

Éducation physique et sportive

RÉFÉRENTIEL D'ÉVALUATION ETABLISSEMENT

BACCALAURÉAT GÉNÉRAL - TECHNOLOGIQUE -

CHAMP D'APPRENTISSAGE 4 - APSA : FOOTBALL

« 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 Élément 2 : Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force (4pts). Le choix d'un degré commun est à effectuer avant de faire la pondération.
- Les AFL 2 et 3 sont notés sur 8 points chacune puis selon le choix de l'élève, elles sont ajustées sur 6, 4 ou 2 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 individuel et collectif (style de jeu)
- AFL 2 et AFL 3: Choix du poids relatif dans l'évaluation. Choix dans son projet d'entraînement
- AFL 3: Choix d'un rôle 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 équipes sont constituées de 6 joueurs de champs et d'un gardien (6+1) dont le rapport de force est équilibré.

Les cibles, uniquement défendues par le gardien. Seul le gardien a le droit d'intervenir dans cette zone. Une rotation au poste de gardien est à respecter afin d'avoir un temps de jeu équitable pour tous les joueurs.

Les matchs durent 2 périodes de 10 minutes et se déroulent sur un demi-terrain de football orienté dans la largeur (40m x 30m).

Un temps mort de 2 minutes par période sera autorisé pour chaque équipe afin de permettre aux élèves d'ajuster leur stratégie au contexte d'opposition et de présenter une autre forme d'organisation collective si nécessaire. Durant la mi-temps, les élèves ont 3 minutes pour s'auto-coacher, faire le bilan de la mi-temps précédente et trouver des solutions pour faire évoluer le rapport de force en leur faveur. Le projet tactique collectif doit être donné à l'enseignant avant le début du match et sera complété à l'issue du match.

A la fin du match, les élèves ont 10 minutes pour procéder à un bilan écrit (radar d'auto-positionnement + points forts, points faibles, piste d'amélioration envisagées).

- Les rencontres sont arbitrées par 3 élèves : 1 arbitre principal + 3 assistants.

- Le tournoi est organisé par 3 élèves qui gèrent le bon déroulement avec les rotations des équipes, des arbitres, le remplissage de la fiche score.

- Pour l'AFL3, l'élève peut choisir entre 2 rôles : arbitre, coach

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><i>/ 8 pts</i></p>	<p>Élève passif</p> <p>PB : L'élève possède rarement le ballon et lorsqu'il en a possession il cherche à s'en débarrasser le plus rapidement possible.</p> <p>NPB : Élève qui ne cherche pas à se démarquer.</p> <p>Défense : Élève majoritairement statique</p>	<p>Élève réactif</p> <p>PB : L'élève est capable de réaliser des gestes techniques de base (dribble, passe, tir). Le regard est encore souvent fixé sur le ballon.</p> <p>NPB : L'élève est régulièrement en mouvement mais ses propositions ne sont pas pertinentes et il reçoit très rarement le ballon.</p> <p>Défense : L'élève est en mouvement mais son efficacité est faible car il est rarement entre le ballon et le but.</p>	<p>Élève actif</p> <p>PB : Les gestes techniques de bases sont acquis et se mettent au service de l'orientation du jeu grâce à un regard détaché du ballon.</p> <p>NPB : L'élève est en mouvement constant, ses propositions s'engagent dans des espaces libres, le timing n'est pas toujours correct.</p> <p>Défense : Élève en mouvement, se plaçant entre le but et le ballon. Il n'hésite pas à mettre la pression à son adversaire.</p>	<p>Élève initiateur</p> <p>PB : Élève qui fait preuve d'une maîtrise technique précise. Ses choix sont très régulièrement pertinents.</p> <p>NPB : Élève qui se déplace toujours dans le bon espace, qui change de rythme permettant de créer de l'incertitude, son timing est très régulièrement le bon.</p> <p>Défense : Élève gagnant très souvent ses duels, en avance sur l'attaque grâce à une excellente anticipation. Articule ses actions avec ses partenaires.</p>

