|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  **Ville** | Pithiviers | **CHAMP D’APPRENTISSAGE N°** | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** |
| **Établissement** | Lycée Blanche de Castille |  |  |  | X  |  |
| **APSA**  | **Badminton** |

**Référentiel d’évaluation Bac professionnel**

|  |
| --- |
| **AFLP 1 et 2 : Situation d’évaluation de fin de séquence (notée sur 12 points)** |
| **Principe d’élaboration de l’épreuve** | APSA |
| **Choix de l’équipe pédagogique :** Les élèves s’opposent dans des matchs de 11 points au sein de poules de niveaux homogènes constituées de 4 à 5 joueurs. Les joueurs joueront sur des terrains réglementaires. L’ensemble des joueurs se rencontrent et disputent donc de 3 à 4 matchs chacun. Des **« Volants en or »** permettent d’évaluer la compétence « à faire des choix tactiques… ». La moyenne des « Volants en or » sur les matchs sera retenue. Modalités des **« Volants en or »** : Réalisation de points directs à la périphérie de la zone centrale (à définir). Pour évaluer l’AFLP 1, l’évaluateur positionne l’élève dans un degré (nombre de « Volants en or ») puis ajuste la note (dans le degré) selon le nombre de victoire. Haut du curseur : 3 ou 4 matchs gagnés – curseur médian : 2 match gagnés – curseur bas : 1 ou 0 victoire. **Modalités :** L’enseignant de la classe retient le meilleur degré d’acquisition atteint par l’élève au cours de la séquence sur chacun des 2 AFLP retenus (3-4). Avant l’évaluation de fin de séquence, le candidat choisit la répartition des points qu’il souhaite attribuer pour chacun des 2 AFLP. |
| **Repères d’évaluation** |
| **AFLP évalué** | **Degré 1** | **Degré 2** | **Degré 3** | **Degré 4** |
| **AFLP 1****sur 7 points**Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point | De 0 à 1 Volant en or | De 2 à 3 volants en or | De 4 à 5 volants en or | + de 5 volants en or  |
| *Éléments à évaluer de l’AFLP1 :* ***Nombre de « volants en or »*** | Gain des matchs0pt 1pt | Gain des matchs1,5pt 3pts | Gain des matchs3,5pts 5pts | Gain des matchs5,5pts 7pts |
| **AFLP 2****sur 5 points**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 | * Joueur le plus souvent de face, raquette au-dessus de lui ou jeu main basse,
* Service simple sans mise en danger de l’adversaire,
* Trajectoires centrées et de même force,
* Trajectoires hautes et peu variées,
* Renvoi réactif,
* Se déplace peu ou pas.
 | * Joueur plus tonique, la raquette dépasse l’axe vertical vers l’arrière pour le dégagé.
* Trajectoires plus variées, mais manque de précision.
* Pas de changement de rythme.
* Dégagés, amortis et smashs existent mais restent peu précis.
* Ne peut pas renverser le rapport de force par manque de bagage technique stabilisé.
* Déplacements restent réactifs et replacements tardifs.
 | * Joueur tonique, concentré, raquette haute le plus souvent.
* Trajectoires variées avec une combinaison de 2 modalités (longueur – force – direction),
* Dégagés, amortis, smashs assez bien construits.
* Le jeu s’accélère (drive),
* Il résiste régulièrement à l’attaque adverse.
* Tente de renverser le rapport de force,
* Déplacements et replacements plus maitrisés sans pression temporelle.
 | * Joueur dynamique, Attitude pré-active (fléchie),
* Trajectoire variées que ce soit dans la force, la direction, la longueur voire la hauteur.
* Smash maitrisés (couverture importante et variée),
* Dégagés, amortis, drive, kill, lob, apparaissent plus régulièrement.
* Il s’oppose systématiquement à l’attaque.
* Renvois orientés et précis pour neutraliser ou renverser le rapport de force.
* Déplacements/replacement au centre.
 |
| *Éléments à évaluer de l’AFLP2 : Trajectoire du volant, placement/déplacement et couverture du terrain.* | 0pt 0,5pt | 1pt 2pts | 2,5pts 4pts | 4,5pts 5pts |
| **Éléments à évaluer au fil de le séquence (sur 8 points)** |  |
| **AFLP 3**: 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 | **Degré 1** | **Degré 2** | **Degré 3** | **Degré 4** |
| *Éléments à évaluer de l’AFLP3 :* *identifier ses propres atouts ou faiblesses et savoir identifier ceux de l’adversaire afin de mettre en œuvre une stratégie de jeu.*  | * Le joueur ne connait pas ses manques ne cherche pas à comprendre,
* Le joueur n’identifie pas le jeu de l’adversaire,
* Joueur instinctif, n’adopte aucune stratégie apparente.
 | * Avec l’aide d’une personne (camarade, professeur), peut formuler quelques aspects de son jeu.
* Volonté de mettre l’adversaire dans les mêmes difficultés que soi.
* Attend que l’autre fasse la faute.
 | * Seul il peut formuler des aspects de son jeu (déplacement/replacement), ces coups préférentiels, les zones atteintes.
* Il commence à repérer ses points forts, ses faiblesses et celles de l’adversaire sans trouver les solutions immédiatement.
* Stratégies différentes en fonction des joueurs mais basées essentiellement sur les zones à atteindre.
 | * Connait ses atouts et manques et il les gère. La construction du point est réfléchie et maitrisée en fonction des forces et faiblesses de l’adversaire.
* Il gère le rapport de force en se servant d’éléments du jeu (score), attitude de l’adversaire.
* Sa stratégie varie en fonction de la connaissance de ses adversaires.
 |
| Choix n°1 2 points [ ]  | 0,5pt | 1 pt | 1,5 pts | 2 pts |
| Choix n°2 4 points [ ]  | 1 pt | 2 pts | 3 pts | 4 pts |
| Choix n°3 6 points [ ]  | 1,5 pts | 3 pts | 4,5 pts | 6 pts |
| **AFLP 4 :** 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 | **Degré 1** | **Degré 2** | **Degré 3** | **Degré 4** |
| *Éléments à évaluer de l’AFLP4 :**Intégrer et faire respecter les règles du jeu, gérer les rencontres. Assurer les rôles de joueurs, arbitres, observateurs…* | * Le règlement est ignoré.
* Le joueur ne se préoccupe pas ou peu des consignes et joue sans connaitre les modalités de victoires.
* L’élève est peu attentif aux tâches d’arbitrage.
* Observateur de jeu peu efficace.
 | * Le règlement est connu pas toujours appliqué (placement, décomptes, sorties…)
* L’élève est concentré sur les rôles donnés.
* Observateur qui hésite parfois dans ses choix.
 | * Le règlement est connu et appliqué,
* Le joueur intègre les consignes et s’engage pour les prendre en compte dans les exercices.
* L’élève s’implique dans l’ensemble des rôles sociaux, il cherche à bien faire.
* Observateur efficace et sérieux.
 | * Le règlement est connu, respecté et intégré. Arbitre « chef d’orchestre »,
* Le joueur intègre les données et veille à ce que son groupe les respectent et les comprennent.
* L’élève s’implique et cherche à progresser dans l’ensemble des rôles,
* Observateur efficace, sérieux, s’adapte aux camarades voire conseille.
 |
| Choix n°3 2 points [ ]  | 0,5 pt | 1 pt | 1,5 pts |  2 pts |
|  Choix n°2 4 points [ ]  | 1 pt | 2 pts | 3 pts |  4 pts |
|  Choix n°1 6 points [ ]  | 1,5 pts | 3 pts | 4,5 pts | 6 pts |