

Éducation physique et sportive

RÉFÉRENTIEL D'ÉVALUATION ETABLISSEMENT

BACCALURÉAT GÉNÉRAL - TECHNOLOGIQUE -

CHAMP D'APPRENTISSAGE 4 - APSA : BADMINTON

« Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel pour gagner »

Principes d'évaluation- Précisez de façon synthétique pour chacun des AFL et dans l'APSA : les éléments évalués, les indicateurs retenus et la temporalité de l'évaluation

- L'AFL 1 : Elle s'évalue lors de la dernière leçon et établit une note 12 points. Elle permet d'évaluer la pratique technique et tactique du joueur en rapport avec son projet de jeu
- L'AFL 2 : Elle s'évalue à partir de la leçon 5 et établit une note sur 8 points. Elle permet d'évaluer la préparation de l'élève dans le but d'améliorer un ou plusieurs items d'entraînement.
- L'AFL 3 : Elle s'évalue à partir de la leçon 5 et établit une note sur 8 points. Elle permet d'évaluer le rôle d'arbitre ou de coach.

Barème et notation

- L'AFL 1 est noté sur 12 points : Élément 1 : S'engager et réaliser des actions techniques en relation avec son projet de jeu /8 pts.
L'Élément 2 : Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force (4pts)
- Les AFL 2 et 3 sont notés sur 8 points. La répartition des 8 points est au choix des élèves avec les possibilités de répartition suivante :
 - Option A: AFL 2 = 6 pts / AFL 3 = 2 pts
 - Option B: AFL 2 = 4 pts / AFL 3 = 4 pts
 - Option C: AFL 2 = 2 pts / AFL 3 = 6 pts.

Ce choix sera réalisé à partir de la leçon précédent l'évaluation. Ceci afin que tous les élèves travaillent correctement dans les 2 AFL

Indiquer pour chaque AFL les choix possibles pour les élèves :

- AFL 1 : : Choix dans son projet tactique (style de jeu)
- AFL 2 et AFL 3: Choix du poids relatif dans l'évaluation. Choix dans son projet d'entraînement
- AFL 3: Choix des rôles parmi plusieurs possibles.

Repères d'évaluation de l'AFL 1 : « S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force. »

L'ÉPREUVE : Description de l'épreuve qui engage le candidat dans plusieurs oppositions présentant des rapports de force équilibrés. Pour chaque rencontre, un temps d'analyse est prévu entre 2 séquences de jeu pour permettre aux élèves d'ajuster leur stratégie

Les matchs de simple se jouent en deux sets de 11 pts. Les règles essentielles sont celles du badminton. Chaque candidat(e) dispute plusieurs matchs contre des adversaires de niveau proche dans des poules homogènes. A propos du principe d'équilibre du rapport de force : Pour que les compétences attendues soient révélées, les candidats qui se rencontrent doivent être de niveau homogène (rapport de force équilibré). Ainsi, filles et garçons peuvent être évalués au sein d'une même poule. Il faut cependant veiller à ce que le niveau des candidates filles soit apprécié et évalué en fonction de celui des autres filles (idem pour les candidats garçons) Veiller à valoriser de manière équitable des registres ou des styles de jeu qui peuvent être différents (vitesse de frappes, exploitation du volume et des espaces).

Sur un des matchs, à la fin du premier set, un temps sera accordé pour remplir une fiche d'analyse de jeu ou le joueur devra faire des choix stratégiques à mettre en œuvre lors de son deuxième set.

- La notation concernant le premier élément (S'engager et réaliser des actions techniques en relation avec son projet de jeu) est noté sur 8 points, la notation concernant le deuxième élément (Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force) sur 4 points.

- L'AFL2 et 3 s'évaluent à partir de la leçon 5 et établissent une note sur 8 points. Elles permettent d'évaluer la préparation de l'élève, et différents rôles sociaux (coach, arbitrage...). L'ensemble de ces deux AFL compléteront par une note de 8 points l'évaluation de l'AFL 1.

