

Établissement	UAI : 9741046U	Nom : LYCÉE BELLEPIERRE	Commune : Saint-Denis
Contexte de l'établissement et choix réalisés par l'équipe pédagogique	<p>Objectif 1 de l'EPS au Lycée Bellepierre = être ambitieux.ses</p> <ul style="list-style-type: none"> - performer grâce à un dépassement accepté et recherché de soi en apprenant et approfondissant des techniques et schémas sportifs - proposer des situations donnant lieu à de multiples répétitions (ex : montées-descentes avec des thèmes, etc...) - prendre des décisions et les prendre rapidement et efficacement - mettre en avant les performances & valoriser davantage la maîtrise d'exécution dans les évaluations, sans néanmoins faire du saupoudrage de "trop-de-contenus" <p>⇒ en volley-ball = dans la continuité de la séquence proposée en 1^{ère}, cibler quelques contenus à répéter pour que l'EPS n'ait pas formé des volleyeurs-débutants via des tournois/matches à thèmes prolongés (pas comme récompense de fin de séance) et autour de 2 apprentissages prioritaires : "faire reculer l'adversaire vers le fond de son terrain" et "tendre/accélérer les renvois"</p>		
	<p>Objectif 2 de l'EPS au Lycée Bellepierre = percevoir sens et intérêt à réinvestir sa pratique EPS ailleurs et au-delà du Lycée</p> <ul style="list-style-type: none"> - encourager la construction de projets individuels et collectifs d'entraînement (proactivité et non attentisme) permettant de cerner les principes d'efficacité pour progresser - donner accès à des routines & habitudes de travail (préparation, échauffements adaptés, renforcements, récupération) <p>⇒ en volley-ball = apprendre à gagner avec la manière en travaillant autour de contrats défensifs/offensifs à valider au fil de la séquence car activité choisie et proposée au sein d'un menu de 3 activités qui vise des élèves davantage axés sur la recherche de technicité et tactique sportives que sur la recherche de performance brute</p>		
	<p>Objectif 3 de l'EPS au Lycée Bellepierre = adhérer à la communauté sportive de Bellepierre & prendre en main ses études EPS</p> <ul style="list-style-type: none"> - s'entraider pour développer le goût du travail en équipe et s'enrichir des différences - organiser soi-même ses apprentissages (aider au déroulement des entraînements... s'autoévaluer et se coévaluer en cours d'action... carnet d'entraînement, tournois, arbitre...) <p>⇒ en volley-ball = orienter les apprentissages sur la nécessité de s'approprier la gestion matérielle des entraînements (installation/entretien/rangement) et se relayer pour réussir (rôle du relayeur-passeur), travailler l'esprit critique et l'oralité via le rôle d'arbitre, faire juste et bon usage des TICE (tablettes, téléphones) pour rendre compte simplement et efficacement de la validation de son projet d'entraînement</p>		
	<p>Objectif 4 de l'EPS au Lycée Bellepierre = apprécier les effets de l'activité physique sur son bien-être mental</p> <ul style="list-style-type: none"> - donner accès à un panel élargi d'activités pour permettre de mieux connaître ses goûts et ses envies - traiter les activités-supports de manière incluyente pour les rendre accessibles et plaisantes pour tous <p>⇒ en volley-ball = permettre aux étudiants le souhaitant de pouvoir jongler + laisser rebondir la balle au sol, afin que les joueurs statiques car paralysés par un problème d'anticipation-coïncidence-coordination-dissociation segmentaire puissent bénéficier d'une porte d'entrée dans l'activité</p>		
	<p>Objectif 5 de l'EPS au Lycée Bellepierre = moderniser sa pratique de l'EPS pour s'assurer un ancrage culturel fort de ses apprentissages</p> <ul style="list-style-type: none"> - entrer dans l'APSA avec lisibilité et référence aux pratiques sociales, pour que des problèmes concrets émergent et permettent à l'étudiant de mesurer ses progrès pour tendre vers les AFL - sortir de sa zone de confort grâce à des activités de confrontation inter-individuelles et collective <p>⇒ en volley-ball = grâce aux 3 terrains du gymnase, augmenter l'offre de sports collectifs au lycée. Encourager le smash</p>		
<p>Éléments retenus du champ d'apprentissage 4 du programme EPS du Lycée Général et Technologique</p> <p>Élément 1 : réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet et ses choix tactiques Élément 2 : identifier les forces et faiblesses de son adversaire pour définir, mettre en œuvre et réguler un projet tactique Élément 3 : identifier l'évolution des caractéristiques du rapport de force pour adapter ses actions Élément 9 : assurer différents rôles (partenaire, adversaire, arbitre, coach, observateur) Élément 10 : connaître, respecter et faire respecter les règles</p>			
Champ d'Apprentissage (CA)		Attendu de Fin de Lycée (AFL)	
CA4		AFL1	AFL2
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.
		AFL3	Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire.



