

Établissement	UAI : 9740597F	Nom : Lycée Evariste de Parry	Commune : Saint Paul									
Contexte de l'établissement et choix réalisés par l'équipe pédagogique :	<p>Les sports collectifs répondent aux motivations de nos élèves aussi bien des filles que des garçons, activités enseignées en première et à l'AS (pour le volley). Ces activités collectives permettent de poursuivre en partie les objectifs définis dans notre projet :</p> <p>Etablir des stratégies pour gagner O2</p> <p>Développer une motricité spécifique liée à la prise d'information et à la pression temporelle O1</p> <p>Collaborer pour faire gagner le groupe. Se respecter et s'aider quelques soient ses différences O3</p> <p>Respecter les règles du groupe et de jeu O3</p>											
Champ d'Apprentissage (CA)	Attendu de Fin de Lycée (AFL)											
CA4	AFL1		AFL2			AFL3						
<p>Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel pour gagner.</p> <p><i>L'élève s'engage avec lucidité dans un affrontement, seul ou en coopération, pour faire basculer le rapport de force en sa faveur.</i></p>	<p>S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force.</p>		<p>Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.</p>			<p>Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire.</p>						
Activité Physique Sportive Artistique (APSA)			Compétence de fin de séquence caractérisant les Attendus de Fin de Lycée (AFL) dans l'APSA									
<p><i>Cocher l'APSA traitée (sélectionner la case et y saisir un « x »)</i></p> <p>Nationale : <input type="checkbox"/> Badminton, <input type="checkbox"/> Basket-ball, <input type="checkbox"/> Boxe française, <input type="checkbox"/> Football, <input type="checkbox"/> Handball, <input type="checkbox"/> Judo, <input type="checkbox"/> Rugby, <input type="checkbox"/> Tennis de table, <input checked="" type="checkbox"/> Volley-ball</p> <p>Académique : aucune</p> <p>Établissement : <input type="checkbox"/> à préciser ici :</p> <p><i>Attention : 1 seule APSA Établissement par lycée pour l'enseignement commun.</i></p>			<p>AFL1 : S'engager pour gagner le match grâce à des choix tactiques pertinents au regard du rapport de force en s'appuyant sur des techniques d'attaques variées et une défense organisée sur 2 niveaux.</p> <p>AFL2 : Réaliser spontanément et en AUTONOMIE l'échauffement. S'ENGAGER régulièrement et PERSEVERER dans différents exercices. IDENTIFIER des axes de progression pour son équipe et pour lui-même et CHOISIR des exercices adaptés dans le but de gagner les matchs.</p> <p>AFL3 : Choisir et assumer 2 rôles parmi : arbitre, coach, partenaire d'entraînement pour le progrès de chacun et l'optimisation du fonctionnement du collectif.</p>									
Principes d'évaluation												
L'équipe pédagogique spécifie l'épreuve d'évaluation du CCF et les repères nationaux dans l'APSA support.												
	AFL1		AFL2			AFL3						
Temporalité	Évalué le jour de l'épreuve		Évalués au fil de la séquence et éventuellement le jour de l'épreuve									
Points	12 points selon barème défini par l'équipe		8 points selon la répartition choisie par l'élève parmi 3 choix possibles									
Précisions	Au croisement du niveau de performance et de l'efficacité technique et tactique.		Choix	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4	Choix	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4

<p>2 éléments sont évalués distinctement, chacun d'eux est noté au moins sur 4. Pour chacun des deux éléments, les co-évaluateurs positionnent l'élève dans un degré puis ajustent la note en fonction de la proportion des oppositions gagnées.</p>	a) 2 pts	0 à 0,5	0,75 à 1	1,25 à 1,5	1,75 à 2	a) 6 pts	0 à 1,25	1,5 à 2,75	3 à 4,5	4,75 à 6
	b) 4 pts	0 à 0,75	1 à 1,75	2 à 3	3,25 à 4	b) 4 pts	0 à 0,75	1 à 1,75	2 à 3	3,25 à 4
	c) 6 pts	0 à 1,25	1,5 à 2,75	3 à 4,5	4,75 à 6	c) 2 pts	0 à 0,5	0,75 à 1	1,25 à 1,5	1,75 à 2

Principes d'élaboration de l'épreuve du contrôle en cours de formation (CCF)

Matches à **4 contre 4**, ou **3 contre 3** sur un terrain de 14m sur 7m, opposant des équipes dont le **rapport de force est équilibré**. Les équipes sont constituées par les élèves au sein d'un groupe de niveau déterminé par l'enseignant.