Répartition des points	0 – 1 - 2 pts 0 victoire / 1 victoire / 2 victoires	2,5 - 3,25 - 4 pts 0 victoire / 1 victoire / 2 victoires	4,5 – 5,25 - 6 pts 0 victoire / 1 victoire / 2 victoires	6,5 -7,25 - 8 pts 0 victoire / 1 victoire / 2 victoires
Pondération selon les victoires obtenes	<p>La pondération permettra de faire évoluer la notation de chaque élément au maximum selon les victoires remportées. 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 <i>/ 4 pts</i>	Équipe désorganisée, pas de cohésion de groupe, aucune adaptation à l'équipe adverse. Jeu très direct et individuel.	Un début d'organisation est observé, les joueurs se donnent des rôles, qu'ils ont du mal à respecter. Utilisation dominante du couloir de jeu central.	Équipe organisée et étagée. Mise en danger de l'adversaire par une utilisation alternative des couloirs latéraux et du couloir central. L'équipe est capable de choisir entre un jeu rapide et un jeu placé. L'utilisation de l'espace est opportune, permettant de créer des situations favorables.	Équipe organisée qui communique et s'adapte au jeu adverse. La circulation de balle, le déplacement des joueurs et les changements de rythme permettent de créer de l'incertitude. Les joueurs se déplacent et se replacent en fonction de leurs coéquipiers permettant la continuité du jeu et l'allongement des phases de possession.
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 et d'auto-positionnement) 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
<p>AFL 2 : « Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel. »</p> <p>Répéter et persévérer pour améliorer l'efficacité de ses actions / 6 pts</p>		<p>Les principes d'échauffement sont inconnus.</p> <p>L'élève ne montre aucune volonté et assume sa passivité.</p> <p>Le bilan de ses difficultés est sommaire</p>	<p>L'échauffement est correct mais reste général. Les grands principes (mise en route, étirements, articulations, renforcement, exercices spécifiques) sont connus mais la mise en œuvre concrète peut poser des problèmes en autonomie.</p> <p>S'engage en fonction de l'exercice proposé, souvent quand il s'agit de jeux.</p> <p>La fiche d'auto-positionnement présente des caractéristiques correctes mais les solutions n'existent que trop peu</p>	<p>L'échauffement est spécifique au football et respecte les différents principes.</p> <p>A intégré la notion d'effort, de répétitions et s'engage pleinement dans l'activité.</p> <p>La fiche d'auto-positionnement est bien détaillée et quelques idées intéressantes pour progresser apparaissent</p>	<p>L'échauffement est varié, l'élève est capable de créer un exercice d'échauffement spécifique et de critiquer de manière constructive un échauffement proposé.</p> <p>Est source de proposition, est capable d'identifier un point faible et de le travailler en autonomie sans motivation externe.</p> <p>La fiche d'auto-positionnement est bien détaillée et les idées, leur mise en application sont pertinentes</p>
Répartition des points selon le degré atteint		0 - 1 pt	1,5 - 2,5 pts	3 - 4,5 pts	5 - 6 pts
<p>La note de AFL2 est notée sur 6, puis on attribue un coefficient en fonction du choix de barème choisi (6/4/2)</p>	<p>Barème 1 6 Pts</p>	0 à 1.25 pt	1.5 à 2.75 pts	3 à 4.5 pts	4.75 à 6 pts
	<p>Barème 2 4 Pts</p>	0 à 1 pt	1,25 à 1.75 pt	2 à 3 pts	3,25 à 4 pts
	<p>Barème 3 2 Pts</p>	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 1 rôle qu'il a choisi.

Préciser les modalités d'évaluation de l'AFL3 : L'AFL 3 s'évalue à partir de la leçon 5 et établit une note sur 6 points. Elle permet d'évaluer l'élève dans la pratique de différents rôles sociaux (coach, arbitrage)

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

RÔLE PROPOSE :	DEGRÉ 1	DEGRÉ 2	DEGRÉ 3	DEGRÉ 4
COACH Eléments évalués				
AFL3 : « Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire »	Les principes d'efficacité restent flous. L'élève se contente de dire si c'était bien ou pas bien et connaît éventuellement l'issue du match (victoire ou défaite).	Les principes d'efficacité sont connus et l'élève est capable de dégager soit un point faible soit un point fort pour l'équipe observée.	Les principes d'efficacité sont connus et maîtrisés. L'élève est capable d'analyser le match et de dégager pour l'équipe, un point fort ainsi qu'un point à améliorer et de le justifier grâce à des éléments concrets observés.	Les principes d'efficacité sont connus et maîtrisés. L'élève est capable d'analyser le match et de dégager pour l'équipe, un point fort ainsi qu'un point à améliorer et de le justifier grâce à des éléments concrets observés. Il est aussi capable de donner des conseils individuels aux joueurs de l'équipe observée en s'appuyant sur des faits et des exemples concrets.
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
ARBITRE (s) Eléments évalués				
AFL3 : « Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire »	Elève passif	Elève semi - actif - avec des erreurs d'arbitrage	Elève actif, annonces sans hésitations, maîtrise le vocabulaire.	Elève arbitre : annonce à voix haute (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

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

AFL3	Degré 1 (1 pt)	Degré 2 (2 pts)	Degré 3 (3 pts)	Degré 4 (4 pts)
Arbitre central	L'arbitre distrait L'élève ne fait pas attention et rate beaucoup de situations méritant son intervention	L'arbitre corrompu L'élève prend parti pour une équipe dans son dialogue et /ou ses décisions	L'arbitre attentif L'élève fait attention, est attentif à ses assistants mais commet encore quelques erreurs	L'arbitre impartial Idem mais les erreurs ne sont pas présentes et son autorité est exercée et comprise
Statisticien coach	Le statisticien seul L'élève relève uniquement les statistiques	Le statisticien attentif L'élève s'appuie sur ses statistiques pour proposer des conseils pas forcément adaptés	Le coach attentif L'élève propose des conseils utiles mais qui manquent d'adaptation au jeu en cours	Le coach tacticien Les conseils sont pertinents et permettent de faire évoluer le jeu
Arbitre de touche	L'arbitre marcheur L'élève se déplace lentement sans prendre en compte la ligne de Hors-jeu	L'arbitre coureur L'élève se déplace mais ne renseigne pas l'arbitre central et commet des erreurs de jugements grossières	L'arbitre régulier L'élève est présent constamment mais parfois se trompe pour les hors jeu ou les fautes	L'arbitre essentiel L'élève est un arbitre à part entière, communiquant et décisif pour le bon déroulement du jeu
Chrono, scoreur	L'assistant assisté L'élève est en retard et se trompe dans le score	L'assistant scolaire L'élève est attentif et arrête le chrono sans laisser finir l'action	L'assistant communicant L'élève est capable d'annoncer la mi-temps et la fin du match, des erreurs dans le score	L'assistant déterminant L'élève est essentiel et assiste pleinement le reste du corps arbitral

