

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 :			
Contexte de l'établissement et choix réalisés par l'équipe pédagogique :				



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.

Les textes en caractères grisés seront supprimés, ils sont des aides ou des rappels du référentiel national.

CA4 – APSA : Basket-ball

Match en 4 contre 4 sur terrain réglementaire

Le groupe classe est séparé en 4 équipes. Les élèves sont regroupés par équipe de 4 à 5 joueurs. Les équipes sont stabilisées lors de la séquence d'enseignement avant la 3^{ème} leçon.

Chaque équipe affronte au moins deux autres équipes afin que chaque élève soit évalué sur au moins 2 matchs. La rencontre se déroule en 2 temps de jeu de 10 min avec une mi-temps.

Chaque équipe définit ses choix de stratégie préférentielle : A) Contre-attaque B) Attaque placée avec préférence pour des tirs dans la raquette après pénétration C) Attaque placée avec préférence pour des tirs de loin.

Détermination des gains de matchs mais aussi des gains avec la manière (nombre de paniers marqués avec la stratégie préférentielle choisie)

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

Note sur 5 points

Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
L'équipe se base sur ses forces présumées et ses individualités. Le jeu se déroule sur un rythme monotone (souvent très élevé) et peu réfléchi. Peu de choix judicieux Choix de la stratégie préférentielle non adaptée Pas de changement malgré le manque de pertinence	L'équipe identifie des possibilités de CA directe mais est en difficulté pour les mettre en place. L'équipe a du mal à attaquer lorsque l'équipe adverse est repliée proche de la cible. Les choix de l'équipe sont souvent les mêmes Choix de la stratégie préférentielle peu représentative Essai de changement si manque de pertinence à la pause.	L'équipe s'organise pour monter rapidement la balle ou mettre en place une première circulation de balle lorsque la défense est replacée. En fonction des qualités de l'adversaire, elle propose une organisation adaptée. Les choix du joueur permettent à l'équipe de s'adapter au rapport de force Choix de la stratégie préférentielle représentative Changement adéquat si manque de pertinence à la pause	L'attaque exploite les situations de CA opportunes mais sait également déborder une défense replacée. La défense s'organise collectivement pour gérer l'alternative récupération du ballon / protection de la cible en fonction du rapport de force Les choix du joueur permettent à l'équipe de s'adapter et de renverser le rapport de force Choix de la stratégie préférentielle adaptée Changement adéquat en relation avec la lecture du jeu adverse

b) Ajustement selon les gains des matchs Note sur 2 points

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.

Gain des matchs : ≤ à 33% 0.5 pt	Gain des matchs : ≤ à 50% 1 pt	Gain des matchs : ≤ à 66% 1.5 pt	Gain des matchs : ≤ à 100% 2 pts
0	1	1,5	3
3,5	5	5,5	7

note sur 7 points

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
« Immobile explosif » Les techniques utilisées sont peu variées (seulement montées en dribble) et peu efficaces pour créer des occasions de marques. L'élève reste proche de la balle et ne se démarque pas vers l'avant. Le candidat est spectateur de l'attaque adverse. Son intention prioritaire est le suivi de son vis-à-vis.	« Le joueur intermittent » L'élève utilise des techniques stéréotypées (passe vers l'avant ou passe et va). Cela crée aléatoirement des occasions de marque. Mise en place d'une défense dont l'efficacité est limitée : Les déplacements sont lents. L'élève est rapidement débordé par son vis-à-vis.	« Le joueur engagé réactif et organisé » L'élève crée régulièrement le déséquilibre pour amener des occasions de marque en utilisant une technique appropriée en fonction du rapport de force : *Il maîtrise plusieurs techniques (dribble, passe, tir et vision du jeu) *Lorsque le rapport de force est équilibré, l'élève recherche la création d'une situation favorable de marque en utilisant le débordement en 1c1 ou la création d'un espace libre par la circulation de balle et l'exploite. Il utilise des moyens de défense qui permettent de gêner fortement et régulièrement l'attaque adverse. Son vis-à-vis est pris et ne peut exploiter correctement les ballons en sa possession.	« Le joueur complet, régulier & anticipateur » Les techniques d'attaques sont variées et adaptées à l'intention tactique et stratégique. L'élève utilise les différentes techniques d'attaque (débordement, création d'espace, écran ...) pour créer une situation favorable de marque. L'élève réussit à organiser la défense de son équipe pour neutraliser l'attaque adverse.
0	0,5	1	2
2,5	4	1,5	5