ÉLÉMENTS À ÉVALUER / 12 pts	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</p> <p>/ 8 pts</p>	<p>L'élève réalise de nombreuses fautes (en coup droit et en revers) et n'a pas de coup préférentiel.</p> <p>Les touches sont réalisées prioritairement en main haute (et trajectoire parabolique).</p> <p>Le service n'est pas toujours maîtrisé, ou l'est de façon irrégulière.</p> <p>Peu de déplacements.</p>	<p>L'élève réalise quelques techniques différentes et utilise coup préférentiel d'attaque ou de défense (Dégagement, amorti, contre-amorti).</p> <p>Il maîtrise un service règlementaire.</p> <p>Les déplacements sont surtout réactifs et souvent déséquilibrés, en crise temporelle.</p>	<p>L'élève réalise un panel de coups variés en situation favorable.</p> <p>Il met en place un système de jeu préférentiel d'attaque (smash, amorti, contre-amorti, dégagement, drive) ou de défense.</p> <p>Il peut varier les services pour mettre son adversaire en difficulté.</p> <p>Mobile sur le terrain, il réalise quelques pas chassés et se recentre régulièrement.</p>	<p>L'élève réalise des coups variés quelle que soit sa situation.</p> <p>Il réalise des feintes pour déstabiliser l'adversaire.</p> <p>Le service est maîtrisé, et lui permet une prise d'avantage dès l'engagement pour mettre l'adversaire en difficulté.</p> <p>Présent sur une grande partie du terrain, il se déplace en pas chassés et se recentre après chaque frappe.</p>
Répartition des points	<p>0 – 1 - 2 pts</p> <p>0 victoire / 1 victoire / 2 victoires</p>	<p>2,5 - 3,25 - 4 pts</p> <p>0 victoire / 1 victoire / 2 victoires</p>	<p>4,5 – 5,25 - 6 pts</p> <p>0 victoire / 1 victoire / 2 victoires</p>	<p>6,5 -7,25 - 8 pts</p> <p>0 victoire / 1 victoire / 2 victoires</p>
Pondération selon les victoires obtenes	<p>La pondération permettra de faire évoluer la notation de chaque élément au maximum selon les victoires remportées.</p> <p>Exemple pour un élève placé dans le degré 4 → 3 possibilités :</p>			

	<p>0 match gagné → L'élève précédemment placé en degré 4 obtient la note de 6,5 pts. 1 matchs gagné → L'élève précédemment placé en degré 4 obtient la note de 7,25 pts. 2 matchs gagnés → L'élève précédemment placé en degré 3 obtient la note de 8 pts.</p>			
Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force / 4 pts	Badiste patient Adaptation aléatoire au cours du jeu. Non Prise en compte des forces et/ou faiblesses en présence. Peu de projection sur la période d'opposition à venir.	Badiste opportuniste Quelques adaptations en cours de jeu. Projet sommaire prenant en compte les forces et/ou les faiblesses les plus saillantes. Projection sur la période à venir	Badiste réactif Adaptations régulières en cours de jeu Projet pertinent prenant en compte les principales forces et/ou les faiblesses en présence. Choix stratégiques efficaces pour la période d'opposition à venir.	Badiste tacticien Adaptations permanentes en cours de jeu. Projet pertinent prenant en compte les forces et les faiblesses en présence. Plusieurs alternatives de choix stratégiques pour la période d'opposition à venir.
Répartition des points	0 – 0,5 - 1 pts 0 victoire / 1 victoire / 2 victoires	1,25 - 1,50 - 2 pts 0 victoire / 1 victoire / 2 victoires	2,25 – 2,50 - 3 pts 0 victoire / 1 victoire / 2 victoires	3,25 -3,50 - 4 pts 0 victoire / 1 victoire / 2 victoires

(1) - Pour chacun des 2 éléments de l'AFL1, les co-évaluateurs positionnent l'élève dans un degré puis ajustent la note en fonction de la proportion des oppositions gagnées

Repères d'évaluation de l'AFL 2 : « Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel. »

Préciser les modalités d'évaluation de l'AFL2 : Lors de la leçon 5, le joueur (à l'aide de sa fiche d'entraînement) exprime ses besoins pour progresser. Puis, au début de la leçon 6, il a 20 minutes pour choisir un thème de travail, proposer une situation de travail en rapport avec ce thème et la réaliser.

