|  |
| --- |
| **Référentiel d’évaluation examens EPS****Lycée Professionnel Saint Jean-Paul II****Bac Professionnel 2022** |

|  |  |
| --- | --- |
| **Champ d’apprentissage n°4** | **Activité Physique Sportive et Artistique** |
| **Conduire un affrontement interindividuel ou collectif pour gagner** | **Tennis de table** |

|  |
| --- |
| **Principes d’élaboration de l’épreuve** |
|

|  |
| --- |
| **Tennis de table en opposition en simple****Organisation :*** Chaque candidat(e) dispute au moins deux matchs contre des adversaires de niveau proche dans des poules homogènes. Les matchs se disputent en deux sets de 11 points. Ils sont arbitrés par un joueur de la poule.
* Les candidats disposent d’un temps d’échauffement d’au moins 15 minutes avant le début de l’épreuve et d’un temps d’échauffement de 2 minutes avant chacun des matchs de la poule. Les candidats sont observés et évalués durant ces temps d’échauffement.
* Pour chaque rencontre, un temps d’analyse est prévu entre les sets pour permettre aux élèves d’ajuster leur stratégie au contexte d’opposition.

**Adaptations en cas d’inaptitude** :Ex : élève ayant des problèmes de dos.Ses adversaires doivent orienter les balles entre les 2 coins extrêmes de la ligne de fond de table en s’interdisant les trajectoires franchissant les bords latéraux du plateau, sinon le point est à rejouer. Le candidat a le choix, selon son degré de douleur, de jouer debout sans déplacement ou assis sur un tabouret de laboratoire (réglage de la hauteur et permet de pivoter pour une meilleure approche technique de l’activité). |

 |

|  |
| --- |
|  **AFLP 1  et AFLP 2** |
| **Evaluation** | En fin de séquenceAprès avoir déterminé son degré d’acquisition, la proportion des oppositions gagnées permet de positionner l’élève au sein même du degré d’acquisition choisi. |
| **Note** | 12 points |
| **Éléments à évaluer** | **Repères d’évaluation** |
| **Degré 1** | **Degré 2** | **Degré 3** | **Degré 4** |
| **AFLP 1**Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point | Le projet de jeu du candidat ne permet ni d’exploiter un coup fort, ni d’exploiter une faiblesse de son adversaire, ni de contrer un coup fort de l’adversaire | Le candidat adopte un projet de jeu permettant soit d’exploiter un coup fort, soit d’exploiter une faiblesse de l’adversaire, soit de contrer un coup fort de l’adversaire | Le candidat adopte un projet de jeu combinant deux éléments parmi : exploiter ses propres coups forts, exploiter les faiblesses de l’adversaire, contrer les coups forts de l’adversaire | Le candidat adopte un projet de jeu combinant deux ou trois éléments Il adapte son projet de jeu au cours même du set en fonction de l’évolution du rapport d’opposition |
| **7 points** | **De 0 à 1 pt** | **De 1,5 à 3 pts** | **De 3,5 à 5 pts** | **De 5,5 à 7 pts** |
| **Gain des matchs** | **1 victoire 2 victoires 3 victoires** | **1 victoire 2 victoires 3 victoires** | **1 victoire 2 victoires 3 victoires** | **1 victoire 2 victoires 3 victoires** |
| **5 pts** | **De 0 à 0,5 pt** | **De 1 à 2 pts** | **De 2,5 à 3,5 pts** | **De 4 à 5 pts** |
| **AFLP 2**Mobiliser des techniques d’attaque efficaces pour se créer et exploiter des occasions de marquer ;Résister et neutraliser individuellement ou collectivement l’attaque adverse pour rééquilibrer le rapport de force | Le candidat n’a pas de coup préférentiel efficace. De nombreuses fautes en coup droit et en revers sont réalisées. Son service est une simple mise en jeuIl n’y a peu voire pas de déplacements  | Le candidat utilise efficacement un coup préférentiel d’attaque ou de défense, en coup droit ou en revers.Son service perturbe l’attaque adverse Ses déplacements sont réactifs et en retard | Le candidat utilise efficacement plusieurs coups préférentiels d’attaque ou de défense Ses services sont variés (différents placements, vitesses ou effets)Ses déplacements sont adaptés à la trajectoire de balle reçue | Le candidat démontre une efficacité technique et tactique en attaque et en défense grâce à la maitrise d’un large panel de coups (smashs, blocs, effets coupés et liftés)Son service permet de créer des occasions de marque Ses déplacements sont variés. Il se replace. |

<

|  |
| --- |
| **AFLP 4** |
| **Evaluation** | Tout au long de la séquence d’enseignement |
| **Note** | De 2 à 6 points en fonction du choix de l’élève |
| **Éléments à évaluer** | **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 | Règles de jeu et de sécurité non respectéesRôle d'arbitre ou d'auto arbitrage non tenuRôle de coach et de partenaire non assuréN’écoute pas les conseils de son partenaireNe reconnaît pas ses fautes et ses erreurs | Règles de jeu et de sécurité partiellement respectéesRôle d'arbitre ou d'auto arbitrage tenu sans convictionRôle de coach et de partenaire partiellement assuréEcoute les conseils de son partenaire mais n’en tient pas compte dans son jeuReconnaît difficilement ses fautes et ses erreurs | Règles de jeu et de sécurité respectéesAssure le rôle d'arbitre ou d'auto arbitrageAssure le rôle de coach et de partenaireEcoute les conseils de son partenaireRespecte les adversaires et maîtriser ses émotions | Respecte et fait respecter les règles de jeu et de sécuritéAssure le rôle d'arbitre ou d'auto arbitrage avec impartialité et loyautéAssure le rôle de coach et de partenaire de manière constructive.Ecoute les conseils d'un partenaire même s'il est jugé moins habileRespecte les adversaires et maîtrise ses émotions. |
| 🞎 Choix n°1 = 2 points | De 0 à 0,25 pts | De 0,5 à 0,75 pts | De 1 à 1,5 pts | De 1,75 à 2 pts |
| 🞎 Choix n°2 = 4 points | De 0 à 0,5 pts | De 1 à 1,5 pts | De 2 à 2,5 pts | De 3 à 4 pts |
| 🞎 Choix n°3 = 6 points | De 0 à 1 pts | De 1,5 à 2,5 pts | De 3 à 4,5 pts | De 5 à 6 pts |

|  |
| --- |
| **AFLP 5** |
| **Evaluation** | Tout au long de la séquence d’enseignement |
| **Note** | De 2 à 6 points en fonction du choix de l’élève |
| **Éléments à évaluer** | **Repères d’évaluation** |
| **Degré 1** | **Degré 2** | **Degré 3** | **Degré 4** |
| Savoir se préparer, s’entrainer et récupérer pour faire preuve d’autonomie | Le candidat s’échauffe avec peu de sérieux  | Le candidat s’échauffe avec sérieux, mais de façon incomplète. | Le candidat s’échauffe avec sérieux  | Le candidat s’échauffe avec sérieux et pertinence (gammes pour l’ensemble des coups techniques maitrisés) |
| 🞎 Choix n°1 = 6 points | De 0 à 1 pts | De 1,5 à 2,5 pts | De 3 à 4,5 pts | De 5 à 6 pts |
| 🞎 Choix n°2 = 4 points | De 0 à 0,5 pts | De 1 à 1,5 pts | De 2 à 2,5 pts | De 3 à 4 pts |
| 🞎 Choix n°3 = 2 points | De 0 à 0,25 pts | De 0,5 à 0,75 pts | De 1 à 1,5 pts | De 1,75 à 2 pts |