focalise sur un élément	<u>Chorégraphe</u> : propositions variées

L'AFL 1 s'évalue le jour du CCF.

Les AFL 2 et 3 peuvent s'évaluer le jour du CCF ou tout au long de la séquence d'apprentissage.

En noir : les incontournables du référentiel.

En rouge : les choix de l'équipe EPS

En vert : Les choix de l'élève

- AFL 1 : Le projet sportif

- AFL 2 at AFL3 : Le choix dans la répartition des points

- AFL 3 : Les rôles

Etablissement	STANISLAS CANNES
Ville	CANNES

Réaliser une performance motrice maximale mesurable à une échéance donnée

Demi-fond : 3X500m

PRINCIPE D'ELABORATION DE L'EPREUVE

DUREE ET MODALITES DE L'EPREUVE : Le 3X500m est un enchaînement de 3 courses avec une récupération organisée de 10 mns, chronométrée par l'enseignant à la seconde. Avant le début de l'épreuve le candidat devra réaliser un échauffement complet ET adapté à l'effort.
Le candidat annonce avant sa course sa stratégie de courses en % de VMA, il ne peut la modifier durant l'épreuve.
Les candidats courent sans montre ni chrono le temps au 250m leur est communiqué.

DECLINAISON DES PARAMETRES DU PROJET :

***Attendus de Fin de Lycée 1 (AFL1) sur 12 points: dimension motrice de l'épreuve :**

- la performance maximale réalisée est obtenue par l'addition des trois temps réalisés sur les trois courses.
- L'efficacité technique se réfère à la puissance de course = % de VMA, obtenue sur les trois courses : plus le % est élevé meilleure sera la note.

***AFL2 sur 2, 4 ou 6 points (l'élève choisit): dimension méthodologique de l'épreuve : savoir s'entraîner :**

AFL3 sur 2, 4 ou 6 points (l'élève choisit): dimension sociale de l'épreuve : savoir entraîner : savoir aider, conseiller...

PROJET DE L'ELEVE :

En leçon4, l'élève choisit dans l'AFL3 s'il souhaite être noté dans un rôle de juge ou de coach. L'évaluation des rôles s'effectue au fil de l'eau à partir de la leçon 5.

Le jour de l'évaluation certificative, l'élève choisit la répartition des AFL2 et AFL3 dans les 8 points octroyés : 4/4 ; 6/2 ; 2/6

Repères d'évaluation de l'AFL1																										
AFL1 12 points	<i>S'engager pour produire une performance maximale à l'aide de techniques efficaces, en gérant les efforts musculaires et respiratoires nécessaires et en faisant le meilleur compromis entre l'accroissement de vitesse d'exécution et de précision</i>															AFL1 décliné dans l'APSA	Produire la meilleure performance chronométrée sur 3X500m en maîtrisant le % de VMA utilisé.									
Eléments à évaluer	Degré 1						Degré 2						Degré 3						Degré 4							
La performance maximale	F	8.20	8.11	8.02	7.54	7.46	7.38	7.30	7.23	7.15	7.12	7.09	7.05	7.03	7.00	6.55	6.49	6.43	6.37	6.31	6.26	6.20	6.15	6.10	6.08	6.05
	Temps																Seuil national de performance									
	G	6.37	6.31	6.26	6.20	6.15	6.10	6.05	6.00	5.55	5.51	5.46	5.42	5.37	5.33	5.29	5.25	5.21	5.18	5.14	5.10	5.07	5.03	5.00	4.57	4.53
Nomogramme	Note	0	0,5	1	1.5	2	2.5	3	3.5	4	4.5	5	5.5	6	6.5	7	7.5	8	8.5	9	9.5	10	10.5	11	11.5	12
L'efficacité technique		Le manque de vitesse nuit à la coordination des actions propulsives						Une vitesse qui nuit à la continuité des actions propulsives						Une vitesse utile contrôlée, qui sert la coordination des Actions Propulsives						Une vitesse maximale utile qui sert la continuité des actions propulsives						
	%	85	86	87	90	91	92	93	94	95	96	97	98	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	112	115

Repères d'évaluation de l'AFL2

- Tout au long de la séquence d'apprentissage les élèves sont organisés en groupe de VMA, ils s'organisent en trinôme : coureur, juge, coach.
- Pour l'AFL2 le coureur est évalué à partir de la 3^e leçon sur la qualité de son échauffement et sur la prise en compte des informations fournies par le coach pour améliorer ses performances.
- Lors de l'évaluation certificative, les élèves déterminent les points qu'ils souhaitent attribuer à l'AFL2 (2, 4 ou 6 points) en sachant que AFL2 + AFL3 = 8 points.

AFL2 : S'entraîner individuellement et collectivement pour réaliser une performance	AFL2 décliné dans l'APSA	<i>Connaitre, mettre en œuvre et adapter les principes d'échauffement et d'entraînement</i>
---	---------------------------------	---

Choix de points	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
2 points	Entrainement inadapté -Echauffement aléatoire et récupération inexistante – -Manque de travail : souvent absent, analyses et régulations inexistantes.	Entrainement partiellement adapté -Echauffement progressif mais récupération aléatoire -Travail quantitatif : connaissance de sa VMA élaboration d'un projet	Entrainement adapté -Echauffement progressif et récupération adaptée à l'effort. -Travail quantitatif et qualitatif : analyses et régulations centrées sur l'analyse de ses résultats	Entrainement optimisé -Echauffement complet et récupérations adaptées à l'effort et à soi. -Travail individualisé : repérage des allures manipulation des % de VMA ; réalisation de son projet adapté.
4 points				
6 points				
	Élève passif	Élève actif	Élève réfléchi	Élève autonome

Repères d'évaluation de l'AFL3

- Tout au long de la séquence d'apprentissage les élèves sont organisés en trinôme: coureur, juge et coach, Pour l'AFL3 les élèves sont évalués au choix dans leur rôle de juge ou coach, c'est-à-dire dans leur capacité à aider, accélérer les progrès d'autrui. Ils font leur choix lors de la 4^e séance et sont notés au fil de l'eau à partir de la 5^e leçon
 - Les élèves déterminent lors de l'évaluation certificative les points qu'ils souhaitent attribuer à l'AFL3 (2, 4 ou 6 points) en sachant que AFL2 + AFL3 = 8 points.

AFL3	<i>Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire</i>	AFL3 décliné dans l'activité	<i>Connaitre et transmettre au coureur toutes les informations permettant de progresser : performances réalisées (juge), allures et techniques de course (coach)</i>	
Choix de points	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
2 points	Rôles subis <u>JUGE</u> : transmet des informations erronées	Rôles aléatoires <u>JUGE</u> : transmission des informations parfois erronées	Rôles préférentiels <u>JUGE</u> : transmission exacte	Rôles au service de tous <u>JUGE</u> : transmission exacte et permanente des informations :
4 points	<u>COACH</u> : ne connaît pas les principes d'entraînement	<u>COACH</u> : connaissances superficielles	<u>COACH</u> : connaît les principes, et les faits appliquer	<u>COACH</u> : maîtrise tous les principes d'entraînement élabore un projet de course
6 points				

L'AFL 1 s'évalue le jour du CCF.

Les AFL 2 et 3 peuvent s'évaluer le jour du CCF ou tout au long de la séquence d'apprentissage.

En noir : les incontournables du référentiel.

En rouge : les choix de l'équipe EPS

En vert : les choix de l'élève :

- AFL 1 : Le projet sportif

- AFL 2 et AFL3 : Le choix dans la répartition des points

- AFL 3 : Le rôle



Région académique
PROVENCE-ALPES-CÔTE D'AZUR

REFERENTIEL D'ÉVALUATION D'ÉTABLISSEMENT

CHAMP D'APPRENTISSAGE N°3
BACCALAUREAT GENERAL ET TECHNOLOGIQUE
EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

SESSION 2021

ETABLISSEMENT	STANISLAS CANNES
VILLE	CANNES

Champ d'Apprentissage n°3	Activité physique sportive et artistique
---------------------------	--

Réaliser une prestation corporelle destinée à être vue et appréciée

REALISATION DE FORMES CORPORELLES CODIFIÉES CONDUISANT À UN ENCHAÎNEMENT

GYMNASTIQUE AU SOL

PRINCIPE D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE

-DUREE ET MODALITES DE L'ÉPREUVE :

Sur un praticable de 12 m de long sur 2m de large, réaliser, en présence d'un public, un enchaînement composé d'au moins 6 éléments différents, dont obligatoirement: une série acrobatique de 3 éléments, 1 ATR, 1 passage par la verticale renversée, une position tenue en souplesse ou en force, 1 saut, un changement de direction.

Code de référence : La cotation des difficultés est référée au code UNSS en vigueur

-DECLINAISON DES PARAMETRES DU PROJET :

*** Attendus de Fin de Lycée 1 (AFL1) sur 12 points: dimension motrice de l'épreuve :**

- L'exécution des 6 éléments composant l'ossature de l'enchaînement : 4 points.
- L'exécution de l'enchaînement : 4 points
- Le niveau de difficulté des 6 figures choisies : 4 points

***AFL2 sur 2, 4 ou 6 points (l'élève choisit): dimension méthodologique de l'épreuve : savoir s'entraîner :**

***AFL3 sur 2, 4 ou 6 points (l'élève choisit): dimension sociale de l'épreuve : savoir juger, conseiller, aider, ...**

-PROJET DE L'ÉLÈVE :

Le jour de l'évaluation certificative l'élève choisit :

- Dans l'AFL3 s'il souhaite être noté dans un rôle de juge et/ou d'entraîneur (évaluation effectuée tout au long de la séquence d'apprentissage)
- La répartition des AFL2 et AFL3 dans les 8 points octroyés : 4/4 ; 6/2 ; 2/6

