

Référentiel national *rappel Circulaire du 17-7-2020, BOEN n°31 du 31 juillet 2020 et annexe1 (CCF)*

Champ d'apprentissage n° 4 : Conduire un affrontement interindividuel ou collectif pour gagner

Dans ce champ d'apprentissage, l'élève s'engage avec lucidité dans une opposition, seul ou en équipe, pour faire basculer le rapport de force en sa faveur ou 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 :

- Identifier le déséquilibre adverse et en profiter pour produire rapidement l'action décisive choisie et marquer le point.
 - Utiliser des techniques et des tactiques d'attaque adaptées pour favoriser des occasions de marque et mobiliser des moyens de défense pour s'opposer.
- L'équipe pédagogique spécifie l'épreuve d'évaluation du CCF et les repères nationaux dans l'APSA support de l'évaluation.

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


- Persévérer face à la difficulté et accepter la répétition pour améliorer son efficacité motrice.
- Terminer la rencontre et accepter la défaite ou la victoire dans le respect de l'adversaire ; intégrer les règles et s'impliquer dans les rôles sociaux pour permettre le bon déroulement du jeu.
- Se préparer et systématiser sa préparation générale et spécifique pour être en pleine possession de ses moyens lors de la confrontation.
- Connaître les pratiques sportives dans la société contemporaine pour situer et comprendre le sens des pratiques scolaires.

Modalités

En fin de formation, le candidat choisit de répartir les 8 points entre les deux AFLP retenus avant la situation d'évaluation (avec un minimum de 2 points pour un AFLP).

Trois choix sont possibles : 4-4 / 6-2 / 2-6.

La répartition choisie doit être annoncée par l'élève au cours des premières séances de la séquence, avant la situation d'évaluation.

Établissement	UAI :	Nom :	Commune :	
Contexte de l'établissement et choix réalisés par l'équipe pédagogique :	<p><i>Choix pédagogiques réalisés par l'équipe sur :</i> <i>L'activité support: Basket-ball.</i> <i>La forme scolaire de pratique privilégiée: le Basket-ball 3x3 car il se déroule sur demi terrain avec un effectif réduit ce qui facilite l'arbitrage par les élèves mais aussi le plus grand partage du ballon. De plus, l'engagement physique important justifie davantage les rotations entre équipe pour arbitrer et tenir les feuilles de marque. La plupart de nos élèves ont déjà pratiqué le Basket-ball et sont motivés par l'activité mais ne connaissent pas le règlement officiel 3-3.</i></p>			

CA4 - Évaluation en fin de séquence sur 12 points

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

APSA BASKET-BALL 3x3.

- **Chaque candidat** : match à 3 contre 3 sur demi-terrain, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré. Chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 2x5 minutes avec temps décompté Au cours des phases de jeu, des temps de concertation sont prévus, de manière à permettre aux joueurs d'une même équipe d'ajuster leurs organisations collectives, en fonction du jeu adverse. 1 temps mort d'une minute par périodes + la « mi-temps » entre les deux périodes de 5 minutes (durée : 2 minutes).
- **Un temps d'échauffement** d'au moins 15 minutes avant le début de l'épreuve.
- **L'engagement sera évalué** dans les efforts à produire tout au long du cycle ainsi que **lors des différents matchs**.
- **La motricité mise en œuvre lors de l'épreuve sera évaluée.**

Épreuve (12 pts)

Repères

Éléments	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
CA4 - AFLP1 Identifier le déséquilibre adverse et en profiter pour produire rapidement l'action décisive choisie et marquer le point. Note sur 5 points ⁽²⁾	Joueur passif ou peu vigilant JPB : est centré sur la balle. NPB : est concerné que si la balle arrive dans son Espace De Jeu. Attentiste et/ou passif. Déf : est explosif, commet des fautes. <i>Connaissances réglementaires approximatives.</i>	Joueur impliqué brouillon JPB : attentif au jeu, joue à bon escient seul ou avec 1 partenaire, Peut partir en dribble et tirer. NPB : se rend disponible. Déf : est sur son joueur et le gêne. <i>Connaissances réglementaires globale.</i>	Joueur impliqué efficace JPB : peut accélérer la conduite de balle, tirs réalistes, lit le jeu et fait des bons choix. NPB : idem + change de rythme. Déf : intercepte et protège l'accès au cercle. <i>Connaissances réglementaires précise.</i>	Joueur organisateur Organisation collective choisie, s'adapte par rapport aux Adv, conseille ses partenaires. JPB : conserve, accélère, crée. NPB : dispo de près comme de loin. Déf : presse, dissuade et peut aider. <i>Connaissances réglementaires acquises et utilisées tactiquement.</i>
Note sur 2 points ⁽²⁾	Gain des matchs : ≤ à 33% 0.5pt 0 pt ----- 1 pt	Gain des matchs : ≤ à 50% 1pt 1,5 pts ----- 2,5 pts	Gain des matchs : ≤ à 66% 1.5pts 3 pts ----- 4 pts	Gain des matchs : ≤ à 100% 2pts 4,5 pts ----- 5 pts
Note sur 7 points	Degré 1 - + 0 1	Degré 2 - + 2 3	Degré 3 - + 4 5	Degré 4 - + 6 7
CA4 - AFLP2 Utiliser des techniques et des tactiques d'attaque adaptées pour favoriser des occasions de marquer et mobiliser des moyens de défense pour s'opposer.	En attaque : action individuelle du JPB, peu d'échanges entre partenaires. Très peu d'analyse du jeu adverse. En défense : peu fréquente, souvent incohérente. Perméable loin du ballon. Se jette sur l'adversaire.	En attaque : jeu vers la cible, échanges entre 2 partenaires, pour accéder à l'EDM, début d'utilisation des couloirs de jeu. En défense : désordonnée, caractérisée par la prise en responsabilité d'un Adv direct. Fréquemment perméable loin du ballon. Des récupérations de balle assez fréquente quand pression directe sur le JPB.	En attaque : jeu rapide individuel et/ou à 2 joueurs, fréquent pour accéder à l'EDM, passe et suit, passe et va... Utilisation des couloirs de jeu (axe panier-panier et latéraux). En défense : veut récupérer vite le ballon, dissuade l'attaque en contestant l'avancée du JPB. Déf individuelle responsable de prêt comme de loin.	En attaque : alternance jeu rapide et/ou jeu organisé en fonction de la défense. Début de la pose d'écran, pick and roll, pick and pop... En défense : elle commence à s'adapter collectivement en fonction des adversaires. Presse, dissuade et aide quelquefois.
Notesur5 points	0 pt ----- 0,5 pt	1 pt ----- 2 pts	2,5 pts ----- 4 pts	4,5 pts ----- 5 pts

