

**CHAMP D'APPRENTISSAGE n° 2 : « Adapter son déplacement à des environnements variés ou incertains »**

<b>APSA</b>	<b>Voile support : LASER</b>
-------------	------------------------------

**Principes d'évaluation**

- L'AFL1 s'évalue le jour du CCF en croisant la difficulté de l'itinéraire choisi, la pertinence du choix de ce niveau de difficulté et l'efficacité du déplacement par une épreuve de référence respectant le référentiel national du champ d'apprentissage
- L'AFL2 et l'AFL3 s'évaluent au fil de la séquence d'enseignement et éventuellement le jour de l'épreuve, en référence aux repères nationaux
- L'évaluation de l'AFL2 peut s'appuyer sur un carnet d'entraînement ou un outil de recueil de données
- L'équipe pédagogique spécifie l'épreuve d'évaluation du CCF et les repères nationaux dans l'APSA support de l'évaluation

**Barème et notation**

- L'AFL1 est noté sur 12 points (chacun des éléments est noté au moins sur 4 points)
- Les AFL2 et 3 sont notés sur 8 points. La répartition des 8 points est au choix des élèves avec trois possibilités de répartition : AFL2 = 4 pts /AFL3 = 4 pts ; AFL2 = 6 pts /AFL3 = 2 pts ; AFL2 = 2 pts /AFL3 = 6 pts

**Choix possibles pour les élèves**

- AFL1 : choix de la difficulté de l'itinéraire, éventuellement choix d'une modalité de pratique individuelle ou collective
- AFL2 et AFL3 : le poids relatif dans l'évaluation

**Repères d'évaluation de l'AFL1** « S'engager à l'aide d'une motricité spécifique pour réaliser en sécurité et à son meilleur niveau, un itinéraire dans un contexte incertain. »

### Principe d'élaboration des épreuves du champ d'apprentissage

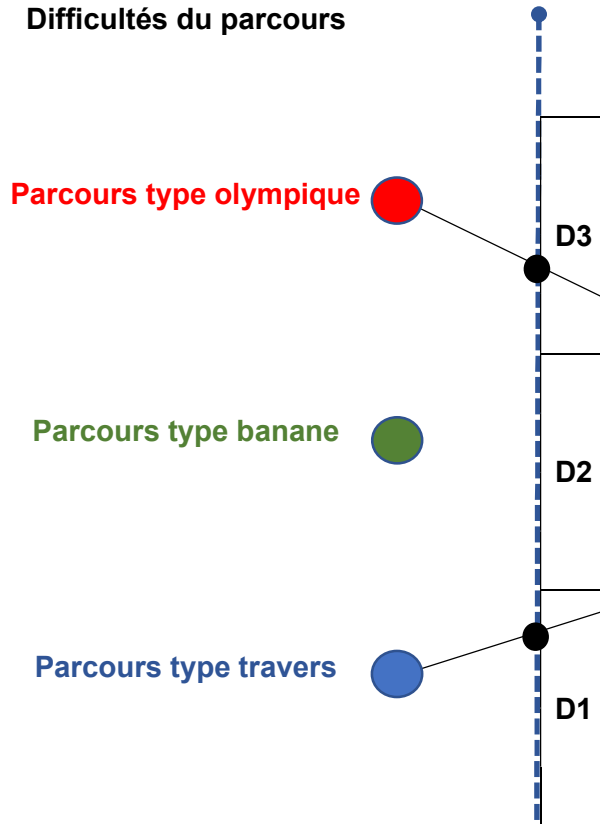
#### L'épreuve

Au sein de poules homogènes (3 ou 4 élèves max) constituées par les enseignants, les élèves collaborent pour définir les deux parcours (1° et 2° manche) des duels.  
A l'issue de la 1° manche sur la demande d'un des deux élèves, le deuxième parcours peut être modifié (état de la mer, force du vent qui évolue, difficultés du parcours...)  
Chacun au sein de chaque poule collabore pour le bon déroulé des duels en acceptant différents rôles : starter, coach, aide au réglage, entraide dans la gestion du matériel...

