

**Référentiel d'évaluation baccalauréat général et technologique Lycée F. FANON Champ d'apprentissage 1 :
COMBINE ATHLETIQUE ADAPTE**

AFL1 « S'engager pour produire une performance maximale à l'aide de techniques efficaces, en gérant les efforts musculaires et respiratoires nécessaires et en faisant le meilleur compromis entre l'accroissement de vitesse d'exécution et de précision. »

AFL2 « S'entraîner, individuellement et collectivement, pour réaliser une performance. »

AFL3 « Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire. »

PRINCIPE D'ELABORATION DE L'EPREUVE:

L'épreuve consiste à réaliser en temps contraint et de manière individuelle un combiné de 2 épreuves : 1000m marche et lancer de vortex vécues lors du cycle d'apprentissage avec un nombre d'essais compris entre 3 et 4 pour le lancer de vortex, incluant l'échauffement, la préparation pour chacune des épreuves et le jugement des performances par un groupe de juges.

Chaque élève dispose d'un temps contraint de 45 minutes pour gérer son épreuve : échauffement, la préparation pour chacune des épreuves et prise de performances par un groupe de juges. La classe est divisée en deux et l'épreuve fonctionne selon deux rotations de ½ groupe.

Principes d'évaluation

- L'AFL1 s'évalue le jour de l'épreuve 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 est finalisée le jour de l'épreuve.
- 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 un minimum de 2 points pour chacun des AFL). Trois choix sont possibles : 4-4 / 6-2 / 2-6. La répartition choisie doit être annoncée par l'élève avant le début de l'épreuve, et ne peut plus être modifiée après le début de l'épreuve.

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.

Correspondances entre degrés et points pour l'AFL2 et l'AFL3 (selon choix de la répartition des points des élèves)

Points choisis AFL2 / AFL3	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
/4pts	1	2	3	4
/2pts	0,5	1	1,5	2
/6pts	1,5	2,5	4,5	6

Repères de progressivité	AFL 1	AFL2	AFL 3	
Éléments à évaluer	S'engager pour produire une performance maximale à l'aide de techniques efficaces, en gérant les efforts musculaires et respiratoires nécessaires et en faisant le meilleur compromis entre l'accroissement de vitesse d'exécution et de précision. (12 pts)	« S'entraîner, individuellement et collectivement, pour réaliser une performance. »	« Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire. »	
			ASSESEUR	PARTENAIRE D ENTRAINEMENT
Degré 1 Maîtrise insuffisante	Le manque de vitesse nuit à la coordination des actions propulsives . L'élève crée peu de vitesse et la conserve mal /transmet peu ou pas. Les actions propulsives sont juxtaposées, non coordonnées et ralentissent.	Entraînement inadapté : Performances stables sur 1/4 des tentatives. Choix, analyses et régulations inexistantes. Préparation et récupération aléatoires. Élève isolé.	Rôles subis : Connaît partiellement le règlement et l'applique mal. Les informations sont prélevées et transmises de façon aléatoire.	L'élève réalise son parcours, concentré uniquement sur son rôle de pratiquant,
Degré 2 Maîtrise fragile	Une vitesse qui nuit à la continuité des actions propulsives . L'élève crée de la vitesse mais la conserve/transmet peu. Les actions propulsives sont étriquées et incomplètes.	Entraînement partiellement adapté : Performances stables sur 1/3 des tentatives. Choix, analyses et régulations à l'aide de repères externes simples. Préparation et récupération stéréotypées. Élève suiveur	Rôles aléatoires : Connaît le règlement et l'applique mais ne le fait pas respecter. Les informations sont prélevées mais partiellement transmises.	Collaboration ponctuelle et/ou de manière inadaptée . L'élève adhère aux conditions d'organisation
Degré 3 Maîtrise satisfaisante	Une vitesse utile contrôlée, qui sert la coordination des Actions Propulsives . L'élève crée sa vitesse utile et la conserve/transmet. Les actions propulsives sont coordonnées et continues.	Entraînement adapté : Performances stables sur 2/3 des tentatives. Choix, analyses et régulations en adéquation avec ses ressources. Préparation et récupération adaptées à l'effort. Élève acteur.	Rôles préférentiels : Connaît le règlement, l'applique et le fait respecter dans son rôle. Les informations sont prélevées et transmises.	Élève disponible et réactif pour collaborer dans l'instant L'élève coopère et s'implique dans les analyses et prises de décisions collectives
Degré 4 Très bonne maîtrise	Une vitesse maximale utile qui sert la continuité des actions propulsives . L'élève crée, conserve/transmet sa vitesse maximale utile. Les actions propulsives sont coordonnées, complètes et orientées.	Entraînement optimisé : Performances stables sur 3/4 des tentatives. Choix, analyses et régulations ciblées pour soi et pour les autres. Préparation et récupération adaptées à l'effort et à soi. Élève moteur/leader.	Rôles au service du collectif : Connaît le règlement, l'applique, le fait respecter et aide les autres à jouer leurs rôles. Les informations sont prélevées, sélectionnées et transmises.	Élève capable de conseiller un camarade en prenant en compte ses ressources et le thème choisi L'élève apprécie et s'adapte aux ressources des partenaires dans les analyses et prises de décision collectives

Éléments à EVALUER		Repères d'évaluation																								
		Degré 1 Maitrise insuffisante					Degré 2 Maitrise fragile						Degré 3 Maitrise satisfaisante						Degré 4 Très bonne maitrise							
	1000m marche G	6'35	6'30	6'24	6'20	6'16	6'12	6'08	6'04	6'	5'57	5'54	5'51	5'48	5'45	5'41	5'37	5'33	5'25	5'21	5'18	5'15	5'12	5'09	5'05	5'
	1000m marche F	7'	6'57	6'53	6'49	6'47	6'43	6'39	6'35	6'30	6'24	6'20	6'16	6'12	6'08	6'04	6'	5'57	5'54	5'51	5'48	5'45	5'41	5'37	5'33	5'25
	vortex G	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	17	19	21	23	25	27	29	31	33	35	37	39	41	43	45
	Vortex F	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40
NOTE /12		0	0,5	1	1,5	2	2,5	3	3,5	4	4,5	5	5,5	6	6,5	7	7,5	8	8,5	9	9,5	10	10,5	11	11,5	12
L'efficacité technique L'indice technique chiffré révèle la maîtrise de la transmission		Le manque de vitesse nuit à la coordination des actions propulsives					Une vitesse qui nuit à la continuité des actions propulsives						Une vitesse utile et contrôlée, qui sert la coordination des actions propulsives						Une vitesse optimale qui sert la continuité des actions propulsives							

ATHLETISME : Combiné ADAPTE	AFL1: S'engager pour produire une performance maximale à l'aide de techniques efficaces, en gérant les efforts musculaires et respiratoires nécessaires et en faisant le meilleur compromis entre l'accroissement de vitesse d'exécution et de précision	AFL 2: S'entraîner individuellement et collectivement, pour réaliser une performance					AFL 3: Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire.					NOTE	
		Le croisement du curseur de performance maximale et de l'indice technique permet de déterminer la note de l'AFL1 /12											
		Si 2pts	0,5	1	1,5	2	Si 2pts	0,5	1	1,5	2		
		Si 4 pts	1	2	3	4	Si 4 pts	1	2	3	4		
Si 6 pas	1,5	2,5	4,5	6	Si 6 pas	1,5	2,5	4,5	6				