Annotations renvoyant au référentiel national :

L'épreuve engage le candidat dans plusieurs oppositions présentant des rapports de force équilibrés. En fonction des contextes et des effectifs, différentes possibilités restent offertes en termes de compositions d'équipe, de poules, de formules de compétition ou de formes de pratiques. Le règlement peut être adapté par rapport à la pratique sociale de référence (nombre de joueurs, modalités de mise en jeu, formes de comptage...) pour permettre de mieux révéler le degré d'acquisition de l'AFLP.

Pour chaque rencontre, un temps d'analyse est prévu entre deux séquences de jeu pour permettre aux élèves d'ajuster leur stratégie au contexte d'opposition.

(1) Lors de l'évaluation finale, l'élève est positionné dans un degré d'acquisition et sa note est ajustée en fonction de la proportion des oppositions gagnées.

(2) Pour l'AFLP1, l'évaluateur positionne l'élève dans un degré puis ajuste la note en fonction du gain des rencontres. Le nombre de rencontres gagnées et/ou les écarts de points retenus sont précisés dans chaque degré.

CA4 - Évaluation au fil de la séquence sur 8 points *(répartition des points choisie par le candidat avant l'évaluation)*

Le candidat choisit au plus tard à la 3^{ème} leçon la répartition des points entre les deux AFLP retenus par l'enseignant pour constituer cette partie de la note sur 8 points.

Les deux AFLP retenus par l'enseignant restent en noir, pour les autres s'ils sont abordés seront grisés (fond gris ou caractère en gris).

APSA BASKET-BALL 3x3.

Deux AFLP évalués		Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4	
Répartition des points choisie par le candidat dans les 2 AFLP choisis par l'enseignant	a	2	0 à 0,25	0,5 à 0,75	1 à 1,5	1,75 à 2
		6	0 à 1,5	1,75 à 2,75	3 à 4,5	4,75 à 6
	b	4 - 4	0 à 1	1,25 à 1,75	2 à 3	3,25 à 4
		6	0 à 1,5	1,75 à 2,75	3 à 4,5	4,75 à 6
	c	2	0 à 0,25	0,5 à 0,75	1 à 1,5	1,75 à 2
CA4 - AFLP3 Persévérer face à la difficulté et accepter la répétition pour améliorer son efficacité motrice.		L'élève évite la répétition, il fait preuve d'une persévérance limitée face à l'effort.	L'élève accepte momentanément la répétition mais se décourage rapidement face à la difficulté.	L'élève accepte spontanément la répétition et persévère lorsqu'il perçoit des signes de réussite.	L'élève sait surmonter les moments d'échec, essaie de les comprendre et persévère pour progresser.	
CA4 - AFLP4 Terminer la rencontre et accepter la défaite ou la victoire dans le respect de l'adversaire ; intégrer les règles et s'impliquer dans les rôles sociaux pour permettre le bon déroulement du jeu.		<p>L'élève abandonne notamment lorsque le score se creuse en sa défaveur</p> <p>Il adopte une attitude irrespectueuse face à son adversaire lors de la défaite ou de la victoire.</p> <p>Il intègre difficilement les règles.</p> <p>Il s'implique peu ou pas dans les rôles sociaux mis en œuvre dans les leçons.</p>	<p>L'élève se décourage lorsque le score se creuse en sa défaveur.</p> <p>Il contrôle mal ses émotions dans les moments d'enjeu ou à l'issue de la rencontre.</p> <p>Il met en œuvre partiellement ou sans grande assurance les règles retenues. Il s'implique de manière inconstante dans les rôles sociaux.</p>	<p>L'élève s'engage jusqu'à la fin de la rencontre quelle que soit l'évolution du score.</p> <p>Il accepte la victoire ou la défaite sans démonstration excessive. Il contrôle ses émotions lors du déroulement de la rencontre.</p> <p>Il comprend et fait appliquer les règles principales.</p> <p>Il s'implique régulièrement dans les rôles sociaux.</p>	<p>L'élève fait preuve de sang-froid et de persévérance tout au long de la rencontre. Il gagne avec humilité et perd sans rancune.</p> <p>Il respecte et fait respecter l'ensemble des règles et règlement retenus. Il s'implique systématiquement dans les rôles sociaux.</p>	

Annotations renvoyant au référentiel national :

Au cours de la séquence dans les échanges avec les élèves et lors des phases de verbalisation, l'enseignant identifie le degré atteint par l'élève sur ce registre de compétence afférent à la connaissance culturelle de l'activité support et à la capacité à la verbaliser

NB : Concernant l'évaluation de l'AFLP4, l'enseignant tiendra compte de l'investissement et de la pertinence des actions de l'élève dans les rôles d'arbitre, et de secrétaire à la table de marque (feuille de match vierge donnée et à renseigner).