**Enseignement de spécialité – Éducation Physique, Pratiques et Culture Sportives**

**Champ d’apprentissage n° 4 : « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel pour gagner »**

**Principe d’élaboration des épreuves du champ d’apprentissage**

L’épreuve d’évaluation pour l’APSA est proposée par l’équipe pédagogique de l’établissement de manière à évaluer l’AFL « S’engager pour gagner en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l’analyse du rapport de force ».

L’épreuve respecte les principes d’élaboration du référentiel national du champ d’apprentissage :

* L’épreuve engage le candidat dans plusieurs séquences d’opposition (au moins trois) présentant des rapports de force équilibrés.
* En fonction des contextes et des effectifs, différents aménagements de l’épreuve sont possibles en termes de compositions d’équipe, de poules, de formules de compétition ou de formes de pratiques. Le règlement peut être à ce titre adapté par rapport à la pratique sociale de référence (nombre de joueurs, modalités de mise en jeu, formes de comptage, recomposition des équipes…) pour permettre de mieux révéler le degré d’acquisition de l’AFL.

**Conditions de passation de l’épreuve**

Le temps total de l’épreuve (échauffement compris) ne peut pas excéder 2 heures.

Les candidats disposent d’un temps d’échauffement maximum de 30 minutes.

Plusieurs élèves peuvent être observés en même temps.

L’observation peut être fractionnée sur différentes périodes.

Il est possible de faire appel à des élèves-plastrons pour avoir un effectif suffisant pour la passation de l’épreuve ou pour mieux équilibrer le rapport de force.

La constitution des équipes, poules, tableaux, est proposée par l’équipe enseignante et peut être régulée par les évaluateurs au cours de l’épreuve.

**Barème et notation**

L’AFL est noté sur 12 points en s’appuyant sur deux éléments :

* l’élément A « S’engager et réaliser des actions techniques d’attaque et de défense en relation avec son projet de jeu »
* l’élément B «  Efficacité individuelle et/ou collective ». Pour cet élément, la notation se fait en fonction du nombre de défaites et de victoires.

Si le rapport de force n’est pas équilibré au sein de chaque groupe constitué, des aménagements du critère « gain des matchs » peuvent être effectués par les membres du jury. Le différentiel entre les points gagnés et les points perdus pour chaque rencontre peut par exemple être retenu.

**Référentiel APSA**

L’équipe pédagogique de l’établissement spécifie pour l’APSA les repères d’évaluation proposés dans le référentiel national du champ d’apprentissage.

**Repères d’évaluation de l’AFL**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Éléments à évaluer | Repères d’évaluation | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Degré 1 | | | | | Degré 2 | | | | | Degré 3 | | | | | Degré 4 | | | | |
| S’engager et réaliser des actions techniques d’attaque et de défense en relation avec son projet de jeu  (Individuel ou collectif) | Utilisation efficace d’une technique préférentielle  Exploitation ponctuelle de quelques occasions de marque  Organisation offensive et/ou défensive aléatoire  Pas ou peu d’adaptations à l’adversaire/partenaire en cours de jeu | | | | | Utilisation efficace de plusieurs techniques d’attaque ou de défense  Exploitation régulière d’occasions de marque  Organisation offensive et/ou défensive identifiable  Quelques adaptations à l’adversaire/partenaire en cours de jeu | | | | | Utilisation efficace de plusieurs techniques d’attaque et de défense  Création et exploitation régulières d’occasions de marque  Organisation offensive et défensive adaptée  Adaptations régulières en cours de jeu | | | | | Utilisation optimale de techniques d’attaque et de défense adaptées et efficaces  Création et exploitation d’occasions de marque nombreuses et diversifiées  Organisation offensive et défensive efficace et créatrice d’incertitude.  Adaptations permanentes et pertinentes en cours de jeu | | | | |
| Efficacité individuelle et /ou collective | *Gain des matchs\** | | | | | *Gain des matchs\** | | | | | *Gain des matchs\** | | | | | *Gain des matchs\** | | | | |
| Ratio Victoires / défaites | **D+** | **V < D** | **V=D** | **V>D** | **V+** | **D+** | **V < D** | **V=D** | **V>D** | **V+** | **D+** | **V < D** | **V=D** | **V>D** | **V+** | **D+** | **V < D** | **V=D** | **V>D** | **V+** |
| Nombre de points | **0.25** | **0.5** | **1** | **1.5** | **2.5** | **3** | **3.5** | **4** | **4.5** | **5.5** | **6** | **6.5** | **7** | **7.5** | **8.5** | **9** | **9.5** | **10** | **11** | **12** |

NB :

Les co- évaluateurs positionnent l’élève dans un degré puis ajustent la note en fonction de la proportion des oppositions gagnées.

La nomenclature est la suivante : D+ : le candidat n’a que des défaites ; V < D : le nombre de victoires est inférieur au nombre de défaites ; V = D : autant de victoires que de défaites ; V > D : plus de victoires que de défaites ; V+ : le candidat n’a que des victoires.

Les matchs nuls ne sont pas totalisés dans le décompte des victoires et des défaites, dans le cas où une équipe ou un joueur n’aurait que des matchs nuls, il est classé dans la case V=D.