

Type d'établissement	EPLE	Nom de l'établissement	Ecole Internationale PACA	N° RNE	0040543U
----------------------	------	------------------------	---------------------------	--------	----------

N° Département	04	Ville	MANOSQUE	Réseau	
----------------	----	-------	----------	--------	--

Champ d'apprentissage N°4 :

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

APSA codifiée support : **BADMINTON****Principes d'évaluation**

- L'AFL 1 s'évalue le jour du CCF en croisant le niveau de performance et l'efficacité technique et tactique, par une épreuve d'évaluation respectant le référentiel national du champ d'apprentissage, lors d'un match par poule homogène en leur sein.
- L'AFL2 et l'AFL3 s'évaluent au fil de la séquence d'enseignement et éventuellement le jour de l'épreuve, en référence aux repères nationaux. L'évaluation est finalisée le jour de l'épreuve.
- L'évaluation de l'AFL2 et/ou de l'AFL3 peut s'appuyer sur un carnet d'entraînement et/ou un outil de recueil de données.
- Pour l'AFL3, l'élève est évalué dans au moins deux rôles qu'il a choisis en début de séquence (partenaire d'entraînement, arbitre, coach, observateur, organisateur, etc...).

Barème et notation

- L'AFL 1 est noté sur 12 points (chacun des éléments est noté au moins sur 4 points).
- Les AFL2 et 3 sont notés sur 8 points. La répartition des 8 points est au choix des élèves (avec un minimum de 2 points pour chacun des AFL). Trois choix sont possibles : 4-4 / 6-2 / 2-6. La répartition choisie doit être annoncée par l'élève avant le début de l'épreuve et ne peut plus être modifiée après le début de l'épreuve.

Choix possibles pour les élèves

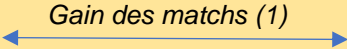
- AFL1 : style de jeu en raquettes
- AFL2 et AFL3 : le poids relatif dans l'évaluation.

AFL3 : les rôles évalués.

Principe d'élaboration de l'épreuve

- Les élèves sont par poules homogènes en leur sein d'au moins 4 élèves. Ils effectuent une rencontre contre chaque joueur. La rencontre se déroule en 11 points et deux sets gagnants.
- Lors des simples les élèves sont coachés par leur partenaire (temps de conseils entre deux sets, et possibilité d'un temps mort par set).
- Les élèves ont choisi leur coach lors de la séquence d'enseignement (au minimum trois leçons avant la séance d'évaluation terminale). Si ce choix est libre, l'enseignant conseille cependant aux élèves de choisir un partenaire de niveau similaire.
- Pour les deux éléments, l'enseignant après avoir positionné l'élève dans un degré, définit le nombre de points en fonction de son efficacité appréciée comme suit :
 - efficacité max (haut de la fourchette de note) : l'élève remporte ses 3 matchs
 - efficacité min (bas de la fourchette de note) : l'élève perd ses 3 matchs

AFL1 du CA Sur 12 pts	« S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force »	AFL1 décliné dans l'activité	Compétence motrice attendue : « S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force, en produisant notamment des frappes variées en direction, longueur et hauteur »
----------------------------------	--	---	---

Éléments à évaluer	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	Peu de techniques maîtrisées Faible efficacité des techniques d'attaque Passivité face à l'attaque adverse Nombreuses fautes, pas de coup préférentiel efficace Le service est une simple mise en jeu Peu voire pas de déplacements	Utilisation efficace d'une ou deux techniques préférentielles Exploitation de quelques occasions de marque Mise en place d'une défense dont l'efficacité est limitée Le Service commence par moment à poser problème au receveur Déplacements réactifs et en retard	Utilisation efficace de plusieurs techniques d'attaque ou de défense Création et exploitation d'occasions de marque Efficacité défensive avec quelques renversements du rapport de force Organisation des coups techniques dans un système de jeu préférentiel d'attaque (smash, amorti...) ou de défense Variété des services utilisés Déplacements adaptés à la trajectoire	Utilisation efficace d'une variété de techniques efficaces d'attaque et/ou de défense (smash, drive, rush, amorti...) Création et exploitation d'occasions de marque nombreuses et diversifiées Opposition systématique et neutralisation de l'attaque adverse / Renversements réguliers du rapport de force Le service permet de créer des occasions de marques (schéma tactique à partir du service) Déplacements variés et replacements
Nbre de points : 8	0-2.5 pts	3-4.5 pts	5-6.5 pts	7-8 pts
Gain des maths⁽¹⁾				
Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force	Adaptations aléatoires 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	Quelques adaptations en cours de jeu Projet sommaire prenant en compte les forces et/ou les faiblesses les plus saillantes - Projection sur la période d'opposition à venir	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	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
Nbre de points : 4	1	2	3	4

(1) Pour chacun des deux 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 (tout l'empan de la notation du degré d'acquisition n'est pas systématiquement exploité)

AFL2 et 3 : Pour une notation sur 2 points appliquer un coefficient de 0,5, pour une note sur 6 points appliquer un coefficient de 1,5. Coefficient au choix de l'élève.

