

Référentiel national *rappel Circulaire du 29-12-2020, BOEN n°4 du 28 janvier 2021 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 :

- Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point.
- 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.

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 :

- 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.
- 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.
- Savoir se préparer, s'entraîner et récupérer pour faire preuve d'autonomie.
- 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.

Trois choix sont possibles :

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

Établissement	UAI :	Nom :	Commune :
Contexte de l'établissement et choix réalisés par l'équipe pédagogique :	Dans le cadre du projet EPS en lien avec le projet d'établissement, nous mettons l'accent sur l'objectif suivant : Permettre à tous les élèves de réussir leur scolarité à hauteur de leurs moyens en insistant sur une éducation à l'autonomie. Les démarches pédagogiques et les procédures d'intervention envisagées avec nos élèves permettront de les responsabiliser à travers la tenue de rôles sociaux. Le but est de les rendre autonome et leur permettre de travailler efficacement en groupe. Nous souhaitons favoriser le travail collaboratif, l'entraide et le coaching. La pratique de l'activité volley-ball dans le champ d'apprentissage 4 permettra aux élèves d'atteindre ces objectifs.		



CA4 - Évaluation en fin de séquence sur 12 points

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

Ci-après, l'équipe pédagogique décrit l'épreuve en tenant compte des annotations en bas de page et décline les AFLP1 et 2 dans chacun des 4 degrés.

CA4 – APSA : Volley-ball

- La classe est répartie en 3 groupes constitués chacun de 2 ou 3 équipes selon l'effectif. Les équipes sont composées de 3 joueurs issus de chaque groupe respectif sous une forme de « KING » où les partenaires varient d'un match à un autre au sein du même groupe. Le brassage s'effectue sur les 3 matchs effectués au sein du groupe.

- Les matchs se jouent en un set de 24 mises en jeu. Pour chaque équipe et pour chaque match, un temps mort (2 min) peut être demandé à n'importe quel moment du match. Lors de ce temps mort (et à la fin des matchs), le candidat a accès au recueil statistique (score parlant) : en concertation avec ses partenaires, il peut ainsi décider de conserver / modifier leur pouvoir d'action sur la balle (cf. aménagement des règles) et se répartir un rôle fixe (réceptionneur / attaquant OU passeur / contreur) pour la suite et fin du match ou pour l'opposition suivante.

- Les rôles d'arbitres sont assurés par un ou 2 joueurs de l'équipe en attente selon le niveau de compétence constaté ou de l'engagement des équipes durant le match. Le rôle de secrétaire-scoreur par le 3e joueur de cette équipe.

Aménagement des règles : - Déroulement du jeu : 3 contre 3 sur un terrain de 7 m x 14 m avec un filet adapté pour qu'une main du plus petit joueur en sautant franchisse le filet (entre 2 m et 2 m 30). Dans chaque demi-terrain, 2 zones sont définies : zone arrière entre 7 m (fond de terrain) et 3 m et zone avant entre 3 m et le filet.

- Engagement : Chaque joueur sert seulement deux fois de suite. Le service se fait en zone arrière obligatoire et est laissé au choix : balle lancée de bas en haut à deux mains type « lancer entraîneur » (sans rotation du ballon) ou balle frappée à la cuillère ou service tennis avec possibilité d'avancer dans le terrain pour servir (si la balle est frappée de bas en haut). Le contre est autorisé sur le service afin de favoriser l'apparition de balles aux trajectoires arrondies.

- Touche de balle : Chaque candidat choisit une chasuble de couleur correspondant à son choix de pouvoir d'action sur la balle en 1ère et 2ème touche de balle.

Rouge = utilise la passe canadienne en réception/défense et à la passe mais ne peut renvoyer dans le terrain adverse qu'en frappant la balle ;

Orange = utilise un dribble en réception/défense et la passe canadienne à la passe ;

Verte = n'utilise plus d'aménagement en réception/défense mais continue d'utiliser la passe canadienne en tant que relayeur en zone avant ;

Bleue = n'utilise plus aucun aménagement.