Cocher : X au fil de la séquence d'enseignement - éventuellement le jour de l'épreuve

Eléments évalués	DEGRÉ 1	DEGRÉ 2	DEGRÉ 3	DEGRÉ 4
<i>Cohérence du bilan et du thème de travail proposé</i>	Entraînement inadapté	Entraînement partiellement adapté	Entraînement adapté	Entraînement optimisé
<i>Cohérence de la situation décrite et du thème choisis.</i>	Faible engagement dans les phases de répétition nécessaires à la stabilisation des apprentissages	Engagement régulier dans les phases de répétition nécessaires à la stabilisation des apprentissages. L'élève a besoin d'être guidé dans ses choix d'exercices.	Engagement régulier dans les différents exercices. L'élève identifie un point fort ou un point faible et choisit des exercices adaptés pour les travailler	Engagement régulier dans les différents exercices. L'élève identifie plusieurs axes de progrès et choisit et ordonne des exercices adaptés pour les travailler.

La note de AFL2 est notée sur 6, puis on attribue un coefficient en fonction du choix de barème choisi (6/4/2)	Barème 1 6 Pts	0 à 1.25 pt	1.5 à 2.75 pts	3 à 4.5 pts	4.75 à 6 pts
	Barème 2 4 Pts	0 à 1 pt	1,25 à 1.75 pt	2 à 3 pts	3,25 à 4 pts
	Barème 3 2 Pts	0 à 0.5 pt	0.6 à 0.9 pt	1 à 1.5 pt	1.75 à 2 pts

Repères d'évaluation de l'AFL 3 : « Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire. »

L'élève est évalué dans au moins deux rôles qu'il a choisis.

Préciser les modalités d'évaluation de l'AFL3 : L'AFL 3 s'évalue à partir de la leçon 5 et établit une note sur 8 points. Elle permet d'évaluer l'élève dans la pratique de différents rôles sociaux (coach, arbitrage...). Il a le choix de la répartition des points et doit sélectionner deux rôles sur trois proposés.

Cocher : au fil de la séquence d'enseignement - éventuellement le jour de l'épreuve

RÔLE PROPOSE : COACH	DEGRÉ 1	DEGRÉ 2	DEGRÉ 3	DEGRÉ 4
Eléments évalués Capacité à déterminer les axes de travail et à faire travailler son partenaire pour résorber les difficultés ou renforcer certains points forts.	Coach inactif	Coach qui identifie mais qui a du mal à trouver des solutions efficaces	Coach attentif qui est capable de proposer 1 à 2 SRP efficace	Coach conscient, véritable support de progrès grâce à une analyse fine et des SRP efficaces
Répartition des points selon le degré atteint	0 - 1 pt	1,5 - 2,5 pts	3 - 4,5 pts	5 - 6 pts

RÔLE PROPOSE : ARBITRE	DEGRÉ 1	DEGRÉ 2	DEGRÉ 3	DEGRÉ 4
Eléments évalués Capacité à faire preuve de neutralité, à relever le score sans erreurs et à assurer le bon déroulement des rencontres.	Elève passif	Elève semi - actif - avec des erreurs d'arbitrage	Elève actif, annonces sans hésitations, maîtrise le vocabulaire.	Elève arbitre : annonce à voix haute (en donnant le score du serveur en 1er). Connait et fait respecter les règles.
Répartition des points selon le degré atteint	0 - 1 pt	1,5 - 2,5 pts	3 - 4,5 pts	5 - 6 pts

RÔLE PROPOSE :	DEGRÉ 1	DEGRÉ 2	DEGRÉ 3	DEGRÉ 4
JUGE DE LIGNE Eléments évalués				
Capacité à faire preuve de neutralité, à relever le score sans erreurs et à assurer le bon déroulement des rencontres.	Elève passif	Elève semi - actif - avec des erreurs d'arbitrage	Elève actif, annonces sans hésitations, maîtrise le vocabulaire.	Elève juge : annonce à voix haute avec les gestes précis.
Répartition des points selon le degré atteint	0 - 1 pt	1,5 - 2,5 pts	3 - 4,5 pts	5 -6 pts

La note de AFL3 est notée sur 6, puis on attribue un coefficient en fonction du choix de barème choisi (6/4/2)	Barème 1 6 Pts	0 à 1.25 pt	1.5 à 2.75 pts	3 à 4.5 pts	4.75 à 6 pts
	Barème 2 4 Pts	0 à 1 pt	1,25 à 1.75 pt	2 à 3 pts	3,25 à 4 pts
	Barème 3 2 Pts	0 à 0.5 pt	0.6 à 0.9 pt	1 à 1.5 pt	1.75 à 2 pts