Repères d'évaluation de l'AFL1				
AFL1 12 points	S'engager pour composer et réaliser un enchaînement à visée esthétique ou acrobatique destiné à être jugé, en combinant des formes corporelles codifiées		AFL1 décliné dans l'APSA	Composer et présenter un enchaînement de six éléments minimum issus de quatre familles gymniques distinctes (rotations, ATR et renversement, sauts, élément en souplesse ou en force) avec maîtrise et fluidité.
Eléments à évaluer	<u>La difficulté des figures ne doit pas être privilégiée au détriment d'une parfaite exécution :</u>			
Réaliser et maîtriser des formes corporelles de plus en plus complexes techniquement :	<ul style="list-style-type: none"> -La maîtrise de chacune des 6 figures est notée sur 1 point. - Élément oublié ou réalisé avec aide est compté 0. - Sont pénalisées les fautes de tenue et de technique, les mouvements pour maintenir l'équilibre. Les sanctions sont : petite faute -0,2 pts ; grosse faute: -0,5 pts ; chute: -1 pt (se reporter au code UNSS). - Les différentes fautes d'exécution sur un même élément s'additionnent. - En dessous de 6 éléments, tout élément manquant est pénalisé de 2 points. 			
- 4 points liés à la maîtrise des 6 figures choisies.	Degré 1 Exécution aléatoire. <i>Formes corporelles inadéquates aux ressources, fautes, chutes</i> Moins de 3 sur 6 = 0 à 1.1 sur 4	Degré 2 Exécution globalement maîtrisée. <i>Formes corporelles plutôt appropriées aux ressources avec des déséquilibres...</i> Entre 3.1 et 4.8 sur 6 = 1.3 à 2.1 sur 4	Degré 3 Exécution maîtrisée et stabilisée. <i>Formes corporelles adaptées aux ressources, actions coordonnées</i> Entre 4.9 et 5.5 sur 6 = 2.3 à 3.1 sur 4	Degré 4 Exécution dominée. <i>Formes corporelles optimisées par rapport aux ressources, actions combinées.</i> Plus de 5.6 sur 6 = 3.3 à 4 sur 4
- 4 points liés à la difficulté des 6 figures choisies (A=0.4 ;B=0.6 ; C=0.8 ; D= 1).	<u>Niveau de difficulté des figures noté sur 4 points:</u> 2.4 sur 6 = 0.5 sur 4 2.6 sur 6 = 0.7 sur 4 2.8 sur 6 = 0.9 sur 4 3 sur 6 = 1.1 sur 4	<u>Niveau de difficulté des figures noté sur 4 points:</u> 3.2 sur 6 = 1.3 sur 4 3.4 sur 6 = 1.5 sur 4 3.6 sur 6 = 1.7 sur 4 3.8 sur 6 = 1.9 sur 4 4 sur 6 = 2.1 sur 4	<u>Niveau de difficulté des figures noté sur 4 points:</u> 4.2 sur 6 = 2.3 sur 4 4.4 sur 6 = 2.5 sur 4 4.6 sur 6 = 2.7 sur 4 4.8 sur 6 = 2.9 sur 4 5 sur 6 = 3.1 sur 4	<u>Niveau de difficulté des figures noté sur 4 points:</u> 5.2 sur 6 = 3.3 sur 4 5.4 sur 6 = 3.5 sur 4 5.6 sur 6 = 3.7 sur 4 5.8 sur 6 = 4 sur 4
<u>TOTAL : 8pts</u>				
Composer et présenter un enchaînement à visée esthétique/ Acrobatique	Enchaînement morcelé	Enchaînement juxtaposé	Enchaînement organisé	Enchaînement optimisé
<ul style="list-style-type: none"> -Liaison des figures (1pt) -Utilisation du praticable (0.5pt) -Variation d'allure (1pt), -Utilisation de différents plans (0.5pt) -Originalité (1pt) <u>TOTAL : 4pts</u>	0.5 sur 4 0.7 sur 4 0.9 sur 4 1.1 sur 4	1.3 sur 4 1.5 sur 4 1.7 sur 4 1.9 sur 4 2.1 sur 4	2.3 sur 4 2.5 sur 4 2.7 sur 4 2.9 sur 4 3.1 sur 4	3.3 sur 4 3.5 sur 4 3.7 sur 4 4 sur 4

(1) Les co-évaluateurs positionnent l'élève dans un degré puis ajustent la note en fonction du niveau moyen de difficulté des éléments

EVALUATION GYM GARCONS EN TERMINALE

CHOISIS DANS CE TABLEAU 6 FIGURES DIFFERENTES EN UTILISANT OBLIGATOIREMENT TOUTES LES COLONNES

Attention !!! Sélectionne des figures que tu maîtrises car en GYM, il faut faire difficile mais surtout... **BIEN** .

	UNE SERIE ACROBATIQUE DE 3 ELEMENTS	1° PASSAGE PAR LA VERTICALE RENVERSEE : ATR	2° PASSAGE PAR LA VERTICALE RENVERSEE	UNE POSITION TENUE EN SOUPLESSE OU EN FORCE	1 SAUT	UN CHANGEMENT DE DIRECTION
0.4 point	Série de 3 roulades avant ou arrière simples (groupée ou écart) toutes identiques.	* Passage à l'ATR seul (ATR passagé).	*Roue *ATR roulade avant	* Chandelle * Trépieds * Planche faciale	* Saut ½ tour * Saut groupé *Saut écart (jambes en bas)	* Debout 1/2 tour sur 2 pieds. * Au sol demi tour.
0.6 point	Série de 3 roulades avant ou arrière dont au moins une : -roulade avant avec pose des mains loin. -ou roulade arrière filée. -ou roulade arrière jambes tendues...	* ATR tenu 2''seul	*Roue une main *Rondade ½ tour.	*Planche costale * Pieds dans la main	* Saut 1 tour * Saut carpé (jambes à l'horizontale)	* Debout 1/2 tour sur 1 pied. * Planche - 1/2 tour sur 2 1/2 pointes.
0.8 point	Série de 3 roulades avant ou arrière différentes dont au moins une : -roulade avant élevée. -ou roulade avant jambes tendues.	* ATR avec variation de la position de départ : -planche-ATR. -à genou-ATR -jambes écart-ATR	* Roue plombée *Rondade saut tour complet.	*Grand écart costal * Equerre au sol * Ecrasement facial	* Saut 1,5 tour. * Saut de mains pieds décalés.	* Planche costale - 1tour ¼ enroulé sur 2 ½ pointes.
1 point	Série de 3 roulades avant ou arrière différentes dont au moins un : -saut de l'ange. -ou une roulade arrière piquée...	* ATR avec variation du milieu de la figure : -ATR-plié/tendu -ATR-écart/serré -ATR-1/2 tour * ATR en force	*Rondade +1,5 tour * Roue sans les mains	* Grand écart facial * Equerre-ATR	* Saut de mains pieds serrés * Salto	* 1,5 tour sur 2 pieds. * ATR-1/2 tour.

EVALUATION GYM FILLES EN TERMINALE

CHOISIS DANS CE TABLEAU 6 FIGURES DIFFERENTES EN UTILISANT OBLIGATOIREMENT TOUTES LES COLONNES

Attention !!! Sélectionne des figures que tu maîtrises car en GYM, il faut faire difficile mais surtout... BIEN .

	UNE SERIE ACROBATIQUE DE 3 ELEMENTS	1° PASSAGE PAR LA VERTICALE RENVERSEE : ATR	2° PASSAGE PAR LA VERTICALE RENVERSEE	UNE POSITION TENUE EN SOUPLESSE OU EN FORCE	1 SAUT	UN CHANGEMENT DE DIRECTION
0.4 point	Série de 3 roulades avant ou arrière simples (groupée ou écart) toutes identiques .	* Passage à l'ATR seul (ATR passé).	* Roue * ATR roulade avant	* Chandelle * Trépieds * Planche faciale	* Saut groupé * Saut de chat	* Debout 1/2 tour sur 2 pieds. * Au sol demi tour.
0.6 point	Série de 3 roulades avant ou arrière dont au moins une : -roulade avant avec pose des mains loin. -ou roulade arrière jambes tendues...	* ATR tenu 2"seul	* Rondade * Souplesse avant	* Planche costale. * Ecrasement facial * Pont tenu 2 sec	* Saut ½ tour * Saut écart * Saut de biche * Saut de chat avec ½ tour.	* Debout 1/2 tour sur 1 pied. * Planche - 1/2 tour sur 2 1/2 points.
0.8 point	Série de 3 roulades avant ou arrière différentes dont au moins une: -roulade arrière filée. -roulade avant jambes tendues	* ATR avec variation de la position de départ : -planche-ATR. -à genou-ATR -jambes écart-ATR	* Roue une main * Rondade 1/2 tour * Souplesse arrière	*Grand écart costal *Pieds dans la main * Pont se relever vers l'avant	* Saut 1 tour * Grand jeté.	* Planche costale - 1tour ¼ enroulé sur 2 ½ points.
1 point	Série de 3 roulades avant ou arrière différentes dont au moins une de difficulté D : -roulade avant élevée. -roulade arrière piquée...	* ATR avec variation du milieu de la figure : -ATR-plié/tendu -ATR-écart/serré -ATR-1/2 tour	* Rondade tour complet * Roue plombée * Roue sans les mains	*Grand écart facial *Pieds dans la main sur ½ pointe * Pont se relever vers l'arrière	* Saut 1,5 tour. * Saut de mains * Salto * Grand jeté en tournant	* 1,5 tour sur 2 pieds. * ATR-1/2 tour.

Repères d'évaluation de l'AFL2

- Tout au long de la séquence d'enseignement les élèves s'organisent en trinôme : gymnaste, juge, entraîneur/aide/parade. Pour l'AFL2 le gymnaste est évalué sur la qualité de son échauffement et sur la prise en compte des informations fournies par le juge (éléments et/ou enchaînement maîtrisés) et par l'entraîneur (éléments techniques mis en jeu) pour améliorer sa production.
- Les élèves déterminent les points qu'ils souhaitent attribués à l'AFL2 (2, 4 ou 6 points) en sachant que AFL2 + AFL3 = 8 points.

AFL2 : S'entraîner individuellement et collectivement pour réaliser une performance		AFL2 décliné dans l'APSA		<i>Connaitre, mettre en œuvre et adapter les principes d'échauffement et d'entraînement</i>
Choix de points	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
2 points	<u>Entraînement inadapté</u> -Echauffement <u>aléatoire</u>	<u>Entraînement partiellement adapté</u> -Echauffement <u>stéréotypé</u> .	<u>Entraînement adapté</u> -Echauffement <u>adapté</u> à l'effort.	<u>Entraînement optimisé</u> -Echauffement <u>adapté</u> à l'effort et à soi.
4 points	-Manque de travail : souvent absent, peu d'essais, <u>analyses et régulations inexistantes</u> .	-Travail quantitatif : essais nombreux avec <u>analyses et régulations centrées sur le résultat</u> (réussi/raté).	-Travail quantitatif et qualitatif : essais nombreux avec <u>analyses et régulations centrées sur le résultat et les moyens utilisés</u> .	-Travail individualisé : essais nombreux avec <u>analyses et régulations adaptées à ses ressources (points forts/faiblesses)</u> .
6 points	Élève passif	Élève actif	Élève réfléchi	Élève autonome

Repères d'évaluation de l'AFL3

-Tout au long de la séquence d'enseignement les élèves s'organisent en trinôme : « gymnaste», « juge », « entraîneur/aide/parade ». Pour l'AFL3 les élèves sont évalués au choix dans 2 rôles choisis parmi:
 -juge : juger la qualité de l'exécution de tout ou partie de l'enchaînement réalisé par un camarade le jour de l'évaluation certificative (épreuve écrite).
 -entraîneur : conseiller un camarade sur l'exécution d'une figure le jour de l'évaluation certificative (épreuve écrite).
 -aide parade lors de la réalisation de plusieurs ATR ou renversements: l'élève exécute selon le besoin du gymnaste une aide ou une parade (épreuve pratique).

* Les élèves déterminent les points qu'ils souhaitent attribués à l'AFL3 (2, 4 ou 6 points) en sachant que AFL2 + AFL3 = 8 points.

AFL3 : Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire			AFL3 décliné dans l'activité	<i>Connaitre et transmettre au sauteur toutes les informations permettant de progresser : performances (JUGE) et améliorations techniques (ENTRAINEUR).</i>
Choix de points	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
2 points	Rôles subis	Rôles aléatoires	Rôles préférentiels	Rôles au service de tous
4 points	JUGE : transmet des informations erronées : connaissance insuffisante du règlement	JUGE : transmission des informations parfois erronées : connaissance du règlement mais application peu sérieuse.	JUGE : transmission exacte mais irrégulière des informations: connaissance satisfaisante du règlement mais concentration fluctuante.	JUGE : transmission exacte et permanente des informations : connaissance complète du règlement
6 points	ENTRAINEUR : transmet des informations erronées : n'utilise pas les critères de l'enseignant. AIDE/PARADE : action tardive, inefficace : mise en danger du partenaire.	ENTRAINEUR : transmet des informations parfois erronées : utilise quelques critères de l'enseignant. AIDE/PARADE : action efficace mais permanente empêchant le partenaire d'apprendre ; trop d'aide.	ENTRAINEUR : transmission exacte mais irrégulière des informations: utilise les critères de l'enseignant pour quelques camarades. AIDE/PARADE : action efficace et adaptée au partenaire ; pas de chute et des progrès.	ENTRAINEUR : transmission exacte et permanente des informations données par l'enseignant : utilise tous les critères de l'enseignant pour tous ses camarades. AIDE/PARADE : action efficace et adaptée à la situation ; sait agir ...ou pas.