Activité Physique Sportive Artistique (APSA)	COMPETENCE DE FIN DE SEQUENCE CARACTERISANT LES ATTENDUS DE FIN DE LYCEE (AFL) DANS L'APSA	
Nationale : <input checked="" type="checkbox"/> VOLLEY-BALL <input type="checkbox"/> Badminton, Tennis de table <input type="checkbox"/> Basket-ball, Football, Handball, Rugby <input type="checkbox"/> Judo, Boxe française Académique : <input type="checkbox"/> Tennis volley en double Établissement : <input type="checkbox"/> à préciser ici :	<p>Gagner avec la manière (AFL1 : spécificité motrice, évalué le jour de l'épreuve en CCF) Remporter le "tournoi volley-ball Bellepierre en 4x4" opposant, sur un terrain de 14mx7m, des équipes hétérogènes entre elles et homogènes en leur sein. A mi-match, se concerter en équipe pour ajuster ses choix tactiques au jeu adverse afin de maintenir ou renverser le rapport de force et cumuler des bonus.</p> <p>COLLECTIVEMENT, défendre pour donner du temps à son équipe et attaquer pour priver de temps l'équipe adverse. × défensivement, conserver la balle et la faire progresser en se plaçant en appui pour relayer une balle haute en zone avant (ZAV, rôle de passeur-relayeur) × offensivement, rompre l'échange en faisant reculer l'équipe adverse grâce à une attaque tendue (accélérée et/ou smashée) en zone arrière adverse (ZAR, bonus "balle gagnante en zone arrière")</p> <p>Valider des défis-contracts individuels et collectifs de plus en plus complexes (AFL2 : savoir s'entraîner et s'organiser pour apprendre, évalué au fil de la séquence) Au fil de la séquence, seul et au sein de son équipe, répéter et persévérer dans des situations individuelles techniques et dans des situations collectives de matchs à thèmes. En amont des défis-contracts individuels et collectifs des séances d'entraînement, savoir systématiser seul et en équipe un échauffement spécifique au volley-ball. A partir du travail et de la validation de défis-contracts, identifier ses forces et faiblesses pour construire progressivement et en équipe un projet offensif et défensif d'entraînement. A partir de l'analyse des bonus marqués, identifier les forces et faiblesses des adversaires pour réguler ses choix tactiques et faire basculer le rapport de force en sa faveur.</p> <p>L'arbitre (rôle 1), l'officiel (2), l'observateur-statisticien (3) (AFL3 : prise de responsabilités, évalué au fil de la séquence ET le jour de l'épreuve en CCF) (1) Diriger un match de volley-ball en arbitrant avec la bonne posture et la bonne gestuelle. (2) Assurer et assumer le bon déroulement des rencontres par une bonne tenue et mise en œuvre des feuilles de matchs et de tournois. (3) Récolter justement et analyser pertinemment les statistiques "bonus balles gagnantes en zone arrière" d'une rencontre.</p>	<p>INDIVIDUELLEMENT et au service du projet tactique collectif, × se déplacer, se placer, se replacer pour assurer la continuité des échanges × en décidant de jongler ou non avec la balle, maîtriser la passe à 10 doigts, la manchette et le smash</p>

Principes d'évaluation		L'équipe pédagogique spécifie l'épreuve d'évaluation du CCF et les repères nationaux dans l'APSA support.										
		AFL1		AFL2			AFL3					
Temporalité	Évalué le jour de l'épreuve en CCF		Évalué au fil de la séquence			Évalué au fil de la séquence ET le jour du CCF						
Points	12 points <i>2 éléments évalués distinctement, croisement efficacité technique et tactique / niveau de performance</i>		8 points selon la répartition choisie par l'élève parmi 3 choix possibles et qu'il annonce avant le jour du CCF									
Précisions	8 pts	S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu	Choix	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4	Choix	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
	4 pts	Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force	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 de contrôle en cours de formation (CCF) pour AFL1	
<p>Modalités d'évaluation en acte retenues pour l'AFL1 : à la suite d'un échauffement autonome spécifique, les équipes disputent le "tournoi volley-ball Bellepierre en 4x4".</p>	
