

FICHE CERTIFICATIVE d'APSA (FCA) – CA4

BACCALAURÉAT GÉNÉRAL ET TECHNOLOGIQUE

Éducation Physique & Sportive - Enseignement de spécialité EPPCS

Soumise à
validation le
18/01/24

Établissement	UAI : 0741532N	Nom : Lycée de l'Albanais	Commune : Rumilly	
Contexte de l'établissement et choix réalisés par l'équipe pédagogique :	Activité proposée à l'AS et lors de l'année de première en EPPCS. Nous disposons d'un gymnase permettant de tracer 3 terrains.			
Champ d'Apprentissage (CA)	Attendu de Fin de Lycée (AFL)			
CA4	AFL1			
Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel pour gagner. L'élève s'engage avec lucidité dans un affrontement, seul ou en coopération, pour faire basculer le rapport de force en sa faveur.	S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force.			
Activité Physique Sportive Artistique (APSA)	Compétence de fin de séquence caractérisant l'attendu de Fin de Lycée (AFL) dans l'APSA			
Cocher l'APSA traitée (sélectionner la case et y saisir un « x ») Nationale : <input type="checkbox"/> Badminton, <input type="checkbox"/> Basket-ball, <input type="checkbox"/> Boxe française, <input type="checkbox"/> Football, <input type="checkbox"/> Handball, <input type="checkbox"/> Judo, <input type="checkbox"/> Rugby, <input type="checkbox"/> Tennis de table, <input checked="" type="checkbox"/> Volley-ball Académique : aucune Établissement : <input type="checkbox"/> à préciser ici : Attention : 1 seule APSA Établissement par lycée.	AFL1 : S'engager pour gagner le match grâce à des choix tactiques pertinents au regard du rapport de force en s'appuyant sur des techniques d'attaques variées et une défense organisée sur 2 niveaux.			
Principes d'évaluation				
<p>L'épreuve d'évaluation pour l'APSA est proposée par l'équipe pédagogique de l'établissement de manière à évaluer l'AFL « S'engager pour gagner en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force ». L'épreuve respecte les principes d'élaboration du référentiel national du champ d'apprentissage :</p> <p>L'épreuve engage le candidat dans plusieurs séquences d'opposition (au moins trois) présentant des rapports de force équilibrés. En fonction des contextes et des effectifs, différents aménagements de l'épreuve sont possibles en termes de compositions d'équipe, de poules, de formules de compétition ou de formes de pratiques. Le règlement peut être à ce titre adapté par rapport à la pratique sociale de référence (nombre de joueurs, modalités de mise en jeu, formes de comptage, recomposition des équipes ...) pour permettre de mieux révéler le degré d'acquisition de l'AFL.</p>				
				AFL1

Temporalité	Évalué le jour de l'épreuve
Points	<p>L'AFL est noté sur 12 points en s'appuyant sur deux éléments :</p> <p>l'élément A « S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu » l'élément B « Efficacité individuelle et/ou collective ». Pour cet élément, la notation se fait en fonction du nombre de défaites et de victoires.</p>
Précisions	<p>Si le rapport de force n'est pas équilibré au sein de chaque groupe constitué, des aménagements du critère « gain des matchs » peuvent être effectués par les membres du jury. Le différentiel entre les points gagnés et les points perdus pour chaque rencontre peut par exemple être retenu.</p>

Principes d'élaboration de l'épreuve du contrôle en cours de formation (CCF)

Matchs à **4 contre 4**, sur un terrain de 14m sur 7m, opposant des équipes dont le **rapport de force est équilibré**.

Les équipes sont constituées par l'enseignant et sont données aux évaluateurs.

Les équipes sont modifiées entre chaque match.

2 matchs se déroulent en même temps sur 2 terrains différents. L'équipe qui ne joue pas est responsable de l'arbitrage (matériel : scorer et plinth pour surélever les arbitres).

Chaque élève a une chasuble avec un numéro qu'il garde durant la totalité de l'épreuve.

Chaque élève dispute **3 matchs de 1 set de 25 points** au tie-break (2 points d'écart jusqu'à 30 points maximum ; à 29/29 = point décisif !).

Lors de chaque rencontre le capitaine ou le coach dispose d'un « **temps mort** » de **2'** pour adapter son organisation en fonction du contexte de jeu et du score.

Les règles essentielles sont celles du volley-ball (rotation des joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre lorsque l'équipe récupère le ballon). La hauteur du filet est adaptée aux caractéristiques des candidats (de 2m24 à 2.35m).

Le nombre de **services successifs** effectués par le même joueur est **limité à trois**.

Les élèves disposent de 25' d'échauffement.

Il est possible de faire appel à des élèves-plastrons pour avoir un effectif suffisant pour la passation de l'épreuve ou pour mieux équilibrer le rapport de force.

La constitution des équipes, poules, tableaux, est proposée par l'équipe enseignante et peut être régulée par les évaluateurs au cours de l'épreuve.

