

FICHE CERTIFICATIVE d'APSA (FCA) - CA4

BACCALAURÉAT GÉNÉRAL ET TECHNOLOGIQUE

Éducation Physique & Sportive - Enseignement Commun.

Soumise à
validation le
jj/mm/aa

Établissement	UAI : 0260017C	Nom : LYCÉE ROUMANILLE	Commune : NYONS																
Contexte de l'établissement et choix réalisés par l'équipe pédagogique :	<p><i>Cité scolaire mixte avec internat. Environ 600 élèves au collèges et 600 au lycée. Bassin de recrutement vaste et rural. Nombreux transport, jusqu'à 1h de trajet, matin et soir. Restructuration récente => cadre agréable. Installations sportives éloignées (temps de pratique effective réduit) mais aboutissement du projet de construction de nouvelles installations : 3 unités pédagogiques sur place dans un futur proche (début des travaux juillet 2020)</i></p> <p><i>Classes aux effectifs chargés. Population diversifiée d'horizons et de motivations différents. Capacités physiques faibles surtout chez les filles. Peu de pratique extérieure. Quelques comportements déviants avec peu d'autonomie, goût de l'effort variable. Élèves sympathiques qui voient l'EPS comme un moment pour se détendre et se défouler.</i></p> <p>PAR LE BASKET => Seul sport collectif mixte en Club à Nyons. Engouement pour cette pratique physique (Média). Donner le goût de l'effort physique dans le plaisir d'apprendre, le jeu, en créant une ambiance valorisant les rôles sociaux et en développant l'entraide et le respect. Vers des valeurs essentielles transmises à travers le basket et sa règle « du non contact ».</p>																		
Champ d'Apprentissage (CA)	Attendus de Fin de Lycée (AFL)																		
CA4	AFL1			AFL2			AFL3												
Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel pour gagner. <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>	S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force.			Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.			Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire.												
Activité Physique Sportive Artistique (APSA)	Compétence de fin de séquence caractérisant les Attendus de Fin de Lycée (AFL) dans l'APSA																		
<i>Cocher l'APSA traitée (sélectionner la case et y saisir un « x »)</i> Nationale : Badminton, x Basket-ball , Boxe française, Football, Handball, Judo, Rugby, Tennis de table, Volley-ball Académique : aucune Établissement : : LYCEE ROUMANILLE	<p>Dans un jeu à effectif réduit en 4x4, rechercher le gain de la rencontre en <i>s'engageant physiquement et techniquement et en mettant en œuvre une organisation offensive et défensive capable de faire basculer le rapport de force en sa faveur, face à une défense pressante :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - par une alternative entre jeu rapide et jeu placé, avec une occupation judicieuse des postes clés - par un code de circulation commun des joueurs, élaboré en amont en référence aux principes collectifs, et régulé en fonction de l'évolution du contexte et du score, à partir d'indicateurs variés, évènementiels, temporels et spatiaux. <p><i>S'engager lucidement dans la pratique par l'acquisition d'un rituel d'échauffement adapté à ses ressources du moment</i></p> <p><i>Se préparer en s'engageant dans le respect des consignes avec application, répétition et persévérance pour améliorer l'efficacité de ses actions, individuelles et collectives</i></p> <p><i>Connaître les règles et Intégrer les critères d'analyse du jeu à travers différents supports d'observation pour pouvoir assumer les rôles de partenaires, coach et d'arbitre en toute responsabilité et contribuer ainsi au fonctionnement collectif solidaire</i></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	<i>Au croisement du niveau de performance et de l'efficacité technique et tactique. 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>									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)

AFL1 Description de l'épreuve : Plusieurs oppositions présentant des rapports de force équilibrés :

=> **2 matches d'une durée d'environ 15 minutes contre la même équipe**, (sans arrêt de chrono sauf pour les changements, les LF, le jeu placé après contre-attaque réussie, les incidents) **entrecoupés d'une période de réflexion collective pour la régulation du projet de jeu**. Un temps mort est possible par période et par équipe. Temps d'analyse, de 5 mn environ, prévue à la mi-temps par un coach pour ajuster la stratégie au contexte d'opposition. Le coach peut faire ou pas partie des joueurs.

- Jeu en 4 contre 4 tout terrain **avec une possession supplémentaire en jeu placé en dehors des 3 points après contre-attaque réussie** (bonus)
- Équipes de 5 à 7 joueurs de niveau le plus homogène possible en leur sein.
- Défense individuelle. A partir de la 3ème faute personnelle, moins un point sur la note et le joueur sort 30 secondes en dehors du jeu, sans être remplacé.
- Rotation des joueurs gérée par les équipes dans le respect d'un temps de jeu équivalent pour chaque joueur
- chaque équipe élabore une stratégie de jeu en regard des points forts et des points faibles, de son équipe, des adversaires.