- Marque : Le système de point est mis en place sous la forme d'un score parlant : un point marqué à partir d'une balle placée ou une balle accélérée tendue smashée touchée par un seul adversaire ou atteignant directement la cible vaut 2 points (« Super Point »), les autres façons de marquer valent 1 point. Le nombre de « Super Points » marqués et encaissés renseignent l'équipe sur la pertinence de ses choix tactiques et stratégiques (AFLP1).

- Le candidat est positionné dans un degré d'acquisition et sa note est ajustée en fonction de la proportion des oppositions gagnées établies à partir de la somme de ses goal-average. Efficacité maximale (haut de la fourchette de note) : les équipes avec lequel le candidat a joué gagnent avec un goal-average très positif. / Efficacité minimale (bas de la fourchette de note) : les équipes avec lesquelles le candidat a joué perdent avec un goal-average très négatif.

Repères d'évaluation - *Le candidat est positionné dans le degré correspondant à ses acquisitions puis la note est ajustée en fonction des oppositions gagnées*

CA4 - AFLP1 (7 points)

a) Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point

Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<p>L'élève avec ses équipes, en systématisant les renvois directs, réalise difficilement des choix tactiques et stratégiques. Les actions de construction collective en attaque et en défense sont peu nombreuses et/ou se soldent souvent par une faute directe ou un ballon tombé directement au sol.</p> <p>Pour un même élève : = Somme des « Super Points » CUMULÉS sur les 2 meilleurs matchs inférieure à 4 (8%) =</p>	<p>L'élève avec ses équipes fait des choix tactiques et stratégiques qui induisent peu d'incertitude chez l'adversaire. En situation favorable (relance), il tente de faire basculer le rapport de force en construisant collectivement une attaque qui exploite le relais. Les trajectoires de balles restent encore aléatoires pour exploiter avec efficacité des situations favorables de marque et ne pas subir le rapport de force.</p>	<p>L'élève avec ses équipes réalise des choix tactiques et stratégiques régulièrement efficaces en exploitant le relais et les différentes possibilités d'attaque. Il fait souvent basculer le rapport de force en la faveur de son équipe par une attaque smashée OU placée et en défense, il permet d'assurer régulièrement la continuité du jeu.</p> <p>Pour un même élève : = Somme des « Super Points » CUMULÉS sur les 2</p>	<p>L'élève avec ses équipes optimise les choix tactiques et stratégiques en exploitant la zone avant par des attaques gagnantes placées et smashées variées qui peuvent également surprendre l'adversaire (première main, attaque au centre). Il fait quasi-systématiquement basculer le rapport de force en la faveur de son équipe, même lorsqu'il est en crise de temps.</p>

	Somme des « Super Points » ENCAISSÉS sur les 2 meilleurs matchs supérieure à 12 (>25%)	Pour un même élève : = Somme des « Super Points » CUMULÉS sur les 2 meilleurs matchs comprise entre 4 et 8 (entre 8 et 16%) = Somme des « Super Points » ENCAISSÉS sur les 2 meilleurs matchs comprise entre 8 à 12 (16 à 25%)	meilleurs matchs comprise entre 8 et 12 (entre 16 et 25%) = Somme des « Super Points » ENCAISSÉS sur les 2 meilleurs matchs comprise entre 4 à 8 (entre 8 et 16%)	Pour un même élève : = Somme des « Super Points » CUMULÉS sur les 2 meilleurs matchs supérieure 12 (> 25%). = Somme des « Super Points » ENCAISSÉS sur les 2 meilleurs matchs inférieure à 4 (8%).				
b) Ajustement selon les gains des matchs	<i>L'évaluateur positionne l'élève dans un degré d'acquisition puis ajuste la note au sein même de ce degré d'acquisition selon la proportion des oppositions gagnées.</i>							
	Gain des matchs 	Gain des matchs 	Gain des matchs 	Gain des matchs 				
note sur 7 points	0	1	1,5	3	3,5	5	5,5	7

