


FICHE CERTIFICATIVE d'APSA (FCA) - CA4

BACCALAURÉAT GÉNÉRAL ET TECHNOLOGIQUE

Éducation Physique & Sportive - Enseignement Commun.

Soumise à
Validation le
jj/mm/aa

Établissement	UAI :	Nom : LYCÉE BELAIR	Commune : SAINTESUZANNE	
Contexte de l'établissement et choix réalisés par l'équipe pédagogique :	<p>Le football est une activité peu pratiquée dans les collèges environnant où le basket est privilégié. L'idée est de proposer un menu à destination des footballeurs de club car ils sont assez nombreux à Ste Suzanne. Les élèves choisissant ce menu sont donc généralement volontaires et engagés dans la pratique. Quelques élèves ne sont pas footballeurs de club et choisissent cette activité pour les deux autres pratiques du menu (VTT et Athlétisme). Activités pratiquées qu'à l'extérieur, ce menu est donc choisi par des élèves sportifs avec une majorité de garçons. Les filles (6 à 8) sont très sportives. Une attention particulière est portée sur le règlement et l'arbitrage dans un premier cycle en 1^{ère}.</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 checked="" type="checkbox"/> Football, <input type="checkbox"/> Handball, <input type="checkbox"/> Judo, <input type="checkbox"/> Rugby, <input type="checkbox"/> Tennis de table, <input type="checkbox"/> Volley-ball</p> <p>Académique : aucune</p> <p>Établissement : <input type="checkbox"/> à préciser ici :</p>	<p>Rechercher le gain d'une rencontre en faisant des choix tactiques pertinents d'attaque et de défense à partir de d'une différenciation des rôles de chacun dans l'équipe.</p> <p>Identifier les besoins de son équipe pour proposer un exercice en vue d'organiser et faire progresser l'équipe. S'engager régulièrement et pleinement dans son entraînement afin de préparer l'épreuve.</p> <p>Se répartir et assurer les rôles nécessaires à l'organisation des rencontres et du travail de chacun : organisation du tournoi, observation, coaching, arbitrage...</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	<p><i>Au croisement du niveau de performance et de l'efficacité technique et tactique.</i></p> <p><i>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.</i></p>	Choix	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4	Choix	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
		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 7 c 7

Opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré

Chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 8 minutes,

Les règles essentielles sont celles du Football avec une règle issue du règlement de FUTSAL = Pas de contact possible.

Cet ajout a pour but de niveler autant que faire se peut le niveau des joueurs.

L'engagement se réalise au centre du terrain et peut être rapide.

Lorsqu'elle ne joue pas, chaque équipe doit fournir des élèves pour les rôles suivants : Arbitre, Table de marque, Observations/Statistiques, Coach.

Un temps mort d'1 minute, peut permettre aux joueurs d'ajuster leur projet collectif pendant le jeu ainsi qu'un temps de concertation entre les rencontres.

Evaluation de l'AFL1

L'AFL1 s'évalue lors de l'épreuve finale en croisant les observations des co-évaluateurs.

Chaque joueur peut choisir son rôle dans l'équipe et sera uniquement évalué sur ce rôle (attaquant, milieu, arrière ou gardien de but)

Evaluation de l'AFL2

2 séances avant l'évaluation finale, les élèves devront proposer et mettre en œuvre un exercice pour leur équipe (à partir d'un ou plusieurs besoins identifiés), à partir des exercices travaillés durant le cycle.

L'engagement dans le travail est évalué tout au long du cycle.

Evaluation de l'AFL3

L'AFL3 s'évalue tout au long du cycle et se concrétise lors de l'évaluation finale.

L'élève choisit en début de cycle les 2 rôles sur lesquels il souhaite être évalué parmi les rôles suivants : arbitre, observateur/statisticien, coach, organisateur de tournoi