AFL2 : évalué au fil de l'eau à partir de la deuxième leçon jusqu'au jour de l'épreuve

AFL3 : évalué au fil de l'eau à partir du travail d'élaboration du projet collectif et de sa mise en œuvre jusqu'au 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		S'engager physiquement et techniquement en attaque et en défense et être en phase avec son projet de jeu collectif Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force pour élaborer son plan tactique et gagner les rencontres en s'adaptant au contexte qui évolue.					
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 : présence physique pauvre		Degré 2 : présence physique intermittente		Degré 3 : présence physique régulière		Degré 4 : Présence physique efficace			
S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu	Indicateurs	ATTAQUE : JEU DIRECT PRÉCIPITÉ SANS ORGANISATION. BEAUCOUP D'ACTIONS INDIVIDUELLES ET DE PERTES DE BALLEs =>RUPTURES <i>Manque de maîtrise (appuis, coordinations, ballon. Rares occasions de marque</i>		ATTAQUE : JEU SIMPLE A 2 EN RELAIS => CONTINUITÉ DU JEU JUSQU'À L'ESPACE DE MARQUE ET AU TIR TENTE. JEU STÉRÉOTYPÉ. 1 ou 2 tech préférentielle <i>Assez bonne maîtrise. Pivot. Des déséquilibres. Marque de près (tir en appui) Démarquages simples mais pas dans le timing. Retard dans les changements de statut.</i>		ATTAQUE : JEU RAPIDE EN CONTRE ATTAQUE. SURNOMBRE, ENCHAÎNEMENT D'ACTIONS=> MISE EN DANGER JEU "PLACE", ÉCARTÉ, JEU A 2, TIRS CRÉÉS, EXPLOITÉS. <i>Bonne maîtrise avec pression. Passes variées, enchaînement d'action (PetV). Adresse de près (tir en appui, tir en course). Jeu d'appui, soutien, relais, démarquages dans le timing. Postes clés occupés ; jeu en périphérie</i>		ATTAQUE : JEU VARIE, EN RYTHME, CONTRE ATTAQUE/ATTAQUE PLACÉE, CODE DE CIRCULATION DES JOUEURS, OCCUPATION DES POSTES CLÉS=> CRÉATION DE DANGER. EFFICACITÉ ET VARIÉTÉS DE TIRS + REBONDS <i>Très bonne maîtrise, Tirs créés variés 1X1 Rebonds off et def. Anticipation d'actions (aide, écran, surnombre, back door. Espace optimisé avec jeu intérieur. Postes adaptés aux ressources)</i>			
		DÉFENSE : DESORGANISÉE, IRRÉGULIÈRE, SANS RESPECT DU NON CONTACT <i>Défense non intégrée ou suit son joueur Passivité</i>		DÉFENSE : DÉSORDONNÉE, INDIVIDUELLE, SANS ADAPTATION A L'ADVERSAIRE, A LA SITUATION (DANGER). PRÉSENCE « PASSIVE »AU REBOND <i>Attitude défensive à efficacité limitée. Déséquilibre/retard Gêne parfois le tir. Quelques déviations, interceptions.</i>		DÉFENSE : ORGANISÉE, ÉTAGÉE, EFFICACE. PERTURBE LA PROGRESSION. REBOND INTÉGRÉ RENVERSE PARFOIS LE RAPPORT DE FORCE <i>Attitude défensive variée et adaptée au danger. Récupère, gêne, intercepte</i>		DÉFENSE : ADAPTÉE AU CONTEXTE, A L'ÉVOLUTION DU JEU => EFFICACITÉ. STRUCTURÉE QUI SE SUPPLÉE =>ENTRAIDE. REBOND PLUS ENCHAÎNEMENTS. <i>Efficacité défensive (notion d'aide) avec, opposition, neutralisation et renversement régulier du rapport de force</i>			
A		0	1	1,5	4	4,5	6,5	7	8	min 4, max 8	
		Gain des matchs (1) : curseur dans le degré		Gain des matchs (1) : curseur dans le degré		Gain des matchs (1) : curseur dans le degré		Gain des matchs (1) : curseur dans le degré			
Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force	Indicateurs	ADAPTATIONS ALEATOIRES AU COURS DU JEU Projet inachevé , s'appuyant sur des données évasives sur les joueurs. <i>Peu ou pas de principes de jeu organisent la réflexion de l'équipe pour l'élaboration du projet.</i>		QUELQUES ADAPTATIONS EN COURS DE JEU Projet sommaire , prenant en compte certaines forces et/ou faiblesses de l'adversaire Projet s'appuyant sur des principes évasifs Choix souvent redondants quel que soit l'adversaire ou en inadéquation avec les observables.		