


# FICHE CERTIFICATIVE d'APSA (FCA) - CA4

## BACCALaurÉAT GÉNÉRAL ET TECHNOLOGIQUE

### Éducation Physique & Sportive - Enseignement Commun.

Soumise à  
Validation le  
jj/mm/aa

<b>Établissement</b>	UAI : 9741270m	Nom : LPO BEL AIR	Commune : SAINTES-SUZANNE										
<b>Contexte de l'établissement et choix réalisés par l'équipe pédagogique :</b>	<p>Activité peu pratiquée dans les collèges environnant où ils ont davantage pratiqué le basket. L'idée est de proposer un autre sport collectif dans un menu à destination des non footballeurs. Les élèves choisissant ce menu sont donc généralement plutôt volontaires et engagés dans la pratique, mais pour une majorité d'entre eux, la connaissance de l'activité reste imprécise. Une attention particulière sera donc portée sur le règlement et l'arbitrage dans un premier cycle en 2<sup>de</sup> ou en 1<sup>ère</sup>.</p>												
<b>Champ d'Apprentissage (CA)</b>		<b>Attendu de Fin de Lycée (AFL)</b>											
<b>CA4</b>		<b>AFL1</b>			<b>AFL2</b>			<b>AFL3</b>					
<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>					
<b>Activité Physique Sportive Artistique (APSA)</b>				<b>Compétence de fin de séquence caractérisant les Attendus de Fin de Lycée (AFL) dans l'APSA</b>									
<b>NATIONALE : HANDBALL</b>				<p>Rechercher le gain d'une rencontre en faisant des choix tactiques pertinents d'attaque et de défense à partir de possibilités techniques variées.</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>									
<b>Principes d'évaluation</b>													
L'équipe pédagogique spécifie l'épreuve d'évaluation du CCF et les repères nationaux dans l'APSA support.													
	<b>AFL1</b>			<b>AFL2</b>				<b>AFL3</b>					
<b>Temporalité</b>	Évalué le jour de l'épreuve			Évalués au fil de la séquence et éventuellement le jour de l'épreuve									
<b>Points</b>	12 points selon barème défini par l'équipe			8 points selon la répartition choisie par l'élève parmi 3 choix possibles									
<b>Précisions</b>	Au croisement du niveau de performance et de l'efficacité technique et tactique.			<b>Choix</b>	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4	<b>Choix</b>	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
				<b>a) 2 pts</b>	0 à 0,5	0,75 à 1	1,25 à 1,5	1,75 à 2	<b>a) 6 pts</b>	0 à 1,25	1,5 à 2,75	3 à 4,5	4,75 à 6
				<b>b) 4 pts</b>	0 à 0,75	1 à 1,75	2 à 3	3,25 à 4	<b>b) 4 pts</b>	0 à 0,75	1 à 1,75	2 à 3	3,25 à 4

	<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>	<b>c) 6 pts</b>	0 à 1,25	1,5 à 2,75	3 à 4,5	4,75 à 6	<b>c) 2 pts</b>	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 6 c 6

Opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré. Les équipes sont mixtes, dans le respect de ce rapport de force, et l'enseignant veille à l'équilibre global des oppositions entre joueur et adversaire direct lors de la composition des équipes.

Chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 8 minutes,

Dont au moins deux rencontres contre la même équipe.

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.

Les règles essentielles sont celles du handball à 7. 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.

### Evaluation de l'AFL1

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

### 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 possibilités techniques variées.	
Option pour l'élève		Choix des postes au sein de l'équipe de sports collectifs, du style de jeu en raquettes, 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	Indicatifs	<p>Peu de techniques maîtrisées</p> <p><b>Individuel</b> JOUEUR INTERMITTENT</p> <p><u>PdB</u> : perd beaucoup de ballons ; dribble dans l'axe en s'informant mal ; tire à l'arrêt, sans intention</p> <p><u>NPdB</u> : se déplace pour demander le ballon mais sans se défaire du défenseur</p> <p><u>Def</u> : intervient lorsque le ballon est dans son secteur pour gêner son adversaire direct</p>	<p>Utilisation efficace d'une ou deux techniques préférentielles</p> <p><b>Individuel</b> JOUEUR ACCOMPAGNATEUR</p> <p><u>PdB</u> : lent dans ses décisions ; passe efficace lorsque le joueur est proche ; tire dans la course mais peu dangereux</p> <p><u>NPdB</u> : sort du couloir de jeu direct et s'éloigne du défenseur, principalement en appui</p> <p><u>Def</u> : surveille son adversaire direct y compris lorsqu'il n'a pas le ballon ; gêne la progression adverse</p>	<p>Utilisation efficace de plusieurs techniques d'attaque et de défense</p> <p><b>Individuel</b> JOUEUR ENGAGE ET REACTIF</p> <p><u>PdB</u> : s'engage dans les intervalles ; tire où le gardien n'est pas ; fixe un défenseur et décale vers un partenaire</p> <p><u>NPdB</u> : se démarque en appui, en soutien, en veillant à maintenir le trapèze</p> <p><u>Def</u> : respecte son rôle défensif, son secteur ; presse, flotte, ; vient en aide au partenaire battu</p>	<p>Utilisation efficace d'une variété de techniques d'attaque et/ou de défense</p> <p><b>Individuel</b> JOUEUR RESSOURCE</p> <p><u>PdB</u> : gagne ses duels face au défenseur et au gardien ; tirs variés ; passes décisives et précises quelle que soit la distance.</p> <p><u>NPdB</u> : démarquage efficace et opportuniste ; crée des espaces et des opportunités pour les autres (croise, bloc, écran)</p> <p><u>Def</u> : anticipe pour se placer et adapter sa conduite ; contrôle, harcèle, dissuade, neutralise, intercepte</p>
		A	0,5 - 2	2,5 - 4	4,5 - 6
		Gain des matchs Curseur dans le degré	Gain des matchs Curseur dans le degré	Gain des matchs Curseur dans le degré	Gain des matchs Curseur dans le degré
Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force	B	1	2	3	4