Éléments à évaluer	Repères d'évaluation											
	Degré 1		Degré 2			Degré 3			Degré 4			
Lire et analyser les caractéristiques des éléments du milieu pour choisir et conduire son duel	Absence de lecture des éléments du milieu, qui conduit à un manque de planification ou un mauvais choix de matériel. Choix de parcours aléatoire sans prise en compte de ses ressources. Abandon ou parcours partiellement réalisé.		Lecture et analyse partielles des conditions de pratique (météo, force du vent, heure des marées, zone de navigation). Choix d'un itinéraire peu approprié à ces ressources ; Itinéraire conduit difficilement à son terme. Une régulation est nécessaire avant la 2° manche pour proposer un parcours d'un niveau plus adapté à ses ressources			Bonne lecture et analyse des conditions de pratique (météo, force du vent, heure des marées, zone de navigation). Choix et conduite d'un itinéraire réalisé en totalité. Il peut avoir une adaptation de la 2° manche pour s'adapter aux conditions qui évoluent.			Lecture et analyse prédictive du milieu et de ses éléments d'incertitudes. Choix et conduite d'un itinéraire d'un niveau optimal au regard de ses ressources. Parcours réalisé en totalité grâce à des ajustements opportuns en cours des déplacements face aux difficultés rencontrées.			
Difficulté réalisée	Abandon	Plus de la moitié des duels ne sont pas terminés	D1	D2	D3	D1	D2	D3	D1	D2	D3	
Points	0 point	1 point	2 points	2.5 points	3 points	3.5 points	4 points	4.5 points	5 points	5.5 points	6 points	
Adapter son déplacement en fonction des caractéristiques du milieu et de son projet de duel	<b>Elève isolé</b>  L'équilibre est précaire. Les techniques mobilisées sont peu efficaces, la voile est peu propulsive Le milieu est subi. Les actions se font en réaction sans anticipation.		<b>Elève suiveur</b>  Les chutes sont fréquentes. Réalise le parcours en suivant son binôme. Commence à prendre des repères sur le plan d'eau.  La voile est souvent mal réglée. Applique les règles de priorité lorsque on leur rappelle sur le plan d'eau.			<b>Elève autonome</b>  Remonte au vent en fixant un point à terre sans rechercher le meilleur compromis cap/vitesse. La voile n'est pas toujours propulsive dans les manœuvres (empannage et virement). Déplacement autonome sur tout le plan d'eau.  Commence à utiliser les règles comme outils stratégiques.			<b>Elève référent</b>  Navigation au près efficace : Recherche le meilleur compromis cap/vitesse. Rayon du virement ou de l'empannage se réduit gîte pour lofer, recule pour abattre. Déplacement fluide sur tout le parcours. Utilise les règles de courses adaptées (départ, navigation, engagement aux bouées).			
Difficulté réalisée	D1	D2	D3	D1	D2	D3	D1	D2	D3	D1	D2	D3
Points	0.5 point	1 point	1.5 points	2 points	2.5 points	3 points	3.5 points	4 points	4.5 points	5 points	5.5 points	6 points

*Coefficient de difficulté de l'itinéraire*

**Difficultés du parcours**

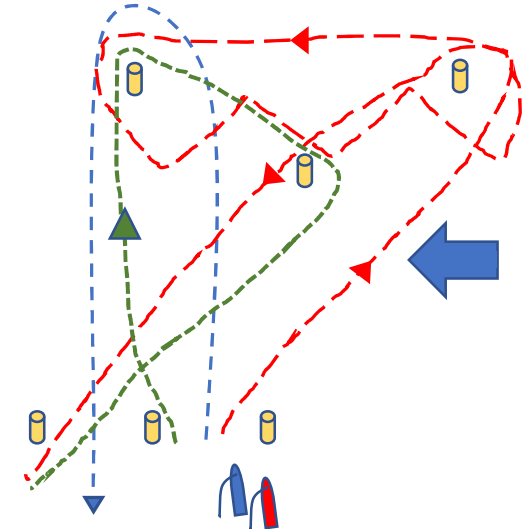


**Choix du matériel**

**Filles      Garçons**

Voile à 4,8 m2	Voile supérieur à 5,8m2
Choix de voile adapté au niveau, parcours, environnement.	Choix de voile adapté au niveau, parcours, environnement.
Choix de voile adapté au niveau, parcours, environnement.	Choix de voile adapté au niveau, parcours, environnement.
Choix de voile adapté au niveau, parcours, environnement.	Choix de voile adapté au niveau, parcours, environnement.

