

FICHE CERTIFICATIVE d'APSA (FCA) - CA4

BACCALAURÉAT GÉNÉRAL ET TECHNOLOGIQUE

Éducation Physique & Sportive - Enseignement Commun.

Soumise à
Validation le
jj/mm/aa

Établissement	UAI : 9741270M	Nom : LPO BEL AIR	Commune : STE SUZANNE
Contexte de l'établissement et choix réalisés par l'équipe pédagogique :	<p>L'activité badminton est une activité très pratiquée dans un collège du secteur, et qui rencontre un certain succès au lycée Bel-Air.</p> <p>Elle a ainsi été choisie parce qu'elle place les élèves dans une réelle construction technique et tactique d'opposition, puisque les bases ont été posées au collège.</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
NATIONALE : <i>BADMINTON</i>	<p>Rechercher le gain d'une rencontre en imposant son type de jeu ou en s'adaptant à l'adversaire, tout en s'appuyant sur un répertoire technique varié.</p> <p>Identifier ses points forts et faibles pour proposer et mettre en œuvre deux exercices en vue de progresser. S'engager régulièrement et pleinement dans son entraînement afin de se préparer pour l'épreuve</p> <p>Travailler efficacement en binôme en apportant systématiquement des retours afin de pouvoir apporter des régulations immédiates ou différées. Participer efficacement à l'organisation d'un tournoi ou des matchs d'une poule</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.</i></p> <p><i>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	0,5	1	1,5	2	a) 6 pts	1	3	4	6
		b) 4 pts	1	1,5	3	4	b) 4 pts	1	3	3	4
		c) 6 pts	1,5	3	4,5	6	c) 2 pts	0,25	0,5	0,75	1

Evaluation de l'AFL1

Les élèves s'opposent dans des rencontres **de 2 manches de 11 points** au sein de **poules de niveau homogène** constituées de 3,4 ou 5 joueurs (la **poule 1 est la plus performante** et la **poule 6 la moins performante**). L'ensemble des joueurs de la poule se rencontrent, certains matchs pourront être disputés lors de la séance précédente.

Les élèves sont observés sur 1 match en simple. Chaque joueur a un coach / partenaire d'entraînement qui lui a été attribué au moins 2 séances avant le CCF.

Une pause coaching est proposé à chaque milieu de manche

Concernant l'évaluation, les professeurs positionnent, pour chaque élément, l'élève dans un degré. La note obtenue est dépendante du nombre de victoires

(Haut de fourchette de note) : l'élève remporte un maximum de rencontres

(Milieu de la fourchette de note) : l'élève perd la majorité des rencontres avec au moins 1 victoire

(Bas de la fourchette) : l'élève perd tous ses matchs

Evaluation de l'AFL2

L'engagement dans les entraînements est évalué tout au long de la séquence.

L'identification d'un point à travailler et le choix d'exercice devra être évalué en fin de séquence, 2 ou 3 leçons avant l'évaluation : avec son binôme, l'élève devra identifier le point à travailler pour lui, et proposer 2 exercices pour progresser (à partir de ce qui aura été vécu durant la séquence).

Pour plus de clarté, une fiche type sera proposée et devra être rendue : cette fiche sera le point d'appui pour l'évaluation de ce critère, en complément de l'observation effective de l'exercice proposé par le binôme.

Evaluation de l'AFL3

L'élève est évalué sur la tenue de 2 rôles à choisir entre : Coach, partenaire d'entraînement, observateur, organisateur, arbitre .

Les rôles de partenaire d'entraînement ou observateur seront évalués durant la séquence.

Les rôles d'organisateur de plusieurs types de matchs, arbitre ou coach seront évalués durant la séquence et le jour de l'épreuve.