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	Rechercher le gain d'une rencontre en faisant des choix tactiques pertinents d'attaque et de défense à partir de rôles dans l'équipe attribués à chacun.		
Option pour l'élève		Choix des postes au sein de l'équipe de sports collectifs				
Éléments à évaluer		A	Degré 1 0,5 à 1,5 pts	Degré 2 2 à 3,5 pts	Degré 3 4 à 5,5 pts	Degré 4 6 à 7 pts
POSTE = GARDIEN DE BUT S'engager et réaliser des actions techniques de défense (dans le but) en relation avec l'organisation défensive de l'équipe	I n d i c a t e u r s	Individuel	Individuel	Individuel	Individuel	Individuel
		Prise de balle aléatoire à la main comme au pied Placements et déplacements non maîtrisés par rapport aux mouvements de jeu et pour intercepter le ballon (sorties aériennes ou au sol) Relances au pied ou à la main souvent dangereuse pour l'équipe Aucun dialogue avec ses co-équipiers	Prise de balle plus précise à la main comme au pied Placements en relation avec la non-possession du ballon de son équipe Sortie en compensation d'un partenaire si besoin (soutien en tant que dernier défenseur) Relances au pied ou à la main dans l'espace proche sans se mettre en danger Quelques consignes données à ses défenseurs sur leur placement	Prise de balle souvent précise à la main comme au pied Placements en relation avec la possession ou non du ballon par son équipe Sorties aériennes ou au sol efficaces dans la surface de réparation Relances au pied sur les joueurs libres même loin ; à la main sur les joueurs proches Consignes verbales de placement à ses partenaires pour protéger son but	Prise de balle toujours précise à la main comme au pied Placements en relation avec la possession ou non du ballon par son équipe Sorties aériennes et au sol efficaces à tout moment même en dehors de la surface de réparation Relances rapides au pied ou à la main sur les joueurs libres même loin Consignes verbales de placement à ses partenaires pour protéger son but	
POSTE = ARRIÈRE S'engager et réaliser des actions techniques de défense en relation avec l'organisation collective générale de l'équipe	I n d i c a t e u r s	Individuel	Individuel	Individuel	Individuel	Individuel
		perd beaucoup de ballons, dribble sans prendre en compte les dangers en cas de perte de balle Gène son adversaire direct Placement souvent imprécis voire inadapté Peu de techniques maîtrisées	lent dans ses décisions ; passe efficace lorsque le joueur est proche surveille son adversaire direct y compris lorsqu'il n'a pas le ballon ; gêne le plus souvent la progression adverse Techniques de conduite de balle efficace	se démarque en soutien en veillant à maintenir le trapèze surveille son adversaire direct y compris lorsqu'il n'a pas le ballon ; gêne la progression adverse systématiquement Techniques efficaces pour assurer la relance	se démarque en soutien en veillant à maintenir le trapèze gagne souvent ses duels face à l'attaquant anticipe pour se placer et adapter sa conduite ; contrôle, harcèle, dissuade, neutralise, intercepte Techniques efficaces à tout moment	