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	Rappeler la déclinaison de l'AFL1 dans l'APSA ...	
Éléments à évaluer	Repères d'évaluation			
	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<p>S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu (Individuel ou collectif)</p>	<p>Joueur passif.</p> <p>Empêcher le ballon de tomber dans son terrain</p> <ul style="list-style-type: none"> - Frappes peu maîtrisées, souvent explosives (peu de technique) - Nombreuses pertes de balle - N'intervient que dans son espace proche sur des balles hautes. - Joue exceptionnellement avec ses partenaires <p>Pas d'adaptation au cours du jeu Aucune prise en compte des forces et des faiblesses en présence.</p> <p>Projet tactique : se débarrasser du ballon</p>	<p>Joueur intermittent.</p> <p>Renvoyer le ballon dans le terrain adverse seul ou à plusieurs et en zone arrière si possible</p> <ul style="list-style-type: none"> - Frappe essentiellement en passe, actions plutôt maîtrisées - Renvoie le ballon directement dans le terrain adverse ou lève haut dans son terrain, essentiellement en passe - Réagit au dernier moment pour aider. - En difficulté sur les balles en zone arrière <p>Quelques adaptations en cours de jeu</p> <p>Projet tactique : mettre en difficulté l'adversaire par le renvoi du ballon en zone arrière</p> <p>Choix entre renvoi direct ou indirect selon l'attaque adverse :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si l'adversaire renvoie en zone avant = renvoi direct tendu ou/et en zone arrière - Si l'adversaire envoie en zone arrière = renvoi haut dans son terrain et aide des partenaires en rapprochant le ballon du filet 	<p>Joueur engagé et réactif.</p> <p>Utilise le jeu en relais pour mieux attaquer le terrain adverse et empêcher le ballon de tomber dans son terrain dès l'opposition au filet</p> <p>En attaque :</p> <ul style="list-style-type: none"> - maîtrise le smash sur balle haute, ou renvoi tendu à 2 mains - conserve le ballon selon une trajectoire haute en zone avant pour un partenaire (relais/passeur) <p>En défense :</p> <ul style="list-style-type: none"> - en zone avant, se place au contre - en zone arrière, lève le ballon haut dans son terrain. Est mobile pour aider 1 partenaire <p>Adaptation régulière en cours de jeu</p> <p>Projet tactique : recherche la rupture de l'échange</p> <p>Choix en attaque</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si situation favorable =smash - Si Situation défavorable renvoi à 10 doigts ou en manchette <p>Le choix en défense se fait en fonction du type d'attaques adverses :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si lente : relance haute en zone avant - Si rapide : défense basse. 	<p>Joueur resource engage, décisif et garant de l'organisation collective</p> <p>Recherche de l'efficacité en attaque et en défense</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peu de fautes, actions efficaces et anticipées. Disponible à tout moment, enchaîne les différents rôles - Organisation de l'attaque principalement en 3 touches mais non exclusivement pour créer de l'incertitude. - Attaques variées : zones visées, smash - Passes variées : avant et arrière - Organisation de la défense en 2 niveaux : Contre offensif/défensif et défense basse <p>Adaptations permanentes en cours de jeu</p> <p>Projet tactique : créer de l'incertitude sans faire de faute</p> <p>Choix le plus souvent pertinents face au jeu adverse.</p> <p>Varie les attaques en fonction de la défense adverse : smash, balle placée.</p> <p>Si smash = contre et défense basse</p> <p>Si feinte= défense basse</p>

Efficacité individuelle Ratio Victoires/défaites	Gain des matchs*					Gain des matchs*					Gain des matchs*					Gain des matchs*				
	D+	V < D	V= D	V> D	V+	D+	V < D	V=D	V>D	V+	D+	V < D	V=D	V>D	V+	D+	V < D	V=D	V>D	V+
	0.25	0.5	1	1.5	2.5	3	3.5	4	4.5	5	6	6.5	7	7.5	8.5	9	9.5	10	11	12

NB : Les co- évaluateurs positionnent l'élève dans un degré puis ajustent la note en fonction de la proportion des oppositions gagnées.

La nomenclature est la suivante :D+ :le candidat n'a que des défaites ;V < D :le nombre de victoires est inférieur au nombre de défaites ;V = D :autant de victoires que de défaites ;V > D :plus de victoires que de défaites ;V+ :le candidat n'a que des victoires.

CA4 Annexes

Fiche d'évaluation pour les évaluateurs

Prénoms	N° + couleur chasuble	Elément évalué (degré)	Justificatifs (noter quelques mots qui pourraient justifier votre choix du degré)	Victoire (noté V) Défaite noté D)	Note /12

Organisation des matchs					
Rotation N°	Match terrain 1		Match terrain 2		Arbitre
	Equipe 1	Equipe 2	Equipe 3	Equipe 4	Equipe 5
1	(prénoms des élèves qui composent l'équipe)				
	Equipe 1	Equipe 2	Equipe 3	Equipe 4	Equipe 5
2	(prénoms des élèves qui composent l'équipe)				
	Equipe 1	Equipe 2	Equipe 3	Equipe 4	Equipe 5
3	(prénoms des élèves qui composent l'équipe)				
	Equipe 1	Equipe 2	Equipe 3	Equipe 4	Equipe 5
Validation (réservé aux IA-IPR)		Motivation et/ou commentaire :			
<input type="checkbox"/> Validée <input type="checkbox"/> Non validée le : jj/mm/aaaa par : nom IA-IPR					