ADAPTATIONS RÉGULIÈRES EN COURS DE JEU Projet réfléchi , prenant en compte les principales forces et faiblesses de l'adversaire Projet s'appuyant sur certains principes et surtout sur des points forts de l'équipe Choix cohérents pour la période à venir sans trop d'impact sur le score mais début de transformation du jeu		ADAPTATIONS PERMANENTES EN COURS DE JEU Projet pertinent , prenant en compte les forces et les faiblesses des équipes en présence et l'évolution du jeu. Projet s'appuyant sur les fondamentaux collectifs et sur les ressources individuelles Utilisation des temps morts à bon escient Choix stratégiques efficaces pour la période d'opposition à venir=>évolution du score			
		Choix non définis ou incohérents au regard des actions réalisées.									
B		0	0,5	0,75	2	2,25	3	3,25	4	max 8, min 4	
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	S'engager lucidement dans la pratique par l'acquisition d'un rituel d'échauffement adapté à ses ressources du moment Se préparer en s'engageant dans le respect des consignes avec application, répétition et persévérance pour améliorer l'efficacité de ses actions, individuelles et collectives
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	. INADAPTÉ	PARTIELLEMENT ADAPTE	Rituel d'échauffement autonome et réalisé dans sa globalité mais encore perfectible.	Rituel d'échauffement autonome, progressif et de qualité. A compris la logique, sait le réguler, l'adapté si besoin, l'enrichir.
Rituel d'échauffement :	Pas d'autonomie, quelques mises en danger. Peu d'engagement de qualité	Engagement régulier dans un rituel mais incomplet et des exercices ont besoin d'être guidés.	Engagement adapté, autonome, constant avec application et dans le respect. A bien identifier un point sur lequel travailler.	Engagement optimal et judicieux pour lui et par incidence pour le collectif, avec application, répétition et persévérance. Axes de travail variés et adaptés
Engagement dans les apprentissages :	Manque d'engagement dans les phases de répétitions pour développer des apprentissages. N'est pas à la hauteur des exigences requises.	Engagement parfois irrégulier et perfectible dans un domaine (application, répétition, persévérance) pour développer ou stabiliser des acquis		
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	Connaître les règles et intégrer des critères d'analyse du jeu à travers différents supports d'observation pour pouvoir assumer les rôles de partenaire, coach et d'arbitre en toute responsabilité et contribuer ainsi au fonctionnement collectif solidaire.
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
i	CHOIX ALÉATOIRE 1 DES 2 RÔLES	HÉSITATIONS ERREURS 1 DES 2 RÔLES	CHOIX SÉRIEUX EFFICACITÉ 2 RÔLES	EXCELLENCE PLUS DE 2 RÔLES
n	Partenaire : Pas de travail collaboratif Dynamique négative, manque de respect	Ne participe pas toujours aux choix de l'équipe mais respect des décisions .	Participe activement aux choix collectifs et créé une dynamique. Écoute, propositions	Leader positif avec des propositions réfléchies et justes.
d				
i	Arbitre : Peu ou pas concerné, ni concentré Peu ou pas concentré sur la durée	Hésitant, siffle les principales infractions mais règles du non contact non maîtrisées	Fiable, siffle les principales infractions et fautes Globalement juste et fiable	Sûr, maîtrise le règlement et assure le bon déroulement du jeu
c				
a	Observateur : Manque d'attention, conseils inadaptés	Des erreurs. Vérifications nécessaires	Conseils en fonction de l'analyse du jeu adverse et de quelques paramètres	Recueil de données fiables, exploitables Conseils adaptés aux situations évolutives du rapport de force. Connaissances ++
t				
e				
u				
r				
s				
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 :
Validée Non validée le : 26/12/2020 par : Jérôme LOUVET	VALIDE : OUI. Préciser simplement l'AFL1 / curseur gain de matchs.