L'AFL 1 s'évalue le jour du CCF.
 Les AFL 2 et 3 peuvent s'évaluer le jour du CCF ou tout au long de la séquence d'apprentissage.
 En noir : les incontournables du référentiel.
 En rouge : les choix de l'équipe EPS
 En vert : Les choix de l'élève
 - AFL 1 : Le projet sportif
 - AFL 2 at AFL3 : Le choix dans la répartition des points
 - AFL 3 : Les rôles

Région académique
PROVENCE-ALPES-CÔTE D'AZUR

Etablissement	STANISLAS CANNES
Ville	CANNES

Champ d'Apprentissage n°4	Activité Physique Sportive d'affrontement collectif
Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel pour gagner	HANDBALL

PRINCIPE D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE

DUREE ET MODALITES DE L'ÉPREUVE :

***Matches à 6 contre 6 (5 joueurs de champ et un gardien) sur un terrain réglementaire opposant deux équipes dont le rapport de force est équilibré.**

***Chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 8 minutes.**

***Lors de chaque rencontre, chaque équipe peut bénéficier d'un « temps-mort » d'1-minute pour adapter son organisation en fonction du contexte de jeu et du score. (intervention de l'entraîneur)**

***Entre les deux rencontres opposant les mêmes équipes (mi-temps), une concertation (par le biais de l'entraîneur cf AFL 3) sera prévue de manière à permettre aux joueurs d'une même équipe d'ajuster leurs organisations collectives en fonction des caractéristiques du jeu adverse.**

Les règles essentielles sont celles du handball à 7. L'engagement se réalise au centre du terrain.

DECLINAISON DES PARAMETRES DU PROJET :

* **Attendus de Fin de Lycée 1 (AFL1) sur 12 points: dimension motrice de l'épreuve :**

- **8 points : S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu.**
- **4 points : Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force**

***AFL2 sur 2, 4 ou 6 points (l'élève choisit): dimension méthodologique de l'épreuve : savoir S'entraîner :**

AFL3 sur 2, 4 ou 6 points (l'élève choisit): dimension sociale de l'épreuve : savoir entraîner : savoir aider, conseiller...

-PROJET DE L'ÉLÈVE :

En début de l'évaluation certificative l'élève choisit la répartition des AFL2 et AFL3 dans les 8 points octroyés : 4/4 ; 6/2 ; 2/6.

En début de 4^e leçon, l'élève choisit dans l'AFL3 deux des rôles dans les lesquels il souhaite être évalués parmi « entraîneur », « arbitre », « partenaire d'entraînement ».

A partir de la 5^e leçon les AFL2 et 3 sont évalués au fil de l'eau

Repères d'évaluation de l'AFL1

AFL1 12 points	S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force	AFL1 décliné dans l'APSA	<i>Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation offensive capable de faire évoluer le rapport de force en sa faveur par l'occupation permanente de l'espace de jeu (écartement et étagement), face à une défense qui se replie collectivement pour défendre sa cible ou récupérer la balle.</i>	
Eléments à évaluer	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
	F = 3 pts max G = 2 pts max	F = 6 pts max G = 4 pts max	F = 8 pts max G = 6 pts max	G = 8 pts max
Résultats des matchs/1 pt	Que des défaites = 0 pt	Plus de défaites que de victoires=0.25 pt	Plus de victoires que de défaites =0.5 pt	Que des victoires = 1 pt
<p style="text-align: center;">S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu</p> <p style="text-align: center;">Sur 8 points (Dont un point sur le résultat des matchs)</p>	<p style="text-align: center;">Peu de techniques mobilisées</p> <p>PB : Pas de prises d'information.</p> <p>*Dribble systématique (sans raison et/ou surplace).</p> <p>*Passe impossible (prise de décision trop lente)</p> <p>*Préfère passer alors qu'il aurait pu tirer et/ou peu de <u>tirs</u></p> <p>Perd très souvent la balle sous la pression</p> <p>NPB : statique, aligné avec PB et DEF</p> <p>DEF : Ne défend pas dos au but</p> <p>*Suit un adversaire partout sur le terrain</p> <p>*En retard, commet de très nombreuses fautes.</p>	<p style="text-align: center;">Mobilisation d'une ou deux techniques préférentielles</p> <p>PB : Peu de prise d'information</p> <p>*Dribble souvent pour traverser le terrain=> pas de solution</p> <p>*Passe à un partenaire non démarqué (prise de décision très lente)</p> <p>*Tir face à une défense en place (échecs nombreux)</p> <p>Conserve la balle mais n'est pas dangereux pour l'ADV</p> <p>NPB : dynamique, mais court dans tous les sens ou rarement démarqué, proche du DEF</p> <p>DEF : Dos au but</p> <p>*Encore des oublis en DEF H à H : souvent plusieurs autour du PB</p> <p>*quelques fautes car parfois en retard</p>	<p style="text-align: center;">Mobilisation efficace de plusieurs techniques</p> <p>PB : Le joueur prend l'information.</p> <p>*Dribble de débordement si difficulté pour progresser (car pas de solutions de passe)</p> <p>*Et/ou <u>passé</u> à un partenaire parfois démarqué</p> <p>*Tir parfois dans l'espace ouvert (quelques échecs)</p> <p>Conserve la balle sous pression et devient parfois dangereux pour l'ADV</p> <p>NPB : Tente de se démarquer, quelquefois en réussite.</p> <p>DEF : Se focalise sur son ADV direct.</p> <p>* Ferme bien l'accès à la cage</p> <p>*peu de fautes</p>	<p style="text-align: center;">Répertoire de techniques variées utilisé efficacement</p> <p>PB : La prise d'information et sa résultante sont rapides. Prises d'intervalle.</p> <p>*Dribble à bon escient (débordement ou pour éviter le marcher) => Danger pour adversaire.</p> <p>*<u>Passes</u> opportunes à des partenaires en mouvement dans l'intervalle</p> <p>*Nombreux <u>tirs</u> cadrés dans des espaces ouverts ou aux 9 mètres (suspension haute)</p> <p>Capable de conserver la balle sous pression et devient parfois décisif pour l'ADV (amène un tir).</p> <p>NPB : Se démarque et utilise les espaces libres.</p> <p>DEF : Protège son but</p> <p>*Pression constante sur l'adversaire.</p> <p>*Réussit quelques interceptions</p> <p>*Pas ou très peu de fautes</p>
<p style="text-align: center;">Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force</p> <p style="text-align: center;">Sur 4 points</p>	<p style="text-align: center;">F = 1.5 pts max G = 1 pt max</p> <p style="text-align: center;">Adaptations aléatoires au cours du jeu</p> <p>En ATT, aucune adaptation face à l'équipe adverse. L'équipe attaque systématiquement de la même manière. Les choix sont incohérents, ils induisent très souvent la perte de balle : utilisation systématique du dribble en 2c1 alors que la passe à un partenaire démarqué est possible. Le PB annule la situation favorable pour devenir une situation défavorable.</p> <p>En DEF, adaptation inexistante ou très aléatoire. L'équipe ne prend pas en compte les adversaires notamment au niveau de leur placement. L'équipe subit des actions de marque sans réagir.</p>	<p style="text-align: center;">F = 3 pts max G = 2 pts max</p> <p style="text-align: center;">Quelques adaptations au cours du jeu</p> <p>En ATT, quelques adaptation face à la défense adverse mais les choix sont trop lents. La situation de supériorité numérique DECLINE en situation à égalité numérique voir d'infériorité suite au retour des défenseurs. Exemple : situation de 2 contre 1 en attaque. Le PB met du temps à passer au joueur démarqué ; le retour des défenseurs entraîne une situation de 2c2 voir 2c3.</p> <p>En DEF, l'adaptation est présente mais tardive. Ex : un partenaire est dépassé, le défenseur adapte son déplacement vers l'adversaire qui file au but.</p>	<p style="text-align: center;">F = 4 pts max G = 3 pts max</p> <p style="text-align: center;">Adaptations régulières en cours de jeu</p> <p>En ATT, l'adaptation face à la défense est réelle. Les choix sont cohérents et permettent de CONSERVER l'ascendant sur les adversaires. Exemple : situation de 2c1 amène un tir. Le PB passe ou va tout seul.</p> <p>En DEF, l'adaptation est quasi-constante. Début d'entraide entre les défenseurs. Si un défenseur est dépassé, un partenaire vient l'aider sans être pris de vitesse.</p>	<p style="text-align: center;">G = 4 pts max</p> <p style="text-align: center;">Adaptations permanentes en cours de jeu</p> <p>En ATT, les choix sont cohérents et permettent de CREER l'ascendant sur les adversaires. Ex : la situation de 2c2 amène un tir en position favorable grâce au dribble de débordement, à l'appel du Npde B ou à l'ajout d'un nouvel attaquant. Les choix se multiplient donc pour le PB.</p> <p>En DEF, l'adaptation est systématique, La défense laisse très peu de solutions à l'équipe adverse. L'équipe met en place plusieurs défenses (zone ou HH) selon le jeu de l'adversaire. Elle réagit au cours du jeu (suite à un but ou un temps mort).</p>

(1) Pour chacun des 2 éléments de l'AFL1, les co-évaluateurs positionnent l'élève dans un degré puis ajustent la note en fonction de la proportion des oppositions gagnées

Repères d'évaluation de l'AFL2				
* Tout au long de la séquence d'enseignement les élèves s'organisent en trinôme : joueur, entraîneur, partenaire d'entraînement.				
* Pour l'AFL2 le joueur est évalué à partir de la 3 ^e leçon sur la qualité de son échauffement et sur la prise en compte des informations fournies par l'entraîneur (éléments techniques mis en jeu) pour améliorer son niveau de jeu.				
* Lors de l'évaluation certificative, les élèves déterminent les points qu'ils souhaitent attribuer à l'AFL2 (2, 4 ou 6 points) en sachant que AFL2 + AFL3 = 8 points.				
AFL2 : S'entraîner individuellement et collectivement pour réaliser une performance			AFL2 décliné dans l'APSA	Connaitre, mettre en œuvre et adapter les principes d'échauffement et d'entraînement pour progresser
Choix de points	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
2 points	0.5	1	1.5	2
4 points	1	2	3	4
6 points	1.5	2.5	4.5	6
	<p><u>Entraînement inadapté</u> -Echauffement <u>aléatoire</u></p> <p>-Manque de travail : souvent absent, peu d'essais, <u>analyses et régulations inexistantes</u>.</p> <p>Élève passif</p>	<p><u>Entraînement partiellement adapté</u> -Echauffement <u>stéréotypé</u>.</p> <p>-Travail quantitatif : essais nombreux avec analyses et régulations <u>centrées sur le résultat</u> (réussi/raté).</p> <p>Élève actif</p>	<p><u>Entraînement adapté</u> -Echauffement <u>adapté à l'effort</u>.</p> <p>-Travail quantitatif et qualitatif : essais nombreux avec <u>analyses et régulations centrées sur le résultat et les moyens utilisés</u>.</p> <p>Élève réfléchi</p>	<p><u>Entraînement optimisé</u> -Echauffement <u>adapté à l'effort et à soi</u>.</p> <p>-Travail individualisé : essais nombreux avec <u>analyses et régulations adaptées à ses ressources</u> (points forts/faiblesses).</p> <p>Élève autonome</p>

Repères d'évaluation de l'AFL3

*Tout au long de la séquence d'enseignement les élèves s'organisent en trinôme (« joueur », « entraîneur », « partenaire d'entraînement ») mais arbitrent aussi les rencontres proposées.

