

Établissement	3010002S	Nom : LYCEE FRANCAIS DU CAIRE	Commune : LE CAIRE / EGYPTE	
Contexte de l'établissement et choix réalisés par l'équipe pédagogique :	Expliciter les choix pédagogiques réalisés par l'équipe sur : l'activité support, la forme scolaire de pratique privilégiée au regard de la spécificité du public de votre établissement.			

Champ d'Apprentissage (CA)	Attendus de Fin de Lycée (AFL)		
CA4	AFL1	AFL2	AFL3
Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel pour gagner. <i>L'élève s'engage avec lucidité dans un affrontement, seul ou en coopération, pour faire basculer le rapport de force en sa faveur.</i>	S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force.	Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.	Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire.

Activité Physique Sportive Artistique (APSA)	Compétence de fin de séquence caractérisant les Attendus de Fin de Lycée (AFL) dans l'APSA
<p><i>Cocher l'APSA traitée (sélectionner la case et y saisir un « x »)</i></p> <p>Nationale : <input type="checkbox"/> Badminton, <input type="checkbox"/> Basket-ball, <input type="checkbox"/> Boxe française, <input type="checkbox"/> Football, <input type="checkbox"/> Handball, <input type="checkbox"/> Judo, <input type="checkbox"/> Rugby, <input checked="" type="checkbox"/> Tennis de table, <input type="checkbox"/> Volley-ball</p> <p>Académique : aucune</p> <p>Établissement : <input type="checkbox"/> à préciser ici :</p> <p><i>Attention : 1 seule APSA Établissement par lycée pour l'enseignement commun.</i></p>	<p><i>Saisir la compétence définie par l'équipe EPS en utilisant le code couleur suivant pour en faciliter la compréhension de sa construction par les membres de la CAHPN : rouge AFL1, bleu AFL2, vert AFL3</i></p> <p>...Pour gagner le match, faire des choix tactiques. Construire le point en adaptant son déplacement afin de produire des frappes variées (balles placées, accélérées, avec effets).</p> <p>S'entraîner et s'engager de façon régulière dans un objectif de progression.</p> <p>Choisir et assumer deux rôles avec efficacité afin de participer à l'organisation du groupe classe (arbitre, coach, organisateur).</p>

Principes d'évaluation														
L'équipe pédagogique spécifie l'épreuve d'évaluation du CCF et les repères nationaux dans l'APSA support.														
Temporalité	AFL1				AFL2				AFL3					
Évalué le jour de l'épreuve	Évalué le jour de l'épreuve				Évalués au fil de la séquence et éventuellement le jour de l'épreuve				Évalués au fil de la séquence et éventuellement le jour de l'épreuve					
Points	12 points selon barème défini par l'équipe				8 points selon la répartition choisie par l'élève parmi 3 choix possibles									
Précisions	<i>Au croisement du niveau de performance et de l'efficacité technique et tactique. 2 éléments sont évalués distinctement, chacun d'eux est noté au moins sur 4. Pour chacun des deux éléments, les co-évaluateurs positionnent l'élève dans un degré puis ajustent la note en fonction de la proportion des oppositions gagnées.</i>				Choix	Degré1	Degré2	Degré3	Degré4	Choix	Degré1	Degré2	Degré3	Degré4
a) 2 pts					0 à 0,5	0,75 à 1	1,25 à 1,5	1,75 à 2	a) 6 pts	0 à 1,25	1,5 à 2,75	3 à 4,5	4,75 à 6	
b) 4 pts					0 à 0,75	1 à 1,75	2 à 3	3,25 à 4	b) 4 pts	0 à 0,75	1 à 1,75	2 à 3	3,25 à 4	
c) 6 pts					0 à 1,25	1,5 à 2,75	3 à 4,5	4,75 à 6	c) 2 pts	0 à 0,5	0,75 à 1	1,25 à 1,5	1,75 à 2	

Principes d'élaboration de l'épreuve du contrôle en cours de formation (CCF)

Description de l'épreuve

...Les matchs se jouent en deux sets de 11 points. Les règles essentielles sont celles du tennis de table. Chaque candidat dispute plusieurs matchs contre des adversaires de niveau proche dans des poules homogènes (rapport de force équilibré). Chaque match est arbitré par un joueur de la poule. A l'issue du premier set, le candidat analyse la séquence qui vient de se dérouler avec l'aide éventuelle d'un coach qui a observé le jeu et en tire des conclusions pour aborder le set suivant.

Pour les deux éléments à évaluer dans l'AFL1, 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): le candidat gagne tous ses sets.
- efficacité min (bas de la fourchette de note): le candidat perd tous ses sets.