CA4 Annexe

Compléments...

Autres éléments utiles

AFL 1 / : PRÉCISIONS INDIVIDUELLES

	DEGRE 1	DEGRE 2	DEGRE 3	DEGRE 4
NIVEAU DU JOUEUR	<p>JOUEUR PASSIF PEU VIGILANT JOUEUR PAS DANGEREUX MOTRICITÉ SPÉCIFIQUE LIMITÉE ET PRELEVEMENT D'INDICES PAUVRES</p>	<p>JOUEUR INTERMITTENT PEU DANGEREUX QUELQUES ATTITUDES/POSTURES ANALYSE LIMITÉE POUR RÉALISER SES CHOIX</p>	<p>JOUEUR IMPLIQUE ET LUCIDE QUI IMPULSE LE JEU RAPIDE . PROFITE D'UNE SITUATION POUR CRÉE LE DANGER . ASSEZ BONNE MOTRICITÉ SPÉCIFIQUE ÉVALUE BIEN LE CONTEXTE DE JEU POUR ACCÉDER A LA ZONE DE MARQUE</p>	<p>JOUEUR ENGAGE, DECISIF DANS L'ORGANISATION COLLECTIVE QUI ASSURE LE JEU RAPIDE ET/O JEU PLACE PAR DES ACTIONS VARIÉES EFFICACES MOTRICITE SPECIFIQUE ELABOREE RECONNAIT ET EXPLOITE DES CONFIGURATIONS DE JEU</p>
PORTEUR DE BALLE	<p>Dribble maladroit : Centration sur le ballon. Balle brûlante. Pas de pivot. Beaucoup de marchers. Maladresses Peu de TT ou en présence du défenseur Qualité de passes : mauvaise (direction,puissance, ou du NPB mieux placé=> interceptions car trajectoire) Choix : T/D/P => sans analyse</p>	<p>Dribble sans gérer les incertitudes. Dribbles excessifs, trop loin, trop longtemps=> des pertes de balles, des marchers Passe au NPB sans tenir compte du défenseur TT en position peu favorable et pas toujours dans l'espace de marque</p>	<p>Dribble maîtrise sans trop de pression. Quelques uns sont inutiles. Passes courtes/longues parfois imprécises Conservation judicieuse en général Choix P/D/T guidés par une assez bonne analyse du contexte et /cible. Choix jeu direct et indirect</p>	<p>Dribble judicieux, maîtrisé avec pression Passes variées courtes et longues dans le timing => danger. (décisives). MENEUR Maîtrise des différents aspects techniques en course, tir en appui, tir en suspension, 1x1, rebond Choix pertinents en fonctions des indices prélevés => adaptation et prise de décision niveau individuel et collectif</p>
NON PORTEUR DE BALLE	<p>Pas vraiment disponible physiquement et mentalement</p>	<p>Disponible dans l'espace proche du PB mais le gêne le PB par son occupation de l'espace. Joue par rapport au ballon . Ne parvient pas toujours à se démarquer (même rythme que la défense)</p>	<p>Offre souvent des solutions pertinentes au PB mais pas toujours dans le bon timing (espace proche et lointain). Relayeur. Occupe les couloirs latéraux et central Démarquages +, rupture de l'alignement Perçoit les conditions d'espace, de temps et de positionnement de l'adversaire pour D/P/T</p>	<p>Se démarque dans un petit espace avec efficacité, se rend disponible et coordonne actions avec ses partenaires Actions décisives, enchaînées et articulées avec les autres par rapport à la cible Occupation de l'espace et actions /POSTE établis, intérieurs, ailiers... Jeu de transition</p>
DÉFENSEUR	<p>Règle du non contact non maîtrisée. Parvient rarement à intercepter ou arrêter la progression du PB. Nombreux déséquilibres => fautes. En crise de temps, il rencontre des difficultés pour adapter son jeu en fonction de l'évolution du score et de son état de fatigue</p>	<p>Défense intermittente. Gêne parfois le PB ou le NPB mais les suit et est pris de vitesse car aucun repères extérieurs. Retard défensif dans les changements de statut.</p>	<p>Pression sur le PB Quelques interceptions => contre attaque Défense sur NPB par rapport à la ligne de passe Pas ou peu d'aide Rebond défensif Changement de statut avec petit temps de latence</p>	<p>Met tout en œuvre pour récupérer le ballon rapidement et proprement dans tous les secteurs du jeu (sur PB, NPB et dans l'espace aérien) Écrans de retard au rebond Pas de temps de latence dans les changements de statut Choix entre récupérer la balle et protéger sa cible ; provoque des erreurs chez l'adversaire</p>
CAPACITÉ DU JOUEUR A FAIRE BASCULER LE RAPPORT DE FORCE	<p>FAIT BASCULER LE RAPPORT DE FORCE EN DÉFAVEUR DE SON ÉQUIPE MAUVAIS CHOIX INFRACTIONS REGLEMENTAIRES</p>	<p>FAIT OCCASIONNELLEMENT BASCULER LE RAPPORT DE FORCE JEU STEREOTYPE PAS TOUJOURS EFFICACE CONNAÎT LES NOTIONS REGLEMENTAIRES PRINCIPALES</p>	<p>FAIT SOUVENT BASCULER LE RAPPORT DE FORCE ANALYSE DU JEU / ESPACE/TEMPS CONNAISSANCE DU RÈGLEMENT</p>	<p>FAIT REGULIEREMENT BASCULER LE RAPPORT DE FORCE ANALYSE DU JEU DANS SA GLOBALITÉ ET LE RAPPORT AUX DUELS MAÎTRISE DU RÈGLEMENT ET UTILISATION CELUI CI POUR ÉLABORER UN PLAN TACTIQUE ADAPTE SON JEU PAR RAPPORT A L'ÉVOLUTION DU SCORE ET SON ÉTAT.</p>