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 imposant son type de jeu ou en s'adaptant à l'adversaire, tout en s'appuyant sur un répertoire technique varié.	
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	Indicats	<p>TECHNIQUE DE FRAPPE : Peu de techniques maîtrisées. Volant envoyé au centre du terrain adverse.</p> <p>EFFICACITE DES FRAPPES : Faible efficacité des techniques d'attaque. Adversaire rarement mis en difficulté.</p> <p>EN DEFENSE : Passivité face à l'attaque adverse.</p>	<p>TECHNIQUE DE FRAPPE : Utilisation efficace d'une ou deux techniques préférentielles. (dégagement/amorti ou droite/gauche, ou smash...)</p> <p>EFFICACITE DES FRAPPES : Exploitation de quelques occasions de marque. Sur volant favorable, met l'adversaire en difficulté ou conclut le point.</p> <p>EN DEFENSE : Mise en place d'une défense dont l'efficacité est limitée. Réaction au coup adverse, déplacement non optimisé, remplacement mal exploité.</p>	<p>TECHNIQUE DE FRAPPE : Utilisation efficace de plusieurs techniques d'attaque ou de défense.</p> <p>EFFICACITE DES FRAPPES : Création et exploitation d'occasions de marque. Le joueur impose à l'adversaire des déplacements marqués et crée le déséquilibre.</p> <p>EN DEFENSE : Efficacité défensive avec quelques renversements du rapport de force. Remplacement au centre du terrain, dynamisme des appuis pour couvrir le terrain.</p>	<p>TECHNIQUE DE FRAPPE Utilisation efficace d'une variété de techniques d'attaque et/ou de défense adaptées à la situation</p> <p>EFFICACITE DES FRAPPES : Création et exploitation d'occasions de marque nombreuses et diversifiées. Le joueur produit des frappes plus précises et parfois masquées.</p> <p>EN DEFENSE : Opposition systématique / Renversements réguliers du rapport de force Grande réactivité du joueur, facilitée par la maîtrise des techniques de déplacement (fentes) et l'utilisation judicieuse des coups défensifs.</p>
		A	2,5 / 3 / 3,5 pts	3,5 / 4,5 / 5 pts	5 / 6 / 7 pts
		Variation de la note suivant le nombre de victoires	Variation de la note suivant le nombre de victoires	Variation de la note suivant le nombre de victoires	Variation de la note suivant le nombre de victoires
Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force	Indicats	<p>ADAPTATION en cours de jeu : Adaptations aléatoires au cours du jeu. Jeu stéréotypé</p> <p>PROJET TACTIQUE : Non prise en compte des forces et/ou faiblesses en présence. Peu de projection sur la période d'opposition à venir.</p>	<p>ADAPTATION en cours de jeu : Quelques adaptations en cours de jeu. Essaie de changer sans réelle prise en compte de la situation.</p> <p>PROJET TACTIQUE : Projet sommaire prenant en compte les forces et/ou les faiblesses les plus saillantes. Projection sur la période d'opposition à venir.</p>	<p>ADAPTATION en cours de jeu : Adaptations régulières en cours de jeu. Repère ses propres manquements ou ceux de l'adversaire pour adapter son jeu.</p> <p>PROJET TACTIQUE : Projet pertinent prenant en compte les principales forces et/ou les faiblesses en présence. Choix stratégiques efficaces pour la période d'opposition à venir.</p>	<p>ADAPTATION en cours de jeu : Adaptations permanentes en cours de jeu d'un point à l'autre voire au cours même d'un point.</p> <p>PROJET TACTIQUE : Projet pertinent prenant en compte les forces et les faiblesses en présence Plusieurs alternatives de choix stratégiques pour la période d'opposition à venir.</p>
		B	1,5 / 2 / 2,5 pt	2 / 2,5 / 3 pts	3 / 3,25 / 3,5 pts
Note sur 12 (A+B)		L'AFL1 s'évalue le jour du CCF. Elle s'échelonne de 0 à 12 pts			