AFL2 du CA	« <i>Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel</i> »	AFL2 décliné dans l'activité	Compétence méthodologique attendue : « Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel » Ce positionnement est effectué sur la base des observations réalisées lors de la séquence et d'un carnet d'entraînement rempli régulièrement par l'élève et dans lequel il indique ses points forts et ses points faibles, ce qu'il a travaillé dans la séance, ses progrès.
-------------------	--	--	--

Appui possible sur le carnet d'entraînement

Eléments évalués	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
	Entraînement inadapté Faible engagement dans les phases de répétition nécessaires à la stabilisation des apprentissages	Entraînement partiellement adapté 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	Entraînement adapté Engagement régulier dans les différents exercices L'élève identifie un point fort ou un point faible pour lui-même ou son équipe, et choisit des exercices adaptés pour les travailler	Entraînement optimisé Engagement régulier dans les différents exercices L'élève identifie plusieurs axes de progrès pour lui-même ou son équipe, et choisit et ordonne des exercices adaptés pour les travailler
Notation	1 point	2 points	3 points	4 points

AFL3 du CA	« <i>Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire</i> »	AFL3 décliné dans l'activité	Compétence sociale attendue : <i>Rôle de coach/partenaire/observateur (évalué au cours de la séquence et de l'évaluation finale) et un autre rôle choisi par l'élève en début de cycle qui sera évalué au cours des séquences</i>
-------------------	--	--	---

L'élève est évalué dans au moins deux rôles qu'il a choisis (partenaire d'entraînement, arbitre, coach, observateur)

Eléments évalués	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
....	L'élève assure un des deux rôles choisis de manière inefficace et aléatoire Il ne contribue pas au fonctionnement du collectif COACH : Peu attentif au match de son partenaire PARTENAIRE :	L'élève assure correctement au moins un des deux rôles qu'il a choisis, mais avec hésitation et quelques erreurs Il participe au fonctionnement du collectif COACH : Attentif au match de son partenaire, l'encourage et apporte des conseils simples et stéréotypés lors des périodes de coaching	L'élève assure les deux rôles choisis avec sérieux et efficacité. Il favorise le fonctionnement collectif dans le respect des règles et de tous les acteurs COACH : Attentif au match de son partenaire, l'encourage et apporte des conseils pertinents lors des périodes de coaching	L'élève assume avec efficacité plus de deux rôles. Il excelle dans les deux rôles qu'il a choisis Il est un acteur essentiel du fonctionnement collectif COACH : Attentif au match de son partenaire, l'encourage et apporte des conseils pertinents lors des périodes de coaching.

	<p>Joue pour lui sans permettre à son partenaire de réaliser correctement l'exercice</p> <p>OBSERVATEUR : Peu attentif au jeu, les données relevées sont fausses, parcellaires ou inexploitable</p>	<p>PARTENAIRE : Permet à son partenaire de réaliser l'exercice en respectant les consignes</p> <p>OBSERVATEUR : Concentré sur sa tâche, les indicateurs simples (quantitatifs) sont relevés de manière fiable</p>	<p>PARTENAIRE : S'engage dans son rôle de partenaire d'entraînement : renvoie les volants de manière à ce que son partenaire puisse travailler avec efficacité l'objectif de l'exercice</p> <p>OBSERVATEUR : Concentré, recueille des données quantitatives et qualitatives de manière fiable</p>	<p>Exploite avec pertinence les temps morts.</p> <p>PARTENAIRE : Quel que soit l'exercice, adapte-le renvoie des volants de manière à ce que son partenaire puisse travailler avec efficacité l'objectif de l'exercice</p> <p>Apporte quelquefois des conseils à son partenaire</p> <p>OBSERVATEUR : Comprend et analyse les données recueillies et propose des axes d'adaptation techniques et tactiques simples pertinents</p>
Notation	1 point	2 points	3 points	4 points