*Pour l'AFL3 les élèves choisissent en leçon 4 les 2 rôles dans lesquels ils souhaitent être évalués parmi :

-arbitre : encadre un match en faisant respecter les règles essentielles du handball.

-entraîneur : conseille ses partenaires pour construire des techniques efficaces et/ou son équipe pour adopter des tactiques pertinentes au regard du jeu des adversaires.

-partenaire d'entraînement : adapte ses actions aux capacités du joueur afin d'accélérer ses progrès.

*A partir de la leçon 4 les élèves sont évalués au fil de l'eau pour l'AFL3.

* Lors de l'évaluation certificative, les élèves déterminent les points qu'ils souhaitent attribués à l'AFL3 (2, 4 ou 6 points) en sachant que AFL2 + AFL3 = 8 points

AFL3	Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire.		AFL3 décliné dans l'activité	<i>Connaitre et faire appliquer les règles essentielles du HB (ARBITRE), conseiller ses partenaires pour accélérer les apprentissages technico-tactiques (ENTRAINEUR), adapter son jeu aux capacités de ses partenaires pour qu'ils progressent (PARTENAIRE D'ENTRAINEMENT)</i>	
Choix de points	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4	
2 points	0.5	1	1.5	2	
4 points	1	2	3	4	
6 points	1.5	3	4.5	6	
	<p style="text-align: center;">Rôles subis</p> <p>ARBITRE : transmet des informations erronées : connaissance insuffisante du règlement et peu d'implication.</p> <p>ENTRAINEUR : transmet des informations erronées : n'utilise pas les critères de l'enseignant.</p> <p>PARTENAIRE D'ENTR. : peu de travail dans ce rôle. Ne pense qu'à jouer, pas à aider.</p>	<p style="text-align: center;">Rôles aléatoires</p> <p>ARBITRE : transmet des informations parfois erronées : connaissance partielle du règlement.</p> <p>ENTRAINEUR : transmet des informations parfois erronées : utilise quelques critères de l'enseignant.</p> <p>PARTENAIRE D'ENTR. : de l'activité mais pas d'adaptation au niveau de jeu de son partenaire.</p>	<p style="text-align: center;">Rôles préférentiels</p> <p>ARBITRE : transmission exacte mais irrégulière des informations : connaissance satisfaisante du règlement mais concentration fluctuante.</p> <p>ENTRAINEUR : transmission exacte mais irrégulière des informations : utilise les critères de l'enseignant pour quelques camarades.</p> <p>PARTENAIRE D'ENTR. : s'adapte au niveau de jeu de quelques camarades privilégiés</p>	<p style="text-align: center;">Rôles au service de tous</p> <p>ARBITRE : transmission exacte et permanente des informations : connaissance complète du règlement</p> <p>ENTRAINEUR : transmission exacte et permanente des informations : utilise tous les critères de l'enseignant pour tous ses camarades.</p> <p>PARTENAIRE D'ENTR. : s'adapte au niveau de jeu de tous ses partenaires d'entraînement.</p>	

L'AFL 1 s'évalue le jour du CCF.

Les AFL 2 et 3 peuvent s'évaluer le jour du CCF ou tout au long de la séquence d'apprentissage.

En noir : les incontournables du référentiel.

En rouge : les choix de l'équipe EPS

En vert : les choix de l'élève.

- AFL1 : postes au sein de l'équipe de sports collectifs, style de jeu en raquettes, situation d'évaluation parmi celles proposées

- AFL2 ET AFL3 : La répartition des points

- AFL3 : Les rôles

Etablissement	STANISLAS CANNES	
Ville	CANNES	
Champ d'Apprentissage n°1		Activité Physique Sportive Artistique
Réaliser une performance motrice maximale mesurable à une échéance donnée		NATATION 3X50M

PRINCIPE D'ELABORATION DE L'EPREUVE

Durée et modalités de l'épreuve : Le candidat nage une série de trois 50m chronométrés par le jury, entrecoupés d'environ 10mn de récupération :

- Un premier 50m « 2 nages » choisies parmi le crawl, la brasse, le dos ou le papillon
- Un deuxième 50m « 2 nages » qui obéit aux mêmes règles, mais dont au moins une des nages est différente de celles retenues pour le premier 50m.
- Un troisième 50m « nage libre »

Pour les deux premiers 50m, la prestation est considérée comme réglementaire si les nages choisies sont effectuées comme suit, par fraction de 25m :

- Crawl : action alternée et retour aérien des bras vers l'avant, action alternée des jambes de type « battements »
- Brasse : action simultanée et retour aquatique des bras vers l'avant, action symétrique et simultanée des jambes de type « ciseaux ».
- Dos : action des bras et des jambes en position dorsale.
- Papillon : action simultanée et retour aérien des bras vers l'avant, action simultanée des jambes « battements dauphin »

Pour le troisième 50m, réalisé en « nage libre », le candidat est néanmoins contraint de se déplacer en surface, à l'exception des phases de coulée consécutives au départ et au virage.

DECLINAISON DES PARAMETRES DU PROJET :

* **Attendus de Fin de Lycée 1 (AFL1) sur 12 points : dimension motrice de l'épreuve :**

- La performance maximale réalisée est obtenue par la moyenne des temps des trois 50m.
- L'efficacité technique se réfère à l'impact de la propulsion sur la performance lors du 1^{er} et 2^{ème} 50m : la moyenne du nombre de cycle de bras.

* **AFL2 sur 2, 4 ou 6 points (l'élève choisit): dimension méthodologique de l'épreuve : savoir s'entraîner :**

AFL3 sur 2, 4 ou 6 points (l'élève choisit): dimension sociale de l'épreuve : savoir entraîner : savoir aider, conseiller...

PROJET DE L'ELEVE :

En leçon4, l'élève choisit dans l'AFL3 s'il souhaite être noté dans un rôle de juge ou de coach. L'évaluation des rôles s'effectue au fil de l'eau à partir de la leçon5.

Le jour de l'évaluation certificative, l'élève choisit la répartition des AFL2 et AFL3 dans les 8 points octroyés : 4/4 ; 6/2 ; 2/6

Repères d'évaluation de l'AFL1																										
AFL1 12 points	S'engager pour produire une performance maximale à l'aide de techniques efficaces, en gérant les efforts musculaires et respiratoires nécessaires et en faisant le meilleur compromis entre l'accroissement de vitesse d'exécution et de précision														AFL1 décliné dans l'APSA	Réaliser un 50m en recherchant une coordination efficace des actions propulsives afin de produire la meilleure performance.										
Eléments à évaluer	Degré 1					Degré 2					Degré 3					Degré 4										
La performance maximale	F	1'08	1'07	1'06	1'05	1'04	1'03	1'02	1'01	1'00	59''	58''5	58''	57''5	57''	56''5	56	55''	54''	53''	52''	51''	50''	49''	48''	47''
	Temps	Seuil national de performance																								
	G	56''	55''	54''	53''	52''	51''	50''	49''	48''	47''5	47''	46''5	46''	45''5	45''	44''5	44''	43''5	43''	42''5	42''	41''5	41''	40''5	40''
Nomogramme	Note	0	0,5	1	1.5	2	2.5	3	3.5	4	4.5	5	5.5	6	6.5	7	7.5	8	8.5	9	9.5	10	10.5	11	11.5	12
L'efficacité technique		Nombre très important de cycle de bras dû à une mauvaise coordination des actions propulsives					Nombre important de cycle de bras qui nuit à la continuité des actions propulsives					Nombre de cycle de bras contrôlé, qui sert la coordination des Actions Propulsives					Un nombre de cycle de bras utile qui sert la continuité des actions propulsives									
	F	46	45	44	43	42	41	40	39	38	37	36	35	34	33	32	31	30	29	28	27	26	25	24	23	22 ou -
	G	43	42	41	40	39	38	37	36	35	34	33	32	31	30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19 ou -

Repères d'évaluation de l'AFL2				
<p>- Tout au long de la séquence d'enseignement les élèves s'organisent en trinôme : nageur, juge, entraîneur. Pour l'AFL2 le nageur est évalué à partir de la 3^e leçon sur la qualité de son échauffement et sur la prise en compte des informations fournies par le juge (performance réalisée) et l'entraîneur (éléments techniques mis en jeu) pour améliorer ses performances.</p> <p>- Les élèves déterminent lors de l'évaluation certificative les points qu'ils souhaitent attribuer à l'AFL2 (2, 4 ou 6 points) en sachant que AFL2 + AFL3 = 8 points.</p>				
AFL2 : S'entraîner individuellement et collectivement pour réaliser une performance		AFL2 décliné dans l'APSA		<i>Connaitre, mettre en œuvre et adapter les principes d'échauffement et d'entraînement</i>
Choix de points	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
2 points	Entraînement inadapté -Echauffement et récupération <u>aléatoire</u>	Entraînement partiellement adapté -Echauffement et récupération <u>stéréotypée.</u>	Entraînement adapté -Echauffement et récupération <u>adaptée à l'effort.</u>	Entraînement optimisé -Echauffement et récupération <u>adaptée à l'effort et à soi.</u>
4 points	-Manque de travail : souvent absent, peu d'essais, <u>analyses et régulations inexistantes.</u>	-Travail quantitatif : essais nombreux avec <u>analyses et régulations centrées sur le résultat</u> (réussi/raté).	-Travail quantitatif et qualitatif : essais nombreux avec <u>analyses et régulations centrées sur le résultat et les moyens utilisés.</u>	-Travail individualisé : essais nombreux avec <u>analyses et régulations adaptées à ses ressources</u> (points forts/faiblesses).
6 points	Élève passif	Élève actif	Élève réfléchi	Élève autonome

Repères d'évaluation de l'AFL3

- Tout au long de la séquence d'enseignement les élèves s'organisent en trinôme : nageur, juge, entraîneur. Pour l'AFL3 les élèves sont évalués au choix dans leur rôle de juge et/ou d'entraîneur, c'est-à-dire dans leur capacité à aider, accélérer les progrès d'autrui. Ils font leur choix lors de la séance d'évaluation certificative.
- Pour l'AFL3, les élèves font leur choix juge et/ou entraîneur lors de la 4^e séance et sont notés au fil de l'eau à partir de la 5^e leçon.
- Les élèves déterminent lors de l'évaluation certificative les points qu'ils souhaitent attribuer à l'AFL3 (2, 4 ou 6 points) en sachant que $AFL2 + AFL3 = 8$ points.