Indicateurs	Adaptations aléatoires au cours du jeu	Quelques adaptations en cours de jeu	Adaptations régulières en cours de jeu	Adaptations permanentes en cours de jeu
	<p style="text-align: center;"><b>Organisation collective</b></p> <p>L'équipe profite rarement du rapport de force favorable</p> <p>Jeu désorganisé. 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 style="text-align: center;"><b>Organisation collective</b></p> <p>L'équipe maintient le rapport de force lorsqu'il est favorable</p> <p>Jeu organisé sommairement. L'espace est réparti entre les joueurs en attaque et en défense.</p> <p>En attaque, on exploite les axes. On joue en relais.</p> <p>En défense, la défense individuelle est privilégiée. Le repli défensif existe mais reste désordonné</p>	<p style="text-align: center;"><b>Organisation collective</b></p> <p>L'équipe exploite le rapport de force lorsqu'il est favorable</p> <p>Jeu rapide organisé dès la récupération (attaque) ou la perte (défense) de balle. Les postes sont distribués.</p> <p>Les actions s'enchaînent efficacement et l'attaque gagne en fluidité. Jeu direct ou indirect, passe et va.</p> <p>La défense s'organise par secteur et l'entraide se met en place.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Organisation collective</b></p> <p>L'équipe fait basculer le rapport de force en sa faveur, qu'il soit favorable ou non.</p> <p>Jeu rapide et organisé qui s'adapte à l'opposition de l'équipe adverse.</p> <p>Des mouvements collectifs s'organisent côté ballon ou côté opposé (entrées de pivot, croisés, blocs/écrans...)</p> <p>La défense est structurée loin de la cible (récupération) ou proche (protection).</p> <p>Entraide solidaire efficace en défense.</p>
Note sur 12 (A+B)	<p>L'AFL1 s'évalue le jour du CCF.</p> <p>Elle s'échelonne entre 0 à 12 pts (chacun des éléments est noté au moins sur 4 points)</p>			

(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	<b>Entraînement inadapté</b>  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	<b>Entraînement partiellement adapté</b>  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	<b>Entraînement adapté</b>  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	<b>Entraînement optimisé</b>  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><b><u>Ne contribue pas au fonctionnement du collectif</u></b></p> <p><i>Rôles non assurés</i></p> <p><b>Arbitre</b> : Suit à peine le jeu, siffle peu ; <u>refusé par les joueurs</u></p> <p><b>Observateur</b> : Ne sait pas quelles données récolter. <u>Données recueillies aléatoires</u>, non fiables</p> <p><b>Coach</b> : <u>Suit</u> le jeu sans y apporter quoique ce soit.</p> <p><b>Organisateur</b> : <u>Organisation incomplète</u> ou mal pensée.</p>	<p><b><u>Participe au fonctionnement du collectif</u></b></p> <p><i>Rôles acceptés</i></p> <p><b>Arbitre</b> : 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><b>Observateur</b> : Connaît les indicateurs à prendre en compte. <u>Données recueillies fiables</u>. Ne sait pas exploiter les données.</p> <p><b>Coach</b> : Encourage, <u>donne quelques conseils</u> banals lorsqu'il détecte un problème évident.</p> <p><b>Organisateur</b> : <u>Organisation sommaire</u> qui permet de suivre le déroulé des matchs.</p>	<p><b><u>Favorise le fonctionnement collectif</u></b></p> <p><i>Rôles assurés</i></p> <p><b>Arbitre</b> : Siffle efficacement les différentes fautes et communique avec les joueurs ; <u>accepté par les joueurs</u></p> <p><b>Observateur</b> : <u>Données recueillies fiables et exploitables</u>. Transmet l'information aux joueurs ou au coach.</p> <p><b>Coach</b> : Essaie de <u>prendre en compte la situation pour donner des conseils</u>.</p> <p><b>Organisateur</b> : <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><b><u>Acteur essentiel du collectif</u></b></p> <p><i>Rôles assumés avec efficacité</i></p> <p><b>Arbitre</b> : Siffle toutes les fautes de façon sûre, incisive ; <u>respecté par les joueurs</u></p> <p><b>Observateur</b> : Données recueillies fiables et exploitables. <u>Donne des indications aux joueurs</u> ou au coach pour orienter leur jeu ou leur travail.</p> <p><b>Coach</b> : 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><b>Organisateur</b> : <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

<b>Si choix élève : 4 pts</b>	<b>0 à 0,75</b>	<b>1 à 1,75</b>	<b>2 à 3</b>	<b>3,25 à 4</b>
<b>Si choix élève : 6 pts</b>	<b>0 à 1,25</b>	<b>1,5 à 2,75</b>	<b>3 à 4,5</b>	<b>4,75 à 6</b>
<b>Note sur 6, 4 ou 2</b>	L'élève est évalué dans deux rôles qu'il a choisis. La note de l'AFL3 sera alors la moyenne des notes obtenues pour ces deux rôles.  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)			

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



# CA4 Annexe

## Compléments...

*Autres éléments utiles*

...