Chaque équipe dispute au moins **deux rencontres en 15 points** au tie-break contre la même équipe. Lors de chaque rencontre le capitaine ou le coach dispose d'un « **temps mort** » d'une **minute** pour adapter son organisation en fonction du contexte de jeu et du score. Entre ces deux rencontres, un **temps de concertation** de 3' sera prévu, de manière à permettre aux joueurs d'une même équipe et/ou au coach, d'ajuster leur stratégie, en fonction des caractéristiques du jeu adverse.

Les règles essentielles sont celles du volley-ball. La hauteur du filet est adaptée aux caractéristiques des candidats (de 2m à 2.30m). Le nombre de **services successifs** effectués par le même joueur est **limité à trois**.

Pour permettre à l'ensemble des élèves de mieux révéler le degré d'acquisition de l'AFL1, le règlement peut être adapté, aménagements « coup de pouce » :

- Au service :

Balle lancée à 2 mains de bas en haut, sans rotation, ou service cuillère depuis sa zone arrière, au-delà de la ligne des 3m adverse.

- En 1^{ère} ou/et 2^{ème} touche de balle sans renvoi dans le terrain adverse :

- Attrapé-lancé à 2 mains vers le haut, sans temps d'arrêt et sans se déplacer avec le ballon.

- Un jonglage de contrôle.

Modalités d'évaluation :

- **L'AFL1** s'évalue sur **12pts** le jour de l'épreuve en croisant le **niveau de performance** (gains des matchs) et l'**efficacité technique** (att-déf) et **tactique** (choix)

- Réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu (**8pts**)

- Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force (**4pts**)

Une fois l'élève positionné dans un degré, le gain des matchs et l'évolution des scores permettent de faire jouer le curseur à l'intérieur de ce degré.

A noter que si l'élève utilise une modalité « coup de pouce », il ne pourra pas être évalué au-delà du **degré 1** de maîtrise si l'aménagement concerne la **1ère touche**, du **degré 2** de maîtrise, si l'aménagement concerne la **2ème touche**, relatif à l'élément « réaliser des actions techniques » et se positionnera en bas du degré de maîtrise relatif à l'élément « faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force » dans lequel il sera situé.

Dans le degré 4 l'élève peut choisir un poste spécifique dans le collectif. ex : passeur

- **L'AFL2** et **L'AFL3** s'évaluent au fil de la séquence d'enseignement et éventuellement le jour de l'épreuve et sont notés sur **8 points**.

La **répartition** des points est **au choix des élèves** (avec un minimum de 2 pts pour chaque AFL).

Pour l'**AFL3**, l'élève est évalué dans au moins **deux rôles** qu'il a choisis après 4 séances au plus tard : partenaire d'entraînement, arbitre, coach.

CA4	AFL1 - Repères d'évaluation			
Intitulé	S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force.	Déclinaison dans l'APSA	S'engager pour gagner le match grâce à des choix tactiques pertinents au regard du rapport de force en s'appuyant sur des techniques d'attaques variées et une défense organisée sur 2 niveaux.	
Option pour l'élève	Choix des postes au sein de l'équipe de sports collectifs, de la situation d'évaluation parmi celles proposées.			
Éléments à évaluer	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4