AFL3 : Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire		AFL3 décliné dans l'activité		<i>Connaitre et transmettre au nageur toutes les informations permettant de progresser : performances (JUGE) et améliorations techniques (ENTRAINEUR).</i>
Choix de points	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
2 points	Rôles subis	Rôles aléatoires	Rôles préférentiels	Rôles au service de tous
4 points	JUGE : transmet des informations erronées : connaissance insuffisante du règlement	JUGE : transmission des informations parfois erronées : connaissance du règlement mais application peu sérieuse.	JUGE : transmission exacte mais irrégulière des informations : connaissance satisfaisante du règlement mais concentration fluctuante.	JUGE : transmission exacte et permanente des informations : connaissance complète du règlement
6 points	ENTRAINEUR : transmet des informations erronées : n'utilise pas les critères de l'enseignant.	ENTRAINEUR : transmet des informations parfois erronées : utilise quelques critères de l'enseignant.	ENTRAINEUR : transmission exacte mais irrégulière des informations : utilise les critères de l'enseignant pour quelques camarades.	ENTRAINEUR : transmission exacte et permanente des informations données par l'enseignant : utilise tous les critères de l'enseignant pour tous ses camarades.

L'AFL 1 s'évalue le jour du CCF.

Les AFL 2 et 3 peuvent s'évaluer le jour du CCF ou tout au long de la séquence d'apprentissage.

En noir : les incontournables du référentiel.

En rouge : les choix de l'équipe EPS

En vert : Les choix de l'élève

- AFL 1 : Le choix des nages

- AFL 2 at AFL3 : Le choix dans la répartition des points

- AFL 3 : Le rôle

REFERENTIEL D'ÉVALUATION D'ÉTABLISSEMENT

CHAMP D'APPRENTISSAGE N°1
BACCALAUREAT GENERAL ET TECHNOLOGIQUE
EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Etablissement	STANISLAS CANNES	
Ville	CANNES	
Champ d'Apprentissage n°1		Activité Physique Sportive Artistique
Réaliser une performance motrice maximale mesurable à une échéance donnée		PENTABOND

PRINCIPE D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE

DUREE ET MODALITES DE L'ÉPREUVE : Le pentabond est un enchaînement de 5 bonds après une course d'élan. Le premier bond est obligatoirement un cloche-pied. Chaque candidat(e) réalise 6 essais au maximum : 2 essais avec élan court (3 foulées) et 4 essais avec élan long (8 foulées au moins).

Mesure des sauts : depuis la limite d'appel choisie par l'élève jusqu'à la marque dans la zone de réception autorisée. Plusieurs « planches » (ou distances comprises entre la limite d'appel et la zone de réception) sont aménagées.

Cas de nullité : lorsque le 1^{er} bond n'est pas un cloche-pied. Quand le sauteur prend son premier appel au-delà de la limite d'appel et/ou quand il ne retombe pas dans le sable à l'intérieur la zone de réception (qui commence un mètre au delà du bord du sautoir ou début du sable).

DECLINAISON DES PARAMETRES DU PROJET :

***Attendus de Fin de Lycée 1 (AFL1) sur 12 points: dimension motrice de l'épreuve :**

-la performance maximale réalisée est obtenue par l'addition de la meilleure performance avec élan long et élan court divisée par 2.

-L'efficacité technique se réfère à l'impact de la course d'élan sur la performance : plus la différence de performance entre élan court et long est grande meilleure sera la note.

-la note sur 12 points s'obtient en traçant une droite reliant la performance maximale et l'efficacité technique : par exemple une fille dont la performance moyenne est 11m et l'efficacité technique 90cm obtient une note de 6.5 sur 12.

*** Attendus de Fin de Lycée 2 (AFL2) sur 2, 4 ou 6 points (l'élève choisit): dimension méthodologique de l'épreuve : savoir S'entraîner : s'échauffer, persévérer...**

*** Attendus de Fin de Lycée 3 (AFL3) sur 2, 4 ou 6 points (l'élève choisit): dimension sociale de l'épreuve : savoir entraîner : savoir aider, conseiller, juger...**

PROJET DE L'ÉLÈVE :

En leçon4, l'élève choisit dans l'AFL3 s'il souhaite être noté dans un rôle de juge ou de coach. L'évaluation des rôles s'effectue au fil de l'eau à partir de la leçon5.

Le jour de l'évaluation certificative, l'élève choisit la répartition des AFL2 et AFL3 dans les 8 points octroyés : 4/4 ; 6/2 ; 2/6

Repères d'évaluation de l'AFL1																										
AFL1 12 points	<i>S'engager pour produire une performance maximale à l'aide de techniques efficaces, en gérant les efforts musculaires et respiratoires nécessaires et en faisant le meilleur compromis entre l'accroissement de vitesse d'exécution et de précision</i>													AFL1 décliné dans l'APSA	Accroître la vitesse lors de la phase d'appel et rechercher l'équilibre des bonds et la coordination des actions propulsives pour produire la meilleure performance.											
Eléments à évaluer		Degré 1					Degré 2					Degré 3					Degré 4									
La performance maximale	F	6.74	7.02	7.3	7.58	7.86	8.14	8.42	8.7	8.98	9.26	9.54	9.82	10.1	10.38	10.61	10.84	11.07	11.30	11.53	11.76	11.99	12.22	12.45	12.68	12.91
	Temps	Seuil national de performance																								
	G	7.94	8.32	8.70	9.08	9.46	9.84	10.22	10.6	10.98	11.36	11.74	12.12	12.5	12.88	13.20	13.52	13.84	14.16	14.48	14.80	15.12	15.44	15.76	16.08	16.40
Nomogramme	Note	0	0,5	1	1,5	2	2,5	3	3,5	4	4,5	5	5,5	6	6,5	7	7,5	8	8,5	9	9,5	10	10,5	11	11,5	12
L'efficacité technique		Le manque de vitesse nuit à la coordination des actions propulsives					Une vitesse qui nuit à la continuité des actions propulsives					Une vitesse utile contrôlée, qui sert la coordination des Actions Propulsives					Une vitesse maximale utile qui sert la continuité des actions propulsives									
		0	0.07	0.15	0.23	0.31	0.39	0.47	0.55	0.63	0.71	0.79	0.87	0.95	1.03	1.10	1.17	1.24	1.31	1.38	1.45	1.52	1.59	1.66	1.73	1.80

Repères d'évaluation de l'AFL2				
<p>- Tout au long de la séquence d'enseignement les élèves s'organisent en trinôme : sauteur, juge, entraîneur. Pour l'AFL2 le sauteur est évalué à partir de la 3^e leçon sur la qualité de son échauffement et sur la prise en compte des informations fournies par le juge (performance réalisée) et l'entraîneur (éléments techniques mis en jeu) pour améliorer ses performances.</p> <p>- Les élèves déterminent lors de l'évaluation certificative les points qu'ils souhaitent attribués à l'AFL2 (2, 4 ou 6 points) en sachant que AFL2 + AFL3 = 8 points.</p>				
AFL2 : S'entraîner individuellement et collectivement pour réaliser une performance		AFL2 décliné dans l'APSA		Connaitre, mettre en œuvre et adapter les principes d'échauffement et d'entraînement
Choix de points	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
2 points	<u>Entraînement inadapté</u> -Echauffement <u>aléatoire</u>	<u>Entraînement partiellement adapté</u> -Echauffement <u>stéréotypé.</u>	<u>Entraînement adapté</u> -Echauffement <u>adapté à l'effort.</u>	<u>Entraînement optimisé</u> -Echauffement <u>adapté à l'effort et à soi.</u>
4 points	-Manque de travail : souvent absent, peu d'essais, <u>analyses et régulations inexistantes.</u>	-Travail quantitatif : essais nombreux avec analyses et régulations <u>centrées sur le résultat (réussi/raté).</u>	-Travail quantitatif et qualitatif : essais nombreux avec <u>analyses et régulations centrées sur le résultat et les moyens utilisés.</u>	-Travail individualisé : essais nombreux avec <u>analyses et régulations adaptées à ses ressources (points forts/faiblesses).</u>
6 points	Élève passif	Élève actif	Élève réfléchi	Élève autonome

Repères d'évaluation de l'AFL3

- Tout au long de la séquence d'enseignement les élèves s'organisent en trinôme : sauteur, juge, entraîneur. Pour l'AFL3 les élèves sont évalués au choix dans leur rôle de juge et/ou d'entraîneur, c'est-à-dire dans leur capacité à aider, accélérer les progrès d'autrui.
- Les élèves font leur choix juge et/ou entraîneur lors de la 4^e séance et sont notés au fil de l'eau à partir de la 5^e leçon
- Les élèves déterminent lors de l'évaluation certificative les points qu'ils souhaitent attribuer à l'AFL3 (2, 4 ou 6 points) en sachant que AFL2 + AFL3 = 8 points.

AFL3 : Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire			AFL3 décliné dans l'activité	<i>Connaitre et transmettre au sauteur toutes les informations permettant de progresser : performances (JUGE) et améliorations techniques (ENTRAINEUR).</i>
Choix de points	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
2 points	Rôles subis JUGE : transmet des informations erronées : connaissance insuffisante du règlement	Rôles aléatoires JUGE : transmission des informations parfois erronées : connaissance du règlement mais application peu sérieuse.	Rôles préférentiels JUGE : transmission exacte mais irrégulière des informations: connaissance satisfaisante du règlement mais concentration fluctuante.	Rôles au service de tous JUGE : transmission exacte et permanente des informations : connaissance complète du règlement
4 points	ENTRAINEUR : transmet des informations erronées : n'utilise pas les critères de l'enseignant.	ENTRAINEUR : transmet des informations parfois erronées : utilise quelques critères de l'enseignant.	ENTRAINEUR : transmission exacte mais irrégulière des informations: utilise les critères de l'enseignant pour quelques camarades.	ENTRAINEUR : transmission exacte et permanente des informations données par l'enseignant : utilise tous les critères de l'enseignant pour tous ses camarades.
6 points				

L'AFL 1 s'évalue le jour du CCF.

Les AFL 2 et 3 peuvent s'évaluer le jour du CCF ou tout au long de la séquence d'apprentissage.

En noir : les incontournables du référentiel.

En rouge : les choix de l'équipe EPS

En vert : les choix de l'élève :

- AFL 1 : Le projet sportif

- AFL 2 et AFL3 : Le choix dans la répartition des points

- AFL 3 : Le rôle

Etablissement	STANISLAS CANNES
Ville	CANNES

Champ d'Apprentissage n°1	Activité Physique Sportive Artistique
Réaliser une performance motrice maximale mesurable à une échéance donnée	RELAIS VITESSE

PRINCIPE D'ELABORATION DE L'EPREUVE

MODALITES DE L'EPREUVE :

- 1) Chaque élève réalise un 50 mètres départ commandé par un signal extérieur (2 essais sont possibles, un seul faux départ est autorisé)
- 2) Les équipes de relais effectuent chacune 1 parcours de 4 x 50 mètres, départ commandé par un signal extérieur (2 essais sont possibles, un seul faux départ est autorisé)

*Les équipes des 4 coureurs sont si possible homogènes entre elles et non mixtes

*Lors de la course les postes sont tirés au sort.

3) Pénalités :

A) Lorsque le témoin ne franchit pas la ligne d'arrivée, un essai supplémentaire est accordé :

*Dans ce cas l'efficacité technique (écart entre la somme des temps réalisés sur 50 m des 4 relayeurs, et le relais effectué) est forfaitairement de +0"4

B) S'il ne franchit pas la ligne d'arrivée une seconde fois, alors l'efficacité technique prise en compte est forfaitairement la plus faible >+ 0"8

C) Si la transmission est "hors zone", un essai supplémentaire est accordé :

*Dans ce cas l'efficacité technique est forfaitairement de - 0"1

D)) Si la transmission est "hors zone" une seconde fois, alors l'efficacité technique est la même que pour la 1^{ère} perte du témoin, soit + 0"4

NB : Les zones de transmissions et d'élan sont les zones conventionnelles fédérales (10 m d'élan, 20 m de transmission).