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 ses points forts et faibles pour proposer et mettre en œuvre deux exercices en vue de progresser. S'engager régulièrement et pleinement dans son entraînement afin de se préparer pour 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
	Entraînement inadapté	Entraînement partiellement adapté	Entraînement adapté	Entraînement optimisé
ENGAGEMENT de l'élève dans son entraînement	Faible engagement dans les phases de répétitions nécessaire à la stabilisation des apprentissages dans les séances	Engagement régulier uniquement dans les exercices qui l'intéressent ou lorsqu'il est en réussite	Engagement régulier dans les différents exercices.	Engagement soutenu dans la totalité des séances
<i>Si choix élève : 2 pts</i>	0 pt	0,25 pt	0,5 pt	0,75 pt
<i>Si choix élève : 4 pts</i>	0,25 pt	0,5 pt	1 pt	1,5 pt
<i>Si choix élève 6 pts</i>	0,5 pt	1 pt	1,5 pts	2 pts
Projet d'entraînement	L'élève n'a pas conscience de son niveau et de ses besoins par rapport à son jeu. Il propose un exercice au hasard ou sans justification	L'élève a besoin d'être guidé dans ses choix d'exercices. L'élève éprouve des difficultés à évaluer son niveau de jeu	L'élève identifie de manière pertinente un point fort ou un point faible dans son jeu ou celui de ses adversaires. Il propose un exercice simple, mais adapté à l'objectif visé	L'élève identifie plusieurs axes de progrès pour lui-même ou son binôme, et choisit et propose des exercices adaptés pour les travailler.
<i>Si choix élève : 2 pts</i>	0,5 pt	0,75 pt	1 pt	1,25 pt
<i>Si choix élève : 4 pts</i>	1 pt	1,5 pt	2 pts	2,5 pts
<i>Si choix élève 6 pts</i>	1 pt	2 pts	3 pts	4 pts
Note sur 2, 4 ou 6	.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	Travailler efficacement en binôme en apportant systématiquement des retours afin de pouvoir apporter des régulations immédiates ou différées notamment grâce à l'utilisation d'outils d'observation et à un investissement irréprochable afin de mettre dans de bonne condition de pratique mon partenaire d'entraînement . Participer efficacement à l'organisation d'un tournoi ou des matchs d'une poule, savoir arbitrer un match.	
Option pour l'élève	Répartition du nombre de points entre AFL2 et AFL3. Choix de deux rôles maximum (partenaire d'entraînement, arbitre, coach, observateur, organisateur, arbitre.)			
Éléments à évaluer	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
RÔLES AU CHOIX	<p>Évalué tout au long de la séquence</p> <p>PARTENAIRE ENTRAINEMENT : Joue pour lui sans permettre à son partenaire de réaliser correctement l'exercice</p> <p>OBSERVATEUR : Peu attentif au jeu, les données relevées sont fausses, parcellaires ou inexploitable.</p> <p>Évalué tout au long de la séquence et le jour de l'épreuve</p> <p>ORGANISATEUR : Peu concerné, gestion inefficace des matchs (d'une poule ou d'un tournoi).</p> <p>Feuille de score peu fiable</p> <p>ARBITRAGE : L'arbitre « peu concerné » Arbitre peu concentré / concerné et/ou gestion du score non maîtrisée et/ou des décisions arbitrales peu sûres.</p> <p>COACHING : Peu attentif au match de son partenaire.</p>	<p>Évalué tout au long de la séquence</p> <p>PARTENAIRE ENTRAINEMENT : Permet à son partenaire de réaliser l'exercice en respectant les consignes</p> <p>OBSERVATEUR : Concentré sur sa tâche, les indicateurs simples (quantitatifs) sont relevés de manière fiable.</p> <p>Évalué tout au long de la séquence et le jour de l'épreuve</p> <p>ORGANISATEUR : Appliqué mais peu organisé dans la gestion des matchs (d'une poule ou d'un tournoi).</p> <p>Remplit correctement une feuille de score</p> <p>ARBITRAGE : L'arbitre « appliqué – hésitant » : Arbitre plutôt concentré mais les décisions arbitrales sont parfois hésitantes.</p> <p>COACHING : Attentif au match de son partenaire, l'encourage et apporte des conseils simples et stéréotypés lors des périodes de coaching.</p>	<p>Évalué tout au long de la séquence</p> <p>PARTENAIRE ENTRAINEMENT : S'engage dans son rôle de partenaire d'entraînement : renvoie les volants de manière à ce que son partenaire puisse travailler avec efficacité pour atteindre l'objectif de l'exercice</p> <p>OBSERVATEUR : Concentré, recueil fiable des données quantitatives et qualitatives</p> <p>Évalué tout au long de la séquence et le jour de l'épreuve</p> <p>ORGANISATEUR : Investi, organise les matchs d'une poule, gère le classement.</p> <p>ARBITRAGE : L'arbitre « efficace » Arbitre concentré, qui gère le score avec application et prend des décisions justes et sûres.</p> <p>COACHING : Attentif au match de son partenaire, l'encourage et apporte des conseils pertinents lors des périodes de coaching</p>	<p>Évalué tout au long de la séquence</p> <p>PARTENAIRE ENTRAINEMENT : quel que soit l'exercice, adapte le renvoi des volants de manière à ce que son partenaire puisse travailler avec efficacité pour atteindre l'objectif de l'exercice. Apporte des conseils à son partenaire.</p> <p>OBSERVATEUR : comprend et analyse les données recueillies et propose des axes d'adaptation techniques et tactiques simples pertinents</p> <p>Évalué tout au long de la séquence et le jour de l'épreuve</p> <p>ORGANISATEUR : Investi, organise les matchs d'un tournoi en gérant les temps de repos et les différents rôles de chacun sans hésitation</p> <p>ARBITRAGE : L'arbitre : Arbitre dynamique et investi, qui maîtrise parfaitement le règlement. Les annonces sont claires et perceptibles</p> <p>COACHING : Encourage et apporte des conseils pertinents et adaptés à chaque période de coaching, et qui s'avèrent efficace dans la mise en pratique</p>
	ATTRIBUTION DES POINTS PAR ROLE			
Si choix élève : 2 pts	0,25pt	0,5pt	0,75pt	1pt
Si choix élève : 4 pts	0,5pt	1pt	1,5pts	2pts
Si choix élève 6 pts	0,5 pt	1,5 pt	2 pts	3pts

Note sur 6, 4 ou 2	L'élève est évalué dans deux rôles au choix. 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