CA4 - AFLP2 (5 points)								
c) 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	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4				
	<p>L'élève perturbe régulièrement l'organisation de l'équipe : il empêche ses équipes d'obtenir des « Super Points » et est responsable de nombreux « Super Points » encaissés.</p> <p>Déf : Le candidat est explosif, souvent en retard et produit des trajectoires basses et aléatoires dans son terrain.</p> <p>Att : Il attaque de façon aléatoire par une trajectoire souvent haute sans mise en danger au sein du terrain adverse.</p> <p><i>Le choix de la chasuble est « subi » ou « spontané », sans réfléchir à un projet de jeu.</i></p>	<p>L'élève avec ses équipes est concerné par l'un des deux pans de l'organisation collective (attaque OU défense) mais ses actions stéréotypées ne permettent pas encore de faire basculer le rapport de force ou de le rééquilibrer.</p> <p>Déf : Il se détermine réceptionneur rapidement en parlant pour jouer le ballon. Il le remonte le plus souvent au-dessus de lui même si la manchette demeure souvent explosive.</p> <p>Att : L'attaque du camp adverse est réalisée de manière stéréotypée sans réelle intention de vouloir marquer le point, mais davantage dans l'attente de la faute de l'équipe adverse.</p> <p><i>Le candidat ayant choisi une chasuble rouge est forcément dans ce degré au maximum.</i></p>	<p>L'élève est concerné par l'ensemble de l'organisation collective (attaque ET défense). Il est capable de faire basculer le rapport de force lors d'une situation favorable et permet à ses équipes de marquer quelques « Super Points » OU commence à limiter le nombre de « Super Points » encaissés.</p> <p>Déf : Il se détermine rapidement réceptionneur et remonte le ballon haut et en zone avant en direction du passeur.</p> <p>Att : En tant que passeur, il s'oriente et choisit entre renvoi lorsqu'il est en situation favorable d'attaque ou conservation du ballon. En attaque, il se rend disponible pour la 3e touche de balle et varie ses renvois (court / long / placé) afin de déstabiliser l'équipe adverse. Des attaques smashées commencent à apparaître mais ne sont pas toujours réalisées à bon escient.</p> <p><i>Le candidat ayant choisi une chasuble orange est forcément dans ce degré au maximum.</i></p>	<p>L'élève permet à ses équipes de marquer un nombre important de « Super Points » ET limite de manière significative le nombre de « Super Points » encaissés : il est moteur et décisif dans tous les registres du jeu.</p> <p>Déf : Il est mobile et se déplace sous des ballons de plus en plus éloignés et attaqués avec plus de puissance. Il sait orienter sa réception / défense en direction du passeur.</p> <p>Att : Il est un réel moteur de la construction de l'attaque mettant ses partenaires dans des situations favorables d'attaque. Il peut surprendre les adversaires par un jeu en 1ère main. Les attaques smashées sont régulières et efficaces et en cas de difficulté, l'intention de marquer le point par une balle placée est réelle.</p>				
note sur 5 points	0	0,5	1	2	2,5	4	4,5	5

Annotations complémentaires 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 au nombre de joueurs, aux modalités de mise en jeu, aux formes de comptage, etc. 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

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

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 selon les 3 choix possibles (4 et 4 pts, 6 et 2 ou 2 et 6 pts).

Les deux AFLP retenus par l'équipe pédagogique restent en noir. Les autres AFLP seront grisés (fond gris ou caractère en gris) s'ils sont abordés, et seront effacés s'ils ne sont pas abordés.