CA4 AFL1 - Repères d'évaluation

Intitulé	S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force.		Déclinaison dans l'APSA	Rappeler la déclinaison de l'AFL1 dans l'APSA (partie rouge de la compétence) ... Pour gagner le match, faire des choix tactiques. Construire le point en adaptant son déplacement afin de produire des frappes variées (balles placées, accélérées, avec effets).					
Option pour l'élève	Choix des postes au sein de l'équipe de sports collectifs, du style de jeu en raquettes, de la situation d'évaluation parmi celles proposées.								
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	Indicateurs	Indicateurs ... De nombreuses fautes en coup droit et en revers, pas de coup préférentiel efficace. Le service est une simple mise en jeu. Peu voire pas de déplacements.	Indicateurs ... Utilisation efficace d'un coup préférentiel d'attaque ou de défense, en coup droit ou en revers. Le service neutralise l'attaque adverse. Déplacements réactifs et en retard.	Indicateurs ... Organisation des coups techniques dans un système de jeu préférentiel d'attaque (smashes, effets liftés, services rapides) ou de défense (bloc, effet coupé, défense haute). Variété des services utilisés (différents placements, vitesses ou effets). Déplacements adaptés à la trajectoire de balle reçue.	Indicateurs ... Efficacité technique et tactique en attaque et en défense grâce à la maîtrise d'un large panel de coups (smashes, blocs, effets coupés et liftés). Le service permet de créer des occasions de marque (schémas tactiques à partir du service). Déplacements variés et replacement.				
		A	0 2.5pts	3pts 4.5pts	5pts 6.5pts	7pts 8pts	min4, max 8		
		Gain des matchs (1) : curseur dans le degré		Gain des matchs (1) : curseur dans le degré		Gain des matchs (1) : curseur dans le degré		Gain des matchs (1) : curseur dans le degré	
Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force	Indicateurs	Indicateurs ... Le projet de jeu de l'élève ne permet ni d'exploiter un coup fort, ni d'exploiter une faiblesse de son adversaire, ni de contrer un coup fort de l'adversaire.	Indicateurs ... Le candidat adopte un projet de jeu permettant soit d'exploiter un coup fort, soit d'exploiter une faiblesse de l'adversaire, soit de contrer un coup fort de l'adversaire.	Indicateurs ... L'élève adopte un projet de jeu combinant deux éléments parmi : exploiter des propres coups forts, exploiter les faiblesses de l'adversaire, contrer les coups forts de l'adversaire.	Indicateurs ... L'élève adopte un projet de jeu combinant trois éléments. Il adapte son projet de jeu au cours même du set en fonction de l'évolution du rapport d'opposition.				
		B	0 1.5pt	2pt 2.5pts	3pts 3.5pts	3.75pts 4pts	max8,min 4		
Note sur 12 (A+B)	L'AFL1 s'évalue le jour du CCF. Elle s'échelonne entre 0 à 12 pts (chacun des éléments est noté au moins sur 4 points)								

(1) Pour chacun des deux éléments de l'AFL1, les co-évaluateurs positionnent l'élève dans un degré puis ajustent la note à l'intérieur du degré en fonction de la proportion des oppositions gagnées.

CA4 AFL2 - Repères d'évaluation

Intitulé	Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.		Déclinaison dans l'APSA	Rappeler la déclinaison de l'AFL2 dans l'APSA (partie bleue de la compétence) ... S'entraîner et s'engager de façon régulière dans un objectif de progression.
Option pour l'élève	Répartition du nombre de points entre AFL2 et AFL3.			
Éléments à évaluer	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Indicateurs	<p>...Entraînement inadapté</p> <p>S'engage peu dans les séances.</p> <p>N'est pas capable d'avoir un retour sur sa pratique.</p>	<p>...Entraînement partiellement adapté</p> <p>S'engage dans les exercices selon ses appétences.</p> <p>Commence à avoir une vision de son jeu (points forts - points faibles).</p>	<p>...Entraînement adapté</p> <p>S'engage avec régularité dans les différents exercices.</p> <p>Cherche à faire évoluer son jeu.</p>	<p>...Entraînement optimisé</p> <p>S'engage de manière soutenue lors de la totalité des séances.</p> <p>Fait évoluer son jeu et capable de quantifier ses progrès.</p>
Note sur 2, 4 ou 6	L'évaluation porte sur l'engagement de l'élève dans son projet individuel et le projet collectif. Elle peut s'appuyer sur un carnet d'entraînement et/ou un outil de recueil de données. La note de l'AFL2 dépend du choix effectué par l'élève dans la répartition des points entre AFL2 et AFL3 et du degré d'acquisition atteint. (cf. grille de répartition en page 1)			

CA4 AFL3 - Repères d'évaluation

Intitulé	Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire.		Déclinaison dans l'APSA	Rappeler la déclinaison de l'AFL3 dans l'APSA (partie verte de la compétence) ...Choisir et assumer deux rôles avec efficacité afin de participer à l'organisation du groupe classe (arbitre, coach, organisateur).
Option pour l'élève	Répartition du nombre de points entre AFL2 et AFL3.Choix de deux rôles (arbitre, coach, organisateur)			
Éléments à évaluer	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Indicateurs	<p>... Peu attentif au match de son partenaire (coach).</p> <p>Peu concerné, gestion inefficace des matchs, feuille de score peu fiable (organisateur).</p> <p>Méconnaissance ou non application du règlement (arbitre).</p>	<p>... Attentif au match, apporte des conseils simples et stéréotypés (coach).</p> <p>Appliqué mais brouillon dans la gestion des matchs. Remplit correctement une feuille de score (organisateur).</p> <p>Connaissance du règlement encore hésitantes, décisions parfois aléatoires (arbitre).</p>	<p>... Attentif au match, apporte des conseils pertinents (coach).</p> <p>Investi, organise consciencieusement les matchs de la poule, gère le classement (organisateur).</p> <p>Connait le règlement mais a du mal s'imposer (arbitre).</p>	<p>... Attentif au match, fourni une analyse pointue de la rencontre (coach).</p> <p>Investi, organise les matchs de la poule en gérant les temps de repos et les tables, gère le classement (organisateur).</p> <p>Connait parfaitement le règlement, le fait appliquer avec autorité (arbitre).</p>
Note sur 6,4 ou 2	L'élève est évalué dans deux rôles qu'il a choisis. La note de l'AFL3 dépend du choix effectué par l'élève dans la répartition des points entre AFL2 et AFL3 et du degré d'acquisition atteint (cf. grille de répartition en page 1)			

Validation (réservé aux IA-IPR)	Motivation et/ou commentaire :
<input type="checkbox"/> Validée <input type="checkbox"/> Non validée le : jj/mm/aaaa par : nom IA-IPR	...

CA4 Annexe

Compléments...

Autres éléments utiles

...