note sur 5 points

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 : Basket-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	0,5	1	1,5	2
	4	1	1,5	2,5	4
	6	1	2	4	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	Recueil des données insuffisamment fiables. L'utilisation de l'outil (papier ou numérique : application de recueil) pose des problèmes. N'est pas en capacité d'expliquer les données recueillies. <i>Le coach n'est pas une aide pour l'équipe pour l'adaptation notamment de la stratégie de jeu choisie</i>	Recueil des données globales justes et fiables. L'outil (papier ou numérique : application de recueil) est maîtrisé. En difficulté pour donner des conseils pertinents au changement de jeu en vue d'une évolution du rapport de force. <i>Le coach n'est là que pour motiver les élèves sans réels intérêts pour l'équipe. Peu d'impact sur le choix de stratégie</i>	Recueil des données différenciées. Capable de les exploiter pour aider le joueur/équipe observé/e. L'outil (papier ou numérique : application de recueil) est maîtrisé et exploité en tant que ressource. Il identifie les forces en présence et donne des conseils qui peuvent faire évoluer le rapport de force. <i>Le coach est une aide à l'analyse des informations utiles et à la décision, notamment de la stratégie collective</i>	Recueil des données différenciées. L'outil (papier ou numérique : application de recueil) est maîtrisé et exploité, plusieurs sources de données peuvent être cumulées. Capable d'exploiter les données recueillies et de les interpréter pour accompagner les choix de l'équipe. Autonome. <i>Le coach est une personne ressource, indispensable à la prise de décision (stratégie collective.)</i>	
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	Méconnaissance des règles. Peu de fautes signalées. Placé en dehors du terrain. La gestion du match est difficile. L'élève abandonne notamment lorsque le score se creuse en sa défaveur. Il adopte une attitude irrespectueuse face à ses adversaires ou ses partenaires lors de la défaite ou de la victoire.	Reconnaît les fautes principales, siffle tardivement. Attitude timorée ou exagérée. Placé ligne de touche. Se fait déborder dans la gestion du match. L'élève se décourage lorsque le score est en sa défaveur. Il contrôle mal ses émotions dans les moments d'enjeu ou en fin de rencontre.	Reconnaît les fautes et les signale en se rapprochant de la faute. Attitude adaptée : discret ou présent. Gestion complète du match. L'élève s'engage dans la rencontre quelle que soit l'évolution du score. Il accepte la victoire ou la défaite sans démonstration excessive. Il contrôle ses émotions lors du déroulement de la rencontre.	Reconnaît les fautes, les signale et les explique en se rapprochant de la faute et dans le timing. Attitude adaptée. L'élève parvient à gérer ses émotions pendant toute la rencontre et persévère même lorsque le score n'est pas en sa faveur Il gagne avec humilité et perd sans rancune.	
CA4 - AFLP5 Savoir se préparer, s'entraîner et récupérer pour faire preuve d'autonomie	L'élève ne prend pas le temps ou s'engage modérément dans des routines d'échauffement avant les rencontres.	L'élève a besoin d'être guidé régulièrement par l'enseignant pour entrer dans une routine d'échauffement avant les rencontres.	L'élève se prépare avec efficacité et en relative autonomie. Certains aspects sont encore réalisés sans approfondissement (les exercices sont parfois inadaptés pour préparer une rencontre).	L'élève se prépare activement et spontanément de manière générale et spécifique. Les choix réalisés sont pertinents pour débiter une rencontre dans les meilleures conditions.	
CA4 - AFLP6 Porter un regard critique sur les pratiques sportives pour comprendre le sens des pratiques scolaires	L'élève pratique sans porter d'intérêt à la pratique culturelle de référence. Le vocabulaire employé démontre une méconnaissance du basket-ball. L'élève ne s'engage peu ou pas dans les formes scolaires de pratiques qui s'éloignent de la pratique de référence.	L'élève est en mesure d'évoquer quelques éléments de la culture de référence de l'activité support. Le vocabulaire employé démontre une connaissance partielle du basket- ball. L'élève ne s'engage partiellement dans les formes scolaires de pratiques qui s'éloignent de la pratique de référence.	L'élève est en mesure d'expliquer ce qu'il réalise en utilisant le vocabulaire et les notions essentielles du basket- ball. L'élève s'engage dans les formes scolaires de pratiques qui s'éloignent de la pratique de référence.	L'élève témoigne d'une culture élargie sur l'activité basket-ball et est en mesure d'expliquer les différences avec sa pratique scolaire. L'élève s'engage dans les formes scolaires de pratiques qui s'éloignent de la pratique de référence et a une attitude réflexive vis-à-vis de ces dernières.	