DECLINAISON DES PARAMETRES DU PROJET :

* Attendus de Fin de Lycée 1 (AFL1) sur 12 points: dimension motrice de l'épreuve :

*Soit 3 points "barémés" pour la performance individuelle sur 50 mètres

*Soit 9 points sur nomogramme mettant en rapport la différence entre la somme des temps réalisés sur 50 m des 4 relayeurs, et le meilleur temps des 2 relais effectués.

*AFL2 sur 2, 4 ou 6 points (l'élève choisit): dimension méthodologique de l'épreuve : savoir S'entraîner :

*AFL3 sur 2, 4 ou 6 points (l'élève choisit): dimension sociale de l'épreuve : savoir entraîner : savoir aider, conseiller...

*PROJET DE L'ELEVE :

En leçon4, l'élève choisit dans l'AFL3 s'il souhaite être noté dans un rôle de juge ou de coach. L'évaluation des rôles s'effectue au fil de l'eau à partir de la leçon5.

Le jour de l'évaluation certificative, l'élève choisit la répartition des AFL2 et AFL3 dans les 8 points octroyés : 4/4 ; 6/2 ; 2/6

Repères d'évaluation de l'AFL1

AFL1 12 points	<i>S'engager pour produire une performance maximale à l'aide de techniques efficaces, en gérant les efforts musculaires et respiratoires nécessaires et en faisant le meilleur compromis entre l'accroissement de vitesse d'exécution et de précision</i>	AFL1 décliné dans l'APSA	- S'engager pour produire une performance maximale à l'aide de techniques efficaces - Assurer le rôle de "juge/ entraîneur" au sein de son quatuor pour s'échauffer tout d'abord, pour ensuite corriger les erreurs et ainsi assurer une transmission valide dans une course sécurisée																									
Éléments à évaluer	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4																								
50 M →	F	>9"6	9"6	9"5	9"4	9"3	9"2	9"1	9"	8"9	8"8	8"7	8"6	8"5	8"4	8"3	8"2	8"1	8"	7"9	7"8	7"7	7"6	7"5	7"4	<7"4		
	G	>8"5	8"5	8"4	8"3	8"2	8"1	8"	7"9	7"8	7"7	7"6	7"5	7"4	7"3	7"2	7"1	7"0	6"9	6"8	6"7	6"6	6"5	6"4	6"3	<6"3		
	Note	0	0,1	0,2	0,3	0,4	0,5	0,6	0,7	0,8	1	1,2	1,4	1,6	1,8	2	2,1	2,2	2,3	2,4	2,5	2,6	2,7	2,8	2,9	3		
Performance maximale	F	>38"3	38"3	37"9	37"5	37"2	36"8	36"4	36"	35"7	35"4	35"1	34"9	34"7	34"5	34"	33"6	33"3	32"9	32"6	32"3	32"	31"7	31"4	31"1	<31"1		
	Temps													Seuil national de performance														
	G	>31"4	31"4	31"2	31"	30"8	30"6	30"4	30"2	30"	29"8	29"6	29"4	29"2	29"	28"8	28"6	28"3	28"	27"7	27"4	27"1	26"8	26"5	26"2	<26"2		
Nomogramme	Note	0	1	1,5	2	2,5	2,75	3	3,5	3,75	4	4,5	4,75	5	5,5	5,75	6	6,5	6,75	7	7,5	7,75	8	8,5	8,75	9		
L'efficacité technique	<p>*L'écart entre la somme des temps réalisés sur 50 m des 4 relayeurs, et le meilleur temps des 2 relais effectués est ici rapporté en dixième de seconde et traduit l'efficacité de la transmission</p> <p>*Des pénalités forfaitaires (en rouge) sont octroyées lorsque le témoin ne franchit pas la ligne d'arrivée ou lorsqu'il est hors zone.</p> <p style="text-align: center;">↔ même temps</p>																											
	>+0"8	0"8	0"4	0	0"1	0"2	0"3	0"4	0"5	0"6	0"7	0"8	1"	1"2	1"3	1"4	1"5	1"6	1"7	1"8	1"9	2"	2"1	2"2	>2"2			
	Tps supérieur de...				Temps inférieur de...																							

Repères d'évaluation de l'AFL2

Tout au long de la séquence d'apprentissage les élèves **s'organisent en quatuor (2 observateur/entraîneur, 2 coureurs)** et sont **dans l'AFL2** évalués à partir de la leçon 3 **sur la qualité de leur échauffement et sur le recueil des informations techniques dans leur carnet d'entraînement**

Les élèves déterminent les points qu'ils souhaitent attribués à l'AFL2 (2, 4 ou 6 points) en sachant que AFL2 + AFL3 = 8 points.

- Les élèves déterminent lors de l'évaluation certificative les points qu'ils souhaitent attribués à l'AFL2 (2, 4 ou 6 points) en sachant que AFL2 + AFL3 = 8 points.

AFL2 : S'entraîner individuellement et collectivement pour réaliser une performance		AFL2 décliné dans l'APSA	Connaitre, et mettre en œuvre les principes d'échauffement et d'entraînement	
Choix de points	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
2 points	<u>Entraînement inadapté</u> -Echauffement et récupération <u>aléatoires</u>	<u>Entraînement partiellement adapté</u> -Echauffement et récupération <u>stéréotypés.</u>	<u>Entraînement adapté</u> -Echauffement et récupération <u>adaptées à l'effort.</u>	<u>Entraînement optimisé</u> -Echauffement et récupération adaptées à l'effort mais aussi en fonction de la forme du moment et/ou des conditions extérieures
4 points	-Manque de travail : souvent absent, peu d'essais.	-Travail quantitatif : essais nombreux	-Travail quantitatif et qualitatif : essais nombreux	-Travail qualitatif, essais nombreux avec analyses et régulations pertinentes
6 points	Le carnet d'entraînement est quasiment vide Élève passif	Les données du carnets sont incompréhensibles, peu pertinentes Élève actif	Les données rapportées sont intéressantes et utilisables Élève réfléchi	Le carnet d'entraînement est plein de données qui semblent pertinentes Élève autonome

Repères d'évaluation de l'AFL3

- *Tout au long de la séquence d'enseignement les élèves s'organisent en quatuor : 2 observateur/entraîneur, 2 coureurs*
- *Pour l'AFL3 les élèves sont évalués au choix dans leur rôle de juge et/ou d'entraîneur, c'est-à-dire dans leur capacité à aider, accélérer les progrès d'autrui.*
- *Les élèves font leur choix juge et/ou entraîneur lors de la 4^e séance et sont notés au fil de l'eau à partir de la 5^e leçon*
- *Les élèves déterminent lors de l'évaluation certificative les points qu'ils souhaitent attribuer à l'AFL3 (2, 4 ou 6 points) en sachant que AFL2 + AFL3 = 8 points..*

AFL3	Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire	AFL3 décliné dans l'APSA	Connaitre et transmettre aux deux coureurs, toutes les informations permettant de progresser sur les repères de transmission... (Quand partir, où placer les repères au sol, quand donner...) mais aussi sur l'attitude en course...	
Choix de points	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
2 points	Rôles subis	Rôles aléatoires	Rôles préférentiels	Rôles au service de tous
4 points	<u>JUGE/ENTRAINEUR</u> : transmettent des informations erronées * n'utilisent pas les critères proposés par l'enseignant.	<u>JUGE/ENTRAINEUR</u> : transmission des informations parfois erronées * connaissance des principes mais application peu sérieuse. * utilisent quelques critères de l'enseignant.	<u>JUGE/ENTRAINEUR</u> : transmission exacte mais irrégulière des informations: * connaissance satisfaisante des principes mais concentration fluctuante. * utilisent les critères de l'enseignant	<u>JUGE/ENTRAINEUR</u> : transmission exacte et permanente des informations * très bonne connaissance des principes * utilisent tous les critères de l'enseignant
6 points	Mauvaise coopération entre Juge/Entraîneur et coureurs	Coopération intermittente entre J/E et coureurs	"Bonne" coopération entre J/E et coureurs	Coopération optimale entre J/E et coureurs

L'AFL 1 s'évalue le jour du CCF.
 Les AFL 2 et 3 sont évalués au fil de l'eau.
 En noir : les incontournables du référentiel.
 En rouge : les choix de l'équipe EPS
 En vert : Les choix de l'élève
 - AFL 1 : Le projet sportif
 - AFL 2 at AFL3 : Le choix dans la répartition des points
 - AFL 3 : Les rôles

REFERENTIEL D'EVALUATION D'ETABLISSEMENT

CHAMP D'APPRENTISSAGE N°2

BACCALAUREAT GENERAL ET TECHNOLOGIQUE

EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Région académique
PROVENCE-ALPES-CÔTE D'AZUR

Etablissement	Stanislas cannes	
Ville	Cannes	
Champ d'Apprentissage n°2		Activité Physique Sportive Artistique
Adapter son déplacement à des environnements variés ou incertains		SAUVETAGE

PRINCIPE D'ELABORATION DE L'EPREUVE

Contexte d'évaluation :

Eléments relatifs à la gestion de la sécurité en référence au protocole académique et à la circulaire du APPN du 19 Avril 2017

Epreuve organisée en piscine

DUREE ET MODALITE DE L'EPREUVE :

L'épreuve comporte un parcours de franchissement d'obstacles chronométré d'une distance de 200m, départ plongé ou dans l'eau, prolongé par le remorquage d'un mannequin sur une distance de 10 à 30 m choisie par le candidat.

Le parcours de 200m est constitué de 8 obstacles placés aléatoirement par le jury. La disposition des obstacles est différente de celle proposée lors de la période de formation : Ils sont orientés verticalement par rapport à la surface afin d'imposer une immersion d'environ 1m de profondeur ou horizontalement imposant un déplacement subaquatique d'au moins 2m. Les modalités de franchissement sont libres.

Tout obstacle saisi ou non franchi entraîne son annulation.

Au terme du parcours d'obstacles, après une pose de 5s à 10 s maximum, le candidat remonte en surface le mannequin choisi : enfant ou adulte, immergé à environ 2m de profondeur et le remorque sur une distance choisie, sous forme d'aller-retour en temps limité : 1 minute maximum.

DECLINAISON DES PARAMETRES DU PROJET :

Attendus de Fin de Lycée 1 (AFL1) sur 12 points : dimension motrice de l'épreuve :

-le temps mis pour effectuer le 200m avec obstacles / 4 points

-la qualité du remorquage / 4 points

Pour le coefficient de difficulté (*coef jusqu'à 1.5): + le nombre d'obstacles franchis sur le 200m

+ le type de mannequin

+ la distance de remorquage

Exemple : Pour une fille ayant effectué son 200m en 5min15, ayant ensuite remorqué le mannequin avec une bonne prise /voie respiratoire constamment émergés aura une note de (3 + 4) soit **7 /8**; tout au long de l'épreuve elle aura franchi 8 obstacles, puis remorqué le grand mannequin sur 25m

Sa note de 7 sur 8 sera alors multipliée par 1.5, elle obtiendra donc 10.5/12.

