

Champ d'Apprentissage 4 : « Conduire un affrontement interindividuel ou collectif pour gagner »

Dans ce champ d'apprentissage, et cette APSA, l'élève s'engage avec lucidité dans une opposition, en équipe, pour faire basculer le rapport de force en faveur de l'équipe.

Principes d'évaluation :

Deux moments d'évaluation sont prévus : l'un à l'occasion d'une situation en fin de séquence et l'autre au fil de la séquence.

Situation de fin de séquence : notée sur 12 points, elle porte sur l'évaluation des attendus suivants :

- AFLP1 : Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point.
- AFLP2 : Mobiliser des techniques d'attaque efficaces pour se créer et exploiter des occasions de marquer ; Résister et neutraliser collectivement l'attaque adverse pour rééquilibrer le rapport de force.

Évaluation au fil de la séquence : notée sur 8 points, elle porte sur l'évaluation de 2 AFLP retenus par l'équipe pédagogique parmi les 4 suivants :

- AFLP3 : Analyser les forces et les faiblesses en présence par l'exploitation de données objectives pour faire des choix tactiques et stratégiques adaptés à une prochaine confrontation.
- AFLP4 : Respecter et faire respecter les règles partagées pour que le jeu puisse se dérouler sereinement ; assumer plusieurs rôles sociaux pour permettre le bon déroulement du jeu.
- AFLP5 : Savoir se préparer, s'entraîner et récupérer pour faire preuve d'autonomie.
- AFLP6 : Porter un regard critique sur les pratiques sportives pour comprendre le sens des pratiques scolaires.

Modalités :

L'enseignant de la classe retient le meilleur degré d'acquisition atteint par l'élève au cours de la séquence sur chacun des deux AFLP retenus par l'équipe pédagogique.

Avant l'évaluation de fin de séquence, le candidat choisit la répartition des points qu'il souhaite attribuer pour chacun de ces 2 AFLP. Il doit répartir ces 8 points avec un minimum de 2 points pour un AFLP.

Le passage du degré 2 au degré 3 permet l'attribution de la moitié des points dévolus à l'AFLP

Possibilités :

Trois choix sont possibles :

	Choix 1	Choix 2	Choix 3
AFLP X	4	6	2
AFLP Y	4	2	6

Principe d'élaboration de l'épreuve de BASKET-BALL

L'épreuve engage l'élève dans plusieurs matchs présentant des rapports de force équilibrés. Les équipes seront constituées de 5 joueurs (+ remplaçants éventuels). Règles FFBB. Chaque match est constitué de 2 périodes, afin de permettre la concertation. **Le type de défense est tout terrain pour la première mi-temps puis laissée libre pour la deuxième.** Les matchs sont arbitrés par les élèves en vue de l'évaluation de l'AFL4.
Types de défense tirée au sort : 1) tout terrain 3) étagée avec 2 en zone, 2 en press 3) La défense de zone (de type « boîte », les 4 joueurs en zone)

Positionnement précis dans le degré.	Repères d'évaluation			
	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<p>AFLP 1 Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point. 7 points</p>	<p>L'élève ou l'équipe réalise difficilement des choix tactiques et stratégiques. Il ne tente pas réellement de faire basculer le rapport de force en sa faveur. 0 point ----- 1 point</p>	<p>L'élève ou l'équipe réalise des choix tactiques et stratégiques parfois efficaces. Il tente d'équilibrer le rapport de force, mais le subit. 1,5 point ----- 3 points</p>	<p>L'élève ou l'équipe réalise régulièrement des choix tactiques et stratégiques efficaces. Il parvient à équilibrer ou faire basculer le rapport de force en sa faveur. 3,5 points ----- 5 points</p>	<p>L'élève ou l'équipe réalise systématiquement des choix tactiques et stratégiques efficaces. Il parvient à faire basculer le rapport de force en sa faveur en produisant des actions décisives. 5,5 points ----- 7 points</p>
<p>AFLP 2 Mobiliser des techniques d'attaque efficaces pour se créer et occasions de marquer ; Résister et neutraliser individuellement ou collectivement l'attaque adverse pour rééquilibrer le rapport de force 5 points</p>	<p>L'élève utilise peu de techniques d'attaque, ou mobilise des techniques peu efficaces. Il est passif face à l'attaque adverse. 0 point ----- 0,5 pt</p>	<p>L'élève utilise des techniques d'attaque stéréotypées et se créer des occasions de marque. Il met en œuvre une défense dont l'efficacité est limitée. 1 point ----- 2 pts</p>	<p>L'élève mobilise plusieurs techniques d'attaque et se crée des occasions de marque qu'il exploite favorablement. Il résiste régulièrement à l'attaque adverse. 2,5 points ----- 4 pts</p>	<p>L'élève maîtrise efficacement une variété de techniques d'attaques pour se créer et exploiter de nombreuses occasions de marque. Il s'oppose systématiquement à l'attaque adverse et parvient à la neutraliser. 4,5 points ----- 5 pts</p>

Après avoir déterminé son degré d'acquisition, la proportion des oppositions gagnées permet de positionner l'élève au sein même du degré d'acquisition choisi. AINSI :

Si matchs perdus en majorité, placer l'élève dans le bas des fourchettes des degrés d'acquisition

Si matchs gagnés = matchs perdus, placer l'élève au milieu des fourchettes

Si matchs gagnés en majorité, placer l'élève en haut des fourchettes

Évaluation au fil de la séquence : 8 points

LPO J ZOBEL

Seuls les deux AFLP retenus ci-dessous par l'équipe pédagogique sont évalués pour constituer cette partie de la note sur 8 points
Les points de chaque AFLP seront répartis sur les 4 degrés de positionnement.

AFLP 4 évalué	Repères d'évaluation			
	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Respecter et faire respecter les règles partagées pour que le jeu puisse se dérouler sereinement ; assumer plusieurs rôles sociaux pour permettre le bon déroulement du jeu	L'élève respecte difficilement les règles. Il manque d'attention lors de la tenue des rôles (arbitre, coach, partenaire d'entraînement, secrétaire, organisateur...)	L'élève respecte les règles partagées, sans grande assurance. Il tient avec attention les rôles, mais hésite dans certaines décisions.	L'élève respecte et fait respecter les règles partagées. Il assume tous les rôles confiés par l'enseignant.	L'élève respecte et fait respecter les règles partagées, quel que soit le contexte. Il assume avec efficacité tous les rôles confiés par l'enseignant et propose son aide aux autres élèves.
NOTE CHOISIE SUR 2	0.5	1	1.5	2
NOTE CHOISIE SUR 4	0,5	1.5	2.5	4
NOTE CHOISIE SUR 6	0,5	2	4	6
AFLP 5 évalué	Repères d'évaluation			
	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Savoir se préparer, s'entraîner et récupérer pour faire preuve d'autonomie	L'élève se prépare de façon inefficace. L'entraînement et la récupération sont limités ou absents. Il s'engage très modérément.	L'élève se prépare, s'entraîne et récupère de façon incomplète. Il a régulièrement besoin d'être guidé par l'enseignant.	L'élève fait preuve d'une autonomie dans sa préparation, son entraînement et sa récupération.	Sa préparation, son entraînement et sa récupération sont efficaces et complètement autonomes. Il est une aide pour ses camarades.

