|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **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 matchs  0pt 1pt | | Gain des matchs  1,5pt 3pts | | Gain des matchs  3,5pts 5pts | | Gain des matchs  5,5pts 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 | |