Attendus de Fin de Lycée 2 (AFL2) sur 2, 4 ou 6 points (l'élève choisit): dimension méthodologique de l'épreuve : **savoir s'entraîner**

Attendus de Fin de Lycée 3 (AFL3) sur 2, 4 ou 6 points (l'élève choisit): dimension sociale de l'épreuve : **savoir entraîner, savoir aider, conseiller**

PROJET DE L'ELEVE :

En leçon4, l'élève choisit dans l'AFL3 s'il souhaite être noté dans un rôle de juge ou de coach. L'évaluation des rôles s'effectue au fil de l'eau à partir de la leçon5.

Le jour de l'évaluation certificative, l'élève choisit la répartition des AFL2 et AFL3 dans les 8 points octroyés : 4/4 ; 6/2 ; 2/6

Repères d'évaluation de l'AFL1												
AFL1 12 points	S'engager à l'aide d'une motricité spécifique pour réaliser en sécurité et à son meilleur niveau, un itinéraire dans un contexte incertain.			AFL1 décliné dans l'APSA	<i>Conduire rapidement son déplacement sur une distance longue en choisissant son mode de nage, tout en franchissant en immersion une série d'obstacles variés disposés aléatoirement sur un parcours, pour remorquer en surface un objet préalablement immergé, sur un aller-retour et une distance déterminé.</i>							
Eléments à évaluer	Degré 1			Degré 2			Degré 3			Degré 4		
Lire et analyser les caractéristiques des éléments du milieu pour choisir et conduire son itinéraire 4/pts	Absence de lecture du milieu, abandon ou temps dépassé.			Lecture et analyse partielles du milieu.			Lecture et analyse globales du milieu mais adaptée.			Lecture prédictive et analyse optimale du milieu.		
	7'15 et + (G) 8'00 et + (F)	6'45 (G) 7'30 (F)	6'15 (G) 7'00 (F)	5'45 (G) 6'30 (F)	5'30 (G) 6'15 (F)	5'15 (G) 6'00 (F)	5'00 (G) 5'45 (F)	4'45 (G) 5'30 (F)	4'30 (G) 5'15 (F)	4'15 (G) 5'00 (F)	4'00 (G) 4'45 (F)	3'45 et - (G) 4'30 et - (F)
	0,4 pt	0.7 pt	1 pt	1.4 pts	1.7 pts	2 pts	2.4 pts	2.7 pts	3 pts	3.4 pts	3.7 pts	4 pts
Coefficient de difficulté /1.5 Descriptif de l'épreuve choisie : - nombre d'obstacles (O) -Type de mannequin Petit ou Grand Mannequin Distance de tractage	- 6 obstacles -PM -tracté sur 10m		- 7 obstacles -PM -tracté sur 15m	- 8 obstacles -PM -tracté sur 15m	- 8 obstacles -PM -tracté sur 20m	- 8 obstacles -PM -tracté sur 25m	- 8 obstacles -PM sur 30m Ou GM sur 20m	- 8 obstacles -GM -tracté sur 25m	- 8 obstacles -GM -tracté sur 30m			
	G	0.7	0.8	1	1.1	1.2	1..3	1.4	1.5			
	F	0.8	1	1.1	1.2	1..3	1.4	1.5				
Adapter son déplacement en fonction des caractéristiques du milieu et de son projet 4/pts	Déplacement inadapté Prise du mannequin inefficace Et dont les voies respiratoires demeurent rarement émergées (- de la moitié du temps)			Déplacement partiellement adapté Prise du mannequin partiellement efficace Et dont les voies respiratoires demeurent le plus souvent émergées (+ de la moitié du temps)			Déplacement adapté Prise du mannequin partiellement efficace Et dont les voies respiratoires demeurent le plus souvent émergées (+3/4 du temps)			Déplacement optimisé Prise du mannequin efficace Et dont les voies respiratoires demeurent constamment émergées		
	De 0 à 1 points			2 points			3 points			4 points		

Repères d'évaluation de l'AFL2

- Tout au long de la séquence d'apprentissage les élèves s'organisent en **binôme** : nageur, juge/entraîneur). Pour l'AFL2 le nageur est évalué à partir de la 3^e leçon sur la qualité de son échauffement et sur la prise en compte des informations fournies par le juge/entraîneur pour améliorer ses performances tout au long du cycle.
- Les élèves déterminent lors de l'évaluation certificative les points qu'ils souhaitent attribuer à l'AFL2 (2, 4 ou 6 points) en sachant que AFL2 + AFL3 = 8 points. Le choix s'effectue lors de la séance 4 et l'élève est évaluable à partir de la séance 5.

AFL2 : S'entraîner individuellement et collectivement, pour se déplacer de manière efficiente et en toute sécurité.		AFL2 décliné dans l'APSA	Connaitre, mettre en œuvre et adapter les principes d'échauffement et d'entraînements	
Choix de points	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
2 points	0.5	1	1.5	2
4 points	1	2	3	4
6 points	1.5	3	4.5	6
	<p style="text-align: center;">Entraînement inadapté Engagement insuffisant</p> <p>-Echauffement et récupération <u>aléatoires</u></p> <p>-Manque de travail : souvent absent, peu d'essais, <u>analyses et régulations inexistantes.</u></p> <p style="text-align: center;">Élève passif</p>	<p style="text-align: center;">Entraînement partiellement adapté Engagement peu approprié</p> <p>-Echauffement et récupération <u>stéréotypés.</u></p> <p>-Travail quantitatif : essais nombreux avec analyses et régulations <u>centrées sur le résultat</u> (réussi/raté).</p> <p style="text-align: center;">Élève actif</p>	<p style="text-align: center;">Entraînement adapté Commence à réguler</p> <p>-Echauffement et récupération <u>adaptés à l'effort.</u></p> <p>-Travail quantitatif et qualitatif : essais nombreux avec <u>analyses et régulations centrées sur le résultat et les moyens utilisés.</u></p> <p style="text-align: center;">Élève réfléchi</p>	<p style="text-align: center;">Entraînement optimisé Régule</p> <p>-Echauffement et récupération <u>adaptés à l'effort et à soi.</u></p> <p>-Travail individualisé : essais nombreux avec <u>analyses et régulations adaptées à ses ressources</u> (points forts/faiblesses).</p> <p style="text-align: center;">Élève autonome</p>

Repères d'évaluation de l'AFL3

- Tout au long de la séquence d'apprentissage les élèves s'organisent en binôme : nageur, juge/entraîneur.
- Pour l'AFL3 les élèves choisissent d'être évalués dans un rôle de juge (chrono et validation du parcours) ou d'entraîneur (capacité à aider, accélérer les progrès d'autrui). Ils font leur choix lors de la séance 4. L'élève sera évaluable à partir de la séance 5.
- Les élèves déterminent lors de l'évaluation certificative les points qu'ils souhaitent attribuer à l'AFL3 (2, 4 ou 6 points) en sachant que AFL2 + AFL3 = 8 points.

AFL3	<i>Coopérer pour réaliser un projet de déplacement, en toute sécurité.</i>	AFL3 décliné dans l'activité	<i>Connaitre et transmettre au nageur toutes les informations permettant de progresser en toute sécurité: performances et règlement (JUGE) ou améliorations techniques (ENTRAINEUR).</i>	
Choix de points	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
2 points	0.5	1	1.5	2
4 points	1	2	3	4
6 points	1.5	3	4.5	6
	<p>Méconnaissance des exigences sécuritaires et des rôles associés</p> <p><u>JUGE/ENTRAINEUR</u> : Transmet des informations erronées</p> <p>Connaissance insuffisante des règles</p> <p>N'utilise pas les critères de l'enseignant.</p>	<p>Applique timidement les exigences sécuritaires et les rôles associés</p> <p><u>JUGE/ENTRAINEUR</u> : Transmet des informations parfois erronées</p> <p>Connaissance des règles mais application peu sérieuse.</p> <p>Utilise quelques critères de l'enseignant.</p>	<p>Maîtrise en coopérant les exigences sécuritaires et les rôles associés</p> <p><u>JUGE/ENTRAINEUR</u> : Transmission exacte mais irrégulière des informations</p> <p>Connaissance satisfaisante des règles mais concentration fluctuante.</p> <p>Utilise les critères de l'enseignant pour quelques camarades.</p>	<p>Aide aux apprentissages des autres élèves</p> <p><u>JUGE/ENTRAINEUR</u> : Transmission exacte et permanente des informations :</p> <p>Connaissance complète des règles</p> <p>Utilise tous les critères de l'enseignant pour tous ses camarades.</p>

L'AFL 1 s'évalue le jour du CCF.
 Les AFL 2 et 3 peuvent s'évaluer le jour du CCF ou tout au long de la séquence d'apprentissage.
 En noir : les incontournables du référentiel.
 En rouge : les choix de l'équipe EPS
 En vert : Les choix de l'élève
 AFL1 : le projet
 AFL2 et AFL3 : Le choix dans la répartition des points et du rôle (AFL3).

Région académique
PROVENCE-ALPES-CÔTE D'AZUR

Etablissement	STANISLAS CANNES
Ville	CANNES

Champ d'Apprentissage n°4	Activité Physique Sportive d'affrontement collectif
Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel pour gagner	<i>Volley ball</i>

PRINCIPE D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE

-DUREE ET MODALITES DE L'ÉPREUVE :

Les élèves choisissent leur forme de pratique parmi :

- 2c2 sur terrain de 3.5x14m et avec balle **systématiquement bloquée au dessus de la tête en 2° touche ou double touche en 2° frappe : note inférieure ou égale à 7/12.**
- 3c3 sur terrain de 6x14 et avec **au maximum 10 balles bloquées par set au dessus de la tête en 2° touche ou double touche en 2° frappe : note inférieure ou égale à 9/12.**
- 4c4 sur terrain 7x14 et **sans balle bloquée ou double touche: note inférieure ou égale à 12/12.**

Les matchs opposent des équipes dont le rapport de force est équilibré. Chaque équipe dispute deux sets en 25 points contre la même équipe. Lors de chaque set, les équipes peuvent bénéficier d'un « temps-mort » d'1 minute pour adapter leur organisation en fonction du contexte de jeu et du score. Entre ces deux sets, un temps de concertation permettra aux joueurs d'une même équipe d'ajuster leurs organisations collectives, en fonction des caractéristiques du jeu adverse. La hauteur du filet est adaptée aux caractéristiques des candidats (de 2,00 m à 2,30m). Le nombre de services successifs effectués par le même joueur est limité à trois.

-DECLINAISON DES PARAMETRES DU PROJET :

* **Attendus de Fin de Lycée 1 (AFL1) sur 12 points: dimension motrice de l'épreuve :**

-8 points dont un point concernant le résultat des matchs : maîtrise des techniques d'attaque de la cible et de défense de son camp.

-4 points : niveau d'adaptation au rapport de force : mise en place de tactiques permettant de défendre son camp et d'attaquer la cible adverse.