**Exemples types de parcours**



## Répartition possible des 8 points choisis par les élèves :

AFL2	AFL3
4 points	4 points
6 points	2 points
2 points	6 points

## Repères d'évaluation de l'AFL2 « S'entraîner en binôme ou en groupe pour se déplacer de manière efficiente et en toute sécurité »

## Éléments à évaluer :

- *S'engager dans un projet de formation en toute sécurité*
- *Analyser sa prestation, avoir un retour réflexif et s'adapter*

Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<p><b>Entrainement inadapté</b></p> <p>Engagement irrégulier durant les séances.</p> <p>Pas de projet de formation.</p> <p><b>Elève isolé</b></p>	<p><b>Entrainement partiellement adapté</b></p> <p>Démarré en binôme sur des parcours.</p> <p>Projet de formation en gestation.</p> <p>Peu d'analyse des difficultés rencontrées.</p> <p>Des réticences à adhérer à des situations nouvelles</p> <p><b>Elève suiveur</b></p>	<p><b>Entrainement adapté</b></p> <p>Navigue et s'entraîne avec un binôme de même niveau.</p> <p>Communique sur le projet d'entraînement et propose ou accepte des remédiations.</p> <p>Communique sur les difficultés rencontrées par une analyse pertinente.</p> <p><b>Elève collaborateur</b></p>	<p><b>Entrainement optimisé</b></p> <p>Est capable de naviguer en meute.</p> <p>Se fixe des objectifs pertinents au regard de ses ressources.</p> <p>Travaille et fait progresser des moins expérimentés :</p> <p><b>Elève tuteur</b></p>
1 point	2 points	3 points	4 points
1.5 points	2.5 points	4.5 points	6 points
0.5 point	1 point	1.5 points	2 points

## Repères d'évaluation de l'AFL3 « Coopérer pour réaliser un projet de déplacement, en toute sécurité »

### Éléments à évaluer :

- Assurer différents rôles (starter, coach, gestion du matériel). L'élève choisit 2 rôles.

Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<p><b>Starter :</b> La procédure n'est pas comprise ou n'est pas appliquée.</p> <p><b>Coach :</b> Pas d'analyse de sa pratique et celle des autres.</p> <p><b>Gestion du matériel :</b> A besoin d'être aidé pour les sorties d'eau en sécurité Aide parfois au portage du matériel</p>	<p><b>Starter :</b> La procédure est comprise. Le temps est aléatoire et difficilement entendable.</p> <p><b>Coach :</b> Il manque des outils d'analyse lorsque l'élève accepte de jouer ce rôle. Les erreurs sont fréquentes.</p> <p><b>Gestion du matériel :</b> Dans les situations difficiles (houle, ressac...), a besoin d'être aidé pour les sorties d'eau soient sécurisées. Aide un portage du matériel</p>	<p><b>Starter :</b> Savoir envoyer la procédure de départ (un coup de sifflet à donner à 30 secondes et le chronomètre à égrainer trop discrètement ou manque de précision puis corne de brume au top).</p> <p><b>Coach :</b> Est capable de proposer une zone de navigation et un parcours à un binôme pour travailler des éléments techniques.</p> <p><b>Gestion du matériel :</b> Participe au réglage du matériel Collabore pour les sorties d'eau en respectant les consignes de sécurité. Aide un portage efficace du matériel.</p>	<p><b>Starter :</b> Savoir envoyer la procédure de départ (un coup de sifflet à donner à 30 secondes et le chronomètre à égrainer à voix haute puis corne de brume au top).</p> <p><b>Coach :</b> Est capable de proposer une zone de navigation et choisir des bouées pour s'entraîner. La zone de ralliement est sécurisée par rapport aux éléments du plan d'eau et de la météo. Propose des situations d'apprentissage au vent de la zone de navigation</p> <p><b>Gestion du matériel :</b> Participe au réglage du matériel et conseille Collabore pour les sorties d'eau difficiles Impose un timing (houle, ressac). Conseille pour un portage efficace du matériel.</p>
<b>1 point</b>	<b>2 points</b>	<b>3 points</b>	<b>4 points</b>
<b>0.5 point</b>	<b>1 point</b>	<b>1.5 points</b>	<b>2 points</b>
<b>1.5 points</b>	<b>2.5 points</b>	<b>4.5 points</b>	<b>6 points</b>