<p>POSTE = MILIEU</p> <p>S'engager et réaliser des actions techniques de récupération de balle pour</p> <ul style="list-style-type: none"> - Soit faire progresser le ballon (vers l'attaque) - Soit pour temporiser (vers la défense) 	I n d i c a t e u r s	<p>Individuel</p> <p>perd beaucoup de ballons, dribble sans prendre en compte les dangers en cas de perte de balle</p> <p>Gène son adversaire direct mais récupère peu de ballon</p> <p>Placement souvent imprécis voire inadapté</p> <p>Peu de techniques maîtrisées</p>	<p>Individuel</p> <p>lent dans ses décisions ; passe efficace lorsque le joueur est proche</p> <p>Gène son adversaire direct et récupère quelques ballons</p> <p>Les choix tactiques ne sont pas maîtrisés (faire progresser le ballon ou temporiser ?)</p> <p>Techniques de conduite de balle efficace</p>	<p>Individuel</p> <p>se démarque en soutien en veillant à maintenir le trapèze</p> <p>Gène son adversaire direct et récupère beaucoup de ballons</p> <p>Les choix tactiques sont maîtrisés (faire progresser le ballon ou temporiser ?)</p> <p>Techniques efficaces pour assurer la relance ou pour conduire le ballon</p>	<p>Individuel</p> <p>se démarque en soutien en veillant à maintenir le trapèze</p> <p>Gène son adversaire direct et récupère beaucoup de ballons</p> <p>anticipe pour se placer et adapter sa conduite ; contrôle, harcèle, dissuade, neutralise, intercepte et relance ou temporise</p> <p>Techniques efficaces à tout moment</p>
<p>POSTE = ATTAQUANT</p> <p>S'engager et réaliser des actions techniques pour déstabiliser la défense adverse en relation avec ses joueurs soutien (les milieux le plus souvent)</p>	I n d i c a t e u r s	<p>Individuel</p> <p>perd beaucoup de ballons, dribble « tête baissée »</p> <p>Prends peu en compte ses partenaires</p> <p>Placement souvent imprécis, n'offre pas d'appui et ne va pas chercher de soutien</p> <p>Peu de techniques maîtrisées</p>	<p>Individuel</p> <p>perd encore beaucoup de ballons, dribble « tête baissée »</p> <p>Lis les mouvements de jeu pour offrir des solutions en attaque (appel de balle)</p> <p>Ne va pas chercher de soutien</p> <p>Techniques de conduite de balle efficace quand</p>	<p>Individuel</p> <p>perd beaucoup moins de ballons, dribbles plus pertinents</p> <p>Lis les mouvements de jeu pour offrir des solutions en attaque (appel de balle)</p> <p>Va chercher quelques solutions en soutien</p> <p>Techniques de conduite de balle efficace</p>	<p>Individuel</p> <p>perd peu de ballons, dribbles pertinents</p> <p>Lis les mouvements de jeu pour offrir des solutions en attaque (appel de balle) et surtout en soutien pour ressortir le ballon afin que l'équipe conserve le ballon</p> <p>Techniques de conduite de balle efficace</p>
	C	<p>Gain des matchs :</p> <p>Aucun match gagné</p> <p>0,25 pt</p>	<p>Gain des matchs :</p> <p>Plus de défaites que de victoires</p> <p>0,5 pt</p>	<p>Gain des matchs :</p> <p>Plus de victoires que de défaites</p> <p>0,75 pt</p>	<p>Gain des matchs :</p> <p>Gagne tous ses matchs</p> <p>1 pt</p>
<p>Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force</p>	B I n d i c a t e u r s	<p>1</p> <p>Adaptations aléatoires au cours du jeu</p> <p>Organisation collective</p> <p>L'équipe profite rarement d'un rapport de force favorable</p> <p><u>Jeu désorganisé.</u> L'organisation offensive et défensive est peu repérable.</p> <p>En attaque, le couloir de jeu direct est systématiquement privilégié.</p> <p>En défense, de nombreux espaces libres subsistent.</p> <p>Pas de prise en compte des faiblesses en présence à l'intérieur de sa propre équipe (distribution des rôles inadéquate) et aussi de l'équipe adverse.</p>	<p>2</p> <p>Quelques adaptations en cours de jeu</p> <p>Organisation collective</p> <p>L'équipe maintient le rapport de force lorsqu'il est favorable</p> <p><u>Jeu organisé sommairement.</u> L'espace est coupé en deux entre les joueurs en attaque et en défense.</p> <p>On joue peu en relais.</p> <p>Le repli défensif existe mais reste désordonné.</p> <p>Les joueurs évoluent à leur poste même si la distribution des postes n'est pas optimale</p>	<p>3</p> <p>Adaptations régulières en cours de jeu</p> <p>Organisation collective</p> <p>L'équipe exploite le rapport de force lorsqu'il est favorable</p> <p><u>Jeu souvent organisé</u> dès la récupération (attaque) ou la perte (défense) de balle.</p> <p>Les postes des joueurs sont bien distribués.</p> <p>Les actions s'enchaînent et les mouvements de jeu gagnent en fluidité.</p> <p>Jeu direct ou indirect, passe et va, soutien</p>	<p>4</p> <p>Adaptations permanentes en cours de jeu</p> <p>Organisation collective</p> <p>L'équipe fait souvent basculer le rapport de force en sa faveur</p> <p><u>Jeu rapide et organisé qui s'adapte</u> à l'opposition de l'équipe adverse.</p> <p>Des mouvements collectifs s'organisent côté ballon ou côté opposé.</p> <p>Les postes des joueurs sont bien distribués.</p> <p>Le jeu est structurée loin de la cible (récupération) ou proche (protection).</p>