* **AFL2 sur 2, 4 ou 6 points (l'élève choisit): dimension méthodologique de l'épreuve : savoir S'entraîner : s'échauffer, persévérer, progresser...**

* **AFL3 sur 2, 4 ou 6 points (l'élève choisit): dimension sociale de l'épreuve : savoir entraîner : aider, conseiller, juger ses partenaires d'entraînement**

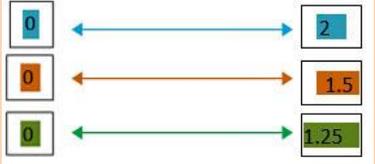
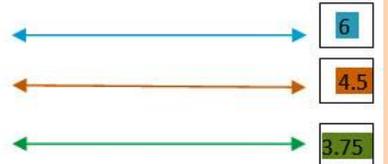
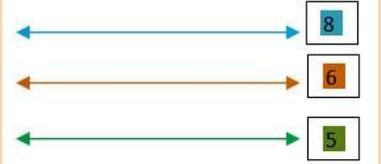
-PROJET DE L'ELEVE :

En début de l'évaluation certificative l'élève choisit la répartition des AFL2 et AFL3 dans les 8 points octroyés : 4/4 ; 6/2 ; 2/6.

En début de 4° leçon, l'élève choisit dans l'AFL3 deux des rôles dans les lesquels il souhaite être évalués parmi « entraîneur », « arbitre », « partenaire d'entraînement ».

A partir de la 5° leçon les AFL2 et 3 sont évalués au fil de l'eau.

Repères d'évaluation de l'AFL1

AFL1 12 points	S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force	AFL1 décliné dans l'APSA	Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation collective qui permet une attaque placée ou accélérée et une défense qui assure une transmission de balles régulièrement exploitable en zone avant.		
Éléments à évaluer	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4	
<p>-FILLES UNIQUEMENT : 2c2 sur terrain de 3.5x14m et avec balle systématiquement bloquée AU DESSUS DE LA TETE en 2° touche ou double touche en 2° frappe : note inférieure ou égale à 7 /12.</p> <p>-GARCONS ET FILLES : 3c3 sur terrain de 6x14 et avec au maximum 10 balles bloquées par set AU DESSUS DE LA TETE en 2° touche ou double touche en 2° frappe : note inférieure ou égale à 9/12.</p> <p>-GARCONS ET FILLES : 4c4 sur terrain 7x14 et sans balle bloquée ni double touche en 2° frappe : note inférieure ou égale à 12/12</p>					
<p>S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu (Min 4 points)</p> <p style="text-align: center;"><u>Sur 8 points</u> (Dont un point maximum sur le résultat des matches : tout perdu=0 ; P>G = 0.25 ; P=G= 0.5 ; P<G=0.75 ; tout gagné=1)</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px; text-align: center;">NIVEAU 3 : 4c4</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px; text-align: center;">NIVEAU 2 : 3c3</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">NIVEAU 1 : 2c2</div>	<p style="text-align: center;">Peu de techniques mobilisées</p> <p style="text-align: center;">Frappes de balle explosives qui ne peuvent être jouées par les partenaires et qui atteignent rarement la cible. Service aléatoire.</p> 	<p style="text-align: center;">Mobilisation d'une ou deux techniques préférentielles</p> <p style="text-align: center;">Frappes de balle contrôlées (en PH ou manchette) qui peuvent être jouées par les partenaires mais aussi par les adversaires (attaque en cloche, peu précise). Service réussi.</p> 	<p style="text-align: center;">Mobilisation efficace de plusieurs techniques</p> <p style="text-align: center;">Frappes de balle contrôlées (en PH ET manchette) qui permettent la poursuite de l'attaque ET la mise en danger des adversaires (attaque rasante, au fond).. Service précis.</p> 	<p style="text-align: center;">Répertoire de techniques variées utilisé efficacement</p> <p style="text-align: center;">Frappes de balle contrôlées (en PH ET manchette) qui permettent la construction systématique des attaques et la mise en danger fréquente des adversaires (attaque rapide, précise). Service dangereux.</p> 	
<p style="text-align: center;">Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force (Min 4 points)</p> <p style="text-align: center;"><u>Sur 4 points</u></p>	<p style="text-align: center;">Adaptations aléatoires au cours du jeu</p> <p style="text-align: center;"><u>EN ATTAQUE :</u> « trop de fautes »</p> <p>Utilisation inappropriée des différentes attaques amenant la perte fréquente du point (sup à 75%). Par exemple utilisation systématique du smash.</p> <p style="text-align: center;"><u>EN DEFENSE :</u></p> <p>Ne prend pas en compte l'équipe adverse. Les points sont perdus sur des attaques adverses toujours identiques. Les matches sont perdus sans changement visible de l'organisation.</p>	<p style="text-align: center;">Quelques adaptations au cours du jeu</p> <p style="text-align: center;"><u>EN ATTAQUE :</u> « trop de tentatives »</p> <p>Utilisation peu pertinentes des différentes attaques amenant le gain du point après de nombreuses tentatives (inf à 50%). Par exemple utilisation systématique de l'attaque au fond.</p> <p style="text-align: center;"><u>EN DEFENSE :</u></p> <p>Adapte son jeu à l'équipe adverse durant les temps morts (mise en place ou non du contre selon l'attaquant, défenseur au fond etc). L'organisation défensive évolue pour chercher des solutions aux points perdus.</p>	<p style="text-align: center;">Adaptations régulières en cours de jeu</p> <p style="text-align: center;"><u>EN ATTAQUE :</u></p> <p>Utilisation appropriée des différentes attaques amenant un gain rapide du point (sup à 50%). Par exemple en force si pas de contre et au fond si contre ou mauvaise passe...</p> <p style="text-align: center;"><u>EN DEFENSE :</u></p> <p>Adapte son jeu après la perte d'un point (mise en place ou non du contre, défenseur au fond, soutien de contre etc)</p>	<p style="text-align: center;">Adaptations permanentes en cours de jeu</p> <p style="text-align: center;"><u>EN ATTAQUE :</u> « L'efficacité »</p> <p>Utilisation appropriée des différentes attaques amenant un gain fréquent du point (sup à 75%). Par exemple en force si contre faible et dans les espaces libres si contre ou mauvaise passe...</p> <p style="text-align: center;"><u>EN DEFENSE :</u></p> <p>Adapte son jeu au cours de l'échange (mise en place ou non du contre, défenseur au fond, soutien de contre etc)</p>	

(1) Pour chacun des 2 éléments de l'AFL1, les co-évaluateurs positionnent l'élève dans un degré puis ajustent la note en fonction de la proportion des oppositions gagnées

Repères d'évaluation de l'AFL2				
* Tout au long de la séquence d'enseignement les élèves s'organisent en trinôme : joueur, entraîneur, partenaire d'entraînement.				
* Pour l'AFL2 le joueur est évalué à partir de la 3 ^e leçon sur la qualité de son échauffement et sur la prise en compte des informations fournies par l'entraîneur (éléments techniques mis en jeu) pour améliorer son niveau de jeu.				
* Lors de l'évaluation certificative, les élèves déterminent les points qu'ils souhaitent attribués à l'AFL2 (2, 4 ou 6 points) en sachant que AFL2 + AFL3 = 8 points.				
AFL2 : S'entraîner individuellement et collectivement pour réaliser une performance			AFL2 décliné dans l'APSA	Connaître, mettre en œuvre et adapter les principes d'échauffement et d'entraînement pour progresser
Choix de points	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
2 points	Entraînement inadapté -Echauffement <u>aléatoire</u>	Entraînement partiellement adapté -Echauffement <u>stéréotypé</u> .	Entraînement adapté -Echauffement <u>adapté à l'effort</u> .	Entraînement optimisé -Echauffement <u>adapté à l'effort et à soi</u> .
4 points	-Manque de travail : souvent absent, peu d'essais, <u>analyses et régulations inexistantes</u> .	-Travail quantitatif : essais nombreux avec analyses et régulations <u>centrées sur le résultat</u> (réussi/raté).	-Travail quantitatif et qualitatif : essais nombreux avec <u>analyses et régulations centrées sur le résultat et les moyens utilisés</u> .	-Travail individualisé : essais nombreux avec <u>analyses et régulations adaptées à ses ressources</u> (points forts/faiblesses).
6 points	Élève passif	Élève actif	Élève réfléchi	Élève autonome

Repères d'évaluation de l'AFL3

*Tout au long de la séquence d'enseignement les élèves s'organisent en trinôme (« joueur », « entraîneur », « partenaire d'entraînement ») mais arbitrent aussi les rencontres proposées.

*Pour l'AFL3 les élèves choisissent en leçon 4 les 2 rôles dans lesquels ils souhaitent être évalués parmi :

-arbitre : encadre un match en faisant respecter les règles essentielles du volley.

-entraîneur : conseille ses partenaires pour construire des techniques efficaces et/ou son équipe pour adopter des tactiques pertinentes au regard du jeu des adversaires.

-partenaire d'entraînement: adapte ses envois aux capacités du joueur afin d'accélérer ses progrès.

*A partir de la leçon 4 les élèves sont évalués au fil de l'eau pour l'AFL3.

* Lors de l'évaluation certificative, les élèves déterminent les points qu'ils souhaitent attribués à l'AFL3 (2, 4 ou 6 points) en sachant que AFL2 + AFL3 = 8 points

AFL3	<i>Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire.</i>	AFL3 décliné dans l'activité	<i>Connaitre et faire appliquer les règles essentielles du VB (ARBITRE), conseiller ses partenaires pour accélérer les apprentissages technico-tactiques (ENTRAINEUR), adapter son jeu aux capacités de ses partenaires pour qu'ils progressent (PARTENAIRE D'ENTRAINEMENT)</i>
-------------	---	---	--

Choix de points	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
2 points	Rôles subis ARBITRE : transmet des informations erronées : connaissance insuffisante du règlement et peu d'implication.	Rôles aléatoires ARBITRE : transmet des informations parfois erronées : connaissance partielle du règlement.	Rôles préférentiels ARBITRE : transmission exacte mais irrégulière des informations: connaissance satisfaisante du règlement mais concentration fluctuante.	Rôles au service de tous ARBITRE : transmission exacte et permanente des informations : connaissance complète du règlement
4 points	ENTRAINEUR : transmet des informations erronées : n'utilise pas les critères de l'enseignant.	ENTRAINEUR : transmet des informations parfois erronées : utilise quelques critères de l'enseignant.	ENTRAINEUR : transmission exacte mais irrégulière des informations: utilise les critères de l'enseignant pour quelques camarades.	ENTRAINEUR : transmission exacte et permanente des informations : utilise tous les critères de l'enseignant pour tous ses camarades.
6 points	PARTENAIRE D'ENTR. : peu de travail dans ce rôle. Ne pense qu'à jouer, pas à aider.	PARTENAIRE D'ENTR. : de l'activité mais pas d'adaptation au niveau de jeu de son partenaire.	PARTENAIRE D'ENTR. : s'adapte au niveau de jeu de quelques camarades privilégiés	PARTENAIRE D'ENTR. : s'adapte au niveau de jeu de tous ses partenaires d'entraînement.

L'AFL 1 s'évalue le jour du CCF.

Les AFL 2 et 3 peuvent s'évaluer le jour du CCF ou tout au long de la séquence d'apprentissage.

En noir : les incontournables du référentiel.

En rouge : les choix de l'équipe EPS

En vert : les choix de l'élève.

- AFL1 : jouer en 2c2 avec balle systématiquement bloquée ou jonglée en 2° touche (FILLES) OU jouer en 3c3 balle parfois bloquée ou jonglée en 2° touche (FILLES ET GARCONS) OU jouer en 4c4 sans balle bloquée ou jonglée en 2° touche (FILLES ET GARCONS).

- AFL2 ET AFL3 : La répartition des points

- AFL3 : Les rôles