S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu (PJ)	Indicateurs	PJ : Empêcher le ballon de tomber dans son terrain (défense) Frappes peu maîtrisées , le plus souvent en passe mais quelques fois en manchette nombreuses pertes de balle Peu mobile : "spectateur" Ou Très mobile : frappes explosives			PJ : Renvoyer le ballon dans Le terrain adverse (attaque) seul ou à plusieurs et en zone arrière si possible Frappe essentiellement en passe actions plutôt maîtrisées Renvoie le ballon directement dans le terrain adverse ou lève haut dans son terrain, essentiellement en passe Réagit au dernier moment pour aider En difficulté sur les balles en zone arrière			PJ : Utilise le jeu en relais pour mieux attaquer le terrain adverse (attaque) et empêcher le ballon de tomber dans son terrain dès l'opposition au filet (défense). <u>En attaque :</u> -maîtrise le smash sur balle haute, ou renvoi tendu à 2 mains -conserve le ballon selon une trajectoire haute en zone avant pour un partenaire (relais) <u>En défense :</u> -en zone avant, se place au contre -en zone arrière, lève le ballon haut dans son terrain. Est mobile pour aider 1 partenaire			PJ : Recherche de l'efficacité en attaque Et en défense Peu de fautes, actions efficaces Disponible à tout moment, enchaîne les différents rôles -Organisation de l'attaque principalement en 3 touches mais non exclusivement pour créer de l'incertitude. Attaques variées : zones visées, smash Passes variées : avant et arrière -Organisation de la défense en 2 niveaux : Contre et défense basse		
		2 perdus	1 gagné-1perdu	2 gagnés	2 perdus	1 gagné-1perdu	2 gagnés	2 perdus	1 gagné-1perdu	2 gagnés	2 perdus	1 gagné-1perdu	2 gagnés
		0.5pt	1.5pts	2pts	2.5	3.25	4	4.5	5.25	6	6.5	7.25	8
A	0	2		2.5	4		4.5	6		6.5	8		
	<i>Gain des matchs (1) : curseur dans le degré</i>			<i>Gain des matchs (1) : curseur dans le degré</i>			<i>Gain des matchs (1) : curseur dans le degré</i>			<i>Gain des matchs (1) : curseur dans le degré</i>			
Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force	Indicateurs	Adaptation aléatoire au cours du jeu Projet tactique : se débarrasser du ballon Peu de choix, subit le jeu Rapport de force jugé d'emblée défavorable Frappes aléatoires = adapter ses actions au rapport de force			Quelques adaptations en cours de jeu Projet tactique : mettre en difficulté l'adversaire par le renvoi du ballon en zone arrière Choix entre renvoi direct ou indirect selon l'attaque adverse - Si l'adversaire renvoie en zone avant = renvoi direct tendu ou/et en zone arrière - Si l'adversaire envoie en zone arrière = renvoi haut dans son terrain et aide des partenaires en rapprochant le ballon du filet			Adaptation régulière en cours de jeu Projet tactique : recherche la rupture de l'échange <u>Choix en attaque</u> -Si situation favorable =smash -Si Situation défavorable renvoi à 10 doigts ou en manchette <u>Le choix en défense</u> se fait en fonction du type d'attaques adverses : -Si lente : relance haute en zone avant -Si rapide : défense basse.			Adaptations permanentes en cours de jeu Projet tactique : créer de l'incertitude Sans faire de faute Choix le plus souvent pertinents face au jeu adverse. Varie les attaques en fonction de la défense adverse : smash, balle placée. Si smash = contre et défense basse Si feinte= défense basse		
		Cas 1	2 matchs gagnés en augmentant l'écart de pt ds le 2 ^{ème} match.		2	Cas 1	2 matchs gagnés en augmentant l'écart de pt ds le 2 ^{ème} match		3	Cas 1	2 matchs gagnés en augmentant l'écart de pt ds le 2 ^{ème} match		3.5
		Cas 2	2 matchs gagnés sans augmenter l'écart de pt		1.75	Cas 2	2 matchs gagnés sans augmenter l'écart de pt		2.75	Cas 2	2 matchs gagnés sans augmenter l'écart de pt		3.25
B	0.5	2		1.75	3		2	3.5		2.75	4		

		Cas 3	1 ^{er} match perdu-2 ^{ème} gagné	1.5	Cas 3	1 ^{er} match perdu-2 ^{ème} gagné	2.5	Cas 3	1 ^{er} match perdu-2 ^{ème} gagné	3	Cas 3	1 ^{er} match perdu-2 ^{ème} gagné	3.5
		Cas 4	1 ^{er} match gagné- 2 ^{ème} perdu	1.25	Cas 4	1 ^{er} match gagné- 2 ^{ème} perdu	2.25	Cas 4	1 ^{er} match gagné- 2 ^{ème} perdu	2.75	Cas 4	1 ^{er} match gagné- 2 ^{ème} perdu	3.25
		Cas 5	2 matchs perdus en améliorant son score au 2 ^{ème}	1	Cas 5	2 matchs perdus en améliorant son score au 2 ^{ème}	2	Cas5	2 matchs perdus en améliorant son score au 2 ^{ème}	2.5	Cas 5	2 matchs perdus en améliorant son score au 2 ^{ème}	3
		Cas 6	2 matchs perdus sans améliorer son score au 2 ^{ème}	0.75	Cas 6	2 matchs perdus sans améliorer son score au 2 ^{ème}	1.75	Cas 6	2 matchs perdus sans améliorer son score au 2 ^{ème}	2	Cas 6	2 matchs perdus sans améliorer son score au 2 ^{ème}	2.75
Note sur 12 (A+B)		L'AFL1 s'évalue le jour du CCF. Elle s'échelonne entre 0 à 12 pts (chacun des éléments est noté au moins sur 4 points)											