Note sur 12 (A+B+C)	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	Identifier les besoins de son équipe pour proposer un exercice en vue d'organiser et faire progresser l'équipe. S'engager régulièrement et pleinement dans son entraînement afin de préparer l'épreuve.		
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	Entraînement inadapté Choix d'exercice non pertinent, non cohérent, et sans finalité visible Engagement limité dans les phases de préparations et les exercices Elève qui réalise mal l'exercice proposé par l'équipe	Entraînement partiellement adapté Choix d'exercice cohérent avec la mise en œuvre du travail effectué Engagement modéré dans les phases de travail / préparation de l'équipe Elève qui suit le travail proposé par l'équipe	Entraînement adapté Choix d'exercice pertinent au regard des besoins de l'équipe et cohérent au regard de la mise en œuvre Engagement impliqué dans les phases de travail / préparation de l'équipe Elève qui coopère dans la conduite de l'exercice de l'équipe	Entraînement optimisé Choix d'exercice pertinent intégrant même une (des) évolution(s) ou variable(s) Engagement soutenu dans les phases de travail / préparation de l'équipe Elève à l'initiative des choix et de la mise en œuvre efficace de l'exercice pour son équipe	
	Si choix élève : 2 pts	0 à 0,5	0,75 à 1	1,25 à 1,5	1,75 à 2
	Si choix élève : 4 pts	0 à 0,75	1 à 1,75	2 à 3	3,25 à 4
	Si choix élève : 6 pts	0 à 1,25	1,5 à 2,75	3 à 4,5	4,75 à 6
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	Se répartir et assurer les rôles nécessaires à l'organisation des rencontres et du travail de chacun : organisation du tournoi, observation, coaching, arbitrage...	
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><u>Ne contribue pas au fonctionnement du collectif</u></p> <p><i>Rôles non assurés</i></p> <p>Arbitre : Suit à peine le jeu, siffle peu ; <u>refusé par les joueurs</u></p> <p>Observateur : Ne sait pas quelles données récolter. <u>Données recueillies aléatoires</u>, non fiables</p> <p>Coach : <u>Suit</u> le jeu sans y apporter quoique ce soit.</p> <p>Organisateur : <u>Organisation incomplète</u> ou mal pensée.</p>	<p><u>Participe au fonctionnement du collectif</u></p> <p><i>Rôles acceptés</i></p> <p>Arbitre : Suit le jeu et se déplace avec l'action, siffle les fautes principales mais hésitant sur les contacts et certains marchers ; <u>toléré par les joueurs</u></p> <p>Observateur : Connaît les indicateurs à prendre en compte. <u>Données recueillies fiables</u>. Ne sait pas exploiter les données.</p> <p>Coach : Encourage, <u>donne quelques conseils</u> banals lorsqu'il détecte un problème évident.</p> <p>Organisateur : <u>Organisation sommaire</u> qui permet de suivre le déroulé des matchs.</p>	<p><u>Favorise le fonctionnement collectif</u></p> <p><i>Rôles assurés</i></p> <p>Arbitre : Siffle efficacement les différentes fautes et communique avec les joueurs ; <u>accepté par les joueurs</u></p> <p>Observateur : <u>Données recueillies fiables et exploitables</u>. Transmet l'information aux joueurs ou au coach.</p> <p>Coach : Essaie de <u>prendre en compte la situation pour donner des conseils</u>.</p> <p>Organisateur : <u>Organisation complète</u> comprenant ordre des matchs, équipes qui s'affrontent, mais également les arbitres, la table. Suit la progression du tournoi.</p>	<p><u>Acteur essentiel du collectif</u></p> <p><i>Rôles assumés avec efficacité</i></p> <p>Arbitre : Siffle toutes les fautes de façon sûre, incisive ; <u>respecté par les joueurs</u></p> <p>Observateur : Données recueillies fiables et exploitables. <u>Donne des indications aux joueurs</u> ou au coach pour orienter leur jeu ou leur travail.</p> <p>Coach : Prend en compte la situation pour ajuster le projet tactique. <u>Intervention suivie d'effets positifs sur le jeu</u>. Prend un temps-mort au moment opportun.</p> <p>Organisateur : <u>Organisation complète et suivie</u>. Assure le rythme entre les rencontres en anticipant sur les matchs à venir.</p>
Si choix élève : 2 pts	0 à 0,5	0,75 à 1	1,25 à 1,5	1,75 à 2

Si choix élève : 4 pts	0 à 0,75	1 à 1,75	2 à 3	3,25 à 4
Si choix élève : 6 pts	0 à 1,25	1,5 à 2,75	3 à 4,5	4,75 à 6
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	...

CA4 Annexe

Compléments...

Autres éléments utiles

...