CA4 – APSA : Volley-ball

Deux AFLP évalués (8 pts)		Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Répartition des points selon le choix du candidat entre les 2 AFLP choisis par l'équipe pédagogique	2	0 à 0,25	0,5 à 0,75	1 à 1,5	1,75 à 2
	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
CA4 - 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		<p>Le temps mort est oublié empêchant une régulation des choix tactiques et stratégiques.</p> <p>Le recueil statistique est peu exploité et les difficultés pour se projeter ne permettent pas de prendre des décisions adaptées sur le placement des joueurs ou le changement d'aménagement des règles de touche de balle.</p> <p>= Les matchs joués n'aboutissent que très rarement à une évolution positive du nombre de « Super Points » marqués ou encaissés</p>	<p>Le temps mort n'est pas pris de manière pertinente (trop tôt ou trop tard dans le match). Le recueil statistique commence à être analysé.</p> <p>Des régulations (pouvoir d'action sur la balle, répartition des rôles) sont évoquées pour tenter de se projeter dans la prochaine confrontation.</p> <p>= Les matchs joués aboutissent de temps en temps à une évolution positive du nombre de « Super Points » marqués ou encaissés</p>	<p>Le temps mort n'est pas pris de manière pertinente (trop tôt ou trop tard dans le match).</p> <p>Le recueil statistique commence à être analysé.</p> <p>Des régulations (pouvoir d'action sur la balle, répartition des rôles) sont évoquées pour tenter de se projeter dans la prochaine confrontation.</p> <p>= Les matchs joués aboutissent de temps en temps à une évolution positive du nombre de « Super Points » marqués ou encaissés</p>	<p>Le temps mort est pris de manière opportune et l'analyse statistique assure une pleine exploitation des forces et faiblesses en présence.</p> <p>Elle permet de conforter ou de réguler efficacement l'organisation collective par choix tactiques et stratégiques pertinents et pleinement adaptés (placement des joueurs, choix du pouvoir d'action sur la balle).</p> <p>= Les matchs joués aboutissent presque systématiquement à une évolution positive du nombre de « Super Points » marqués ET encaissés.</p>
CA4 - 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		<p><u>En tant que joueur</u>, lorsque son équipe est en difficulté, il maîtrise difficilement ses réactions émotionnelles (contestations, critiques négatives).</p> <p><u>En tant qu'arbitre</u>, il reconnaît les fautes principales mais son attitude est timorée ou au contraire expansive, induisant une gestion parfois complexe des points litigieux notamment des « Super points ».</p> <p><u>En tant que secrétaire-scoreur</u>, il recueille de manière parcellaire les informations et les données sont difficilement exploitables.</p>	<p><u>En tant que joueur</u>, il connaît les règles et les respecte malgré quelques contestations ou réactions excessives en cas de désaccord.</p> <p><u>En tant qu'arbitre</u>, il reconnaît les fautes et les signale et identifie les « Super points » en ayant parfois recours à l'avis de ses camarades</p> <p><u>En tant que secrétaire-scoreur</u>, il recueille de manière attentive les informations mais a recours à l'arbitre pour identifier les « Super Points ».</p>	<p><u>En tant que joueur</u>, il discute les désaccords dans un climat serein, il connaît et respecte les règles, ses émotions sont maîtrisées dans le respect des adversaires et des partenaires.</p> <p><u>En tant qu'arbitre</u>, il gère le match en autonomie, reconnaît les fautes, les signale et les explique. Il identifie de façon autonome les « Super points ».</p> <p><u>En tant que secrétaire-scoreur</u>, il recueille seul et avec efficacité les informations.</p>	<p><u>En tant que joueur</u>, il a des désaccords toujours constructifs. Il connaît et respecte les règles et adopte des comportements d'entraide et de « fairplay » régulièrement.</p> <p><u>En tant qu'arbitre</u>, il dynamise le match en toutes circonstances, signale les fautes avec une gestuelle appropriée et les explique. Son attitude est adaptée au niveau d'engagement émotionnel des joueurs.</p> <p><u>En tant que secrétaire-scoreur</u>, il recueille de manière efficace les informations et assiste l'équipe pour les aider à réaliser une analyse objective du match.</p>

CA4 - AFLP6

Porter un regard critique sur les pratiques sportives pour comprendre le sens des pratiques scolaires

L'élève reste ancré dans des certitudes qui le poussent à ne pas comprendre le sens de la forme scolaire de pratique.

Il exploite les aménagements de manière hasardeuse et reste indifférent au score parlant.

L'élève rencontre des difficultés pour faire des liens avec la forme scolaire de pratique et porte un regard détaché sur celle-ci.

Il exploite en partie les aménagements à bon escient pour d'action ou recherche de « Super points » sans distinction en fonction du rapport de force.

L'élève commence à porter un regard éclairé sur les avantages ou les inconvénients des modalités de pratique adaptés proposés au sein de la forme scolaire de pratique.

Il exploite les modalités d'aménagement et en cherchant à engranger des « Super points ».

L'élève porte un regard lucide comprenant l'intérêt des différents aménagements liés à la forme scolaire de pratique.

Il optimise et joue sur les modalités d'aménagements et la recherche de « Super points » en fonction de ses adversaires.