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

CA4 AFL2 - Repères d'évaluation				
Intitulé	Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.		Déclinaison dans l'APSA	Réaliser spontanément et en AUTONOMIE l'échauffement. S'ENGAGER régulièrement et PERSEVERER dans différents exercices. IDENTIFIER des axes de progression pour son équipe et pour lui-même et CHOISIR des exercices adaptés dans le but de gagner les matchs.
Option pour l'élève	Répartition du nombre de points entre AFL2 et AFL3.			
Éléments à évaluer	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Indicateurs	<p>Entraînement inadapté</p> <p>Echauffement incomplet et négligé Faible engagement dans les phases de répétition</p> <p>L'élève abandonne rapidement</p>	<p>Entraînement partiellement adapté</p> <p>Echauffement réalisé avec l'aide d'un camarade ou du professeur Engagement régulier dans les phases de répétition</p> <p>L'élève a besoin d'être guidé</p>	<p>Entraînement adapté</p> <p>Echauffement réalisé en autonomie à la demande du professeur Engagement régulier dans tous les exercices</p> <p>L'élève identifie un point à travailler pour lui-même ou son équipe, et choisit les exercices adaptés pour le travailler</p>	<p>Entraînement optimisé</p> <p>Echauffement spontané en autonomie Engagement régulier dans les différents exercices</p> <p>L'élève identifie plusieurs axes de progrès pour lui-même ou son équipe et choisit des exercices adaptés pour les travailler</p>
Note sur 2, 4 ou 6	L'évaluation porte sur l'engagement de l'élève dans son projet individuel et le projet collectif. Elle peut s'appuyer sur un carnet d'entraînement et/ou un outil de recueil de données. La note de l'AFL2 dépend du choix effectué par l'élève dans la répartition des points entre AFL2 et AFL3 et du degré d'acquisition atteint. (cf. grille de répartition en page 1)			

CA4 AFL3 - Repères d'évaluation				
Intitulé	Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire.		Déclinaison dans l'APSA	Choisir et assumer 2 rôles au moins parmi ceux proposés: arbitre, coach, partenaire d'entraînement pour les progrès de chacun et l'optimisation du fonctionnement du collectif
Option pour l'élève	Répartition du nombre de points entre AFL2 et AFL3. Choix de deux rôles (partenaire d'entraînement, arbitre, coach, observateur, organisateur, etc.)			
Éléments à évaluer	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Indicateurs	<p>L'élève assure un des deux rôles choisis de manière inefficace et aléatoire.</p> <p>Il ne contribue pas au fonctionnement du collectif</p>	<p>L'élève assure correctement au moins un rôle choisi, mais avec hésitations et quelques erreurs.</p> <p>Il participe au fonctionnement du collectif</p>	<p>L'élève assure les deux rôles choisis avec sérieux et efficacité.</p> <p>Il favorise le fonctionnement collectif dans le respect des règles et de tous les acteurs</p>	<p>L'élève assume avec efficacité plus de deux rôles. Il excelle dans les deux rôles qu'il a choisis.</p> <p>Il est un acteur essentiel du fonctionnement du collectif</p>

Arbitre	N'est pas concentré sur le jeu Ne connaît pas les règles de base du jeu	Connait les règles de base du jeu	Gère la rencontre, connaît les règles principales de jeu et les gestes d'engagement	Domine la rencontre par sa maîtrise du règlement Connait quelques gestes simples pour signaler les fautes
Coach	Présent mais ne donne aucune consigne à l'équipe	Encourage verbalement l'équipe	Donne des consignes pertinentes sur le jeu à son équipe au regard du rapport de force	Analyse le jeu de son équipe et le jeu adverse pour donner des consignes pertinentes au regard du rapport de force
Partenaire d'entraînement	Ne cherche pas à faire progresser son partenaire ou l'équipe	Cherche à aider son partenaire ou l'équipe en proposant des trajectoires régulières	Aide son partenaire ou l'équipe en proposant des trajectoires adaptées aux problèmes de ceux-ci	Aide très efficace, recherche des solutions pour faire progresser l'équipe ou un partenaire
Note sur 6, 4 ou 2	L'élève est évalué dans deux rôles qu'il a choisis. La note de l'AFL3 dépend du choix effectué par l'élève dans la répartition des points entre AFL2 et AFL3 et du degré d'acquisition atteint (cf. grille de répartition en page 1)			

Validation (réservé aux IA-IPR)	Motivation et/ou commentaire :
<input type="checkbox"/> Validée <input type="checkbox"/> Non validée Le : jj/mm/aaaa Par : nom IA-IPR	...

AFL2					AFL3			
Évalués au fil de la séquence et éventuellement le jour de l'épreuve								
8 points selon la répartition choisie par l'élève parmi 3 choix possibles								
Choix	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4	Choix	Degré 1	Degré 2	Degré 3
a) 2 pts	0 à 0,5	0,75 à 1	1,25 à 1,5	1,75 à 2	a) 6 pts	0 à 1,25	1,5 à 2,75	3 à 4,5
b) 4 pts	0 à 0,75	1 à 1,75	2 à 3	3,25 à 4	b) 4 pts	0 à 0,75	1 à 1,75	2 à 3
c) 6 pts	0 à 1,25	1,5 à 2,75	3 à 4,5	4,75 à 6	c) 2 pts	0 à 0,5	0,75 à 1	1,25 à 1,5

CA4 Annexe

Compléments...

Autres éléments utiles

...