<ul style="list-style-type: none"> × La composition des équipes se fait à partir des résultats, pour chaque joueur, de ses défis-contracts individuels. × Le déroulement du tournoi volley-ball Bellepierre en 4x4 : <ol style="list-style-type: none"> 1- 2 poules de 3 équipes définissent le tournoi. Les équipes s'affrontent au sein des poules avant un croisement permettant d'obtenir un classement final de la 1^{ère} à la 6^{ème} place. Si le groupe-classe est constitué de 4 ou 7 équipes, la mise en place d'un tournoi avec repêchage peut aussi être envisagée. Dans les 2 cas, le tournoi est géré par les étudiants, et numériquement si possible (cf. annexes pour exemples d'application) 2- les matchs se disputent en 4 contre 4, sur 1 des 3 terrains de 14m par 7m du gymnase et avec un filet entre 2m et 2m30 3- chaque match se déroule en 1 set de 25 points, avec 2 points d'écart 4- les équipes sont mixtes, homogènes entre elles et hétérogènes en leur sein. 5- chaque match est arbitré par 3 joueurs d'une équipe adverse : 1 arbitre central au score + 2 observateurs-statisticiens des points marqués en zone arrière 6- chaque match comprend temps mort imposé : lorsqu'1 des 2 équipes arrive à 12 points, 1min30 de concertation et d'analyse est accordée aux 2 équipes × Les règles du jeu : au règlement officiel du volley-ball viennent se rajouter quelques adaptations. <ul style="list-style-type: none"> - si une équipe est constituée de 5 joueurs, 1 remplaçant rentre au service après chaque rotation - 3 services successifs maximum sont autorisés par joueur avant 1 rotation imposée, dont au moins 1 service à la cuillère obligatoire - pour permettre au joueur de contrôler sa balle, le jongle est permis. Avant son renvoi, sont autorisés pour chacun : des touches illimitées + 1 rebond au sol - en levant le bras, les 2 arbitres observateurs-statisticiens informent l'arbitre central que le point a été gagné avec la manière (bonus "balle gagnante en ZAR") - il n'y a pas de libéro × L'évaluation de l'élément B de l'AFL1 consiste à gagner le tournoi avec la manière en cumulant à la fois le maximum de victoires ET de points bonus 	<ul style="list-style-type: none"> × Le bonus "balle gagnante en zone arrière" <ul style="list-style-type: none"> - une balle est dite "gagnante en zone arrière" si elle rompt l'échange après avoir été envoyée dans les 4 à 7 mètres arrière adverses (espace de 3m arrière délimité par des marques au sol) - un échange est rompu directement si la balle touche directement le sol adverse - un échange est rompu indirectement si la réception adverse est manquée (faute dès la 1^{ère} touche) Modalités d'évaluation en acte retenues pour l'AFL2 : au fil de la séquence <ul style="list-style-type: none"> × Gérer, à chaque séance, l'organisation matérielle des entraînements. × Réaliser, à chaque séance, seul et en équipe, une routine d'échauffement spécifique comprenant des gammes techniques à apprendre et enrichir × 2 projets d'entraînement sont à construire, renseigner, analyser et faire progresser : <ul style="list-style-type: none"> - 1 projet d'entraînement individuel sous forme de défis-contracts techniques à travailler/valider - 1 projet d'entraînement collectif sous forme de défis-contracts défensif/offensif et matchs à thème - les défis-contracts sont adaptés par le professeur au profil de son groupe-classe - le suivi des projets d'entraînement se fait sur supports papiers et numériques via téléphones et tablettes mis à disposition (cf. annexes pour exemples d'applications) que chaque étudiant et chaque équipe alimentent et ajustent au fil de l'eau

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	<p>Gagner avec la manière (AFL1 : spécificité motrice, évalué le jour de l'épreuve en CCF) Rempoter le "tournoi volley-ball Bellepierre en 4x4" opposant, sur un terrain de 14mx7m, des équipes hétérogènes entre elles et homogènes en leur sein. A mi-match, se concerter en équipe pour ajuster ses choix tactiques au jeu adverse afin de maintenir ou renverser le rapport de force et cumuler des bonus.</p> <p>COLLECTIVEMENT, défendre pour donner du temps à son équipe et attaquer pour priver de temps l'équipe adverse. × défensivement, conserver la balle et la faire progresser en se plaçant en appui pour relayer une balle haute en zone avant (ZAV, rôle de passeur-relayeur) × offensivement, rompre l'échange en faisant reculer l'équipe adverse grâce à une attaque tendue (accélérée et/ou smashée) en zone arrière adverse (ZAR, bonus "balle gagnante en zone arrière")</p> <p>INDIVIDUELLEMENT et au service du projet tactique collectif, × se déplacer, se placer, se replacer pour assurer la continuité des échanges × en décidant de jongler ou non avec la balle, maîtriser la passe à 10 doigts, la manchette et le smash</p>		
			Option pour l'élève	Choix de jongler ou non avec la balle, de la faire rebondir au sol ou non avant son renvoi à un partenaire ou un adversaire	
Éléments à évaluer	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4	
A- S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec notre projet de jeu <i>(note individuelle d'intentions de jeu et de technicité)</i>	<i>Le joueur spectateur et passif</i>		<i>Le joueur impliqué mais intermittent</i>		8 points (A1+A2)
	A1 - mes intentions de jeu au service du projet de jeu de mon équipe : mes prises de décisions				
	<p>0 <i>Pas d'intention de jeu</i> Je suis surpris.e, en réaction Mauvaises réactions : renvois directs ou qui met en difficulté les partenaires</p>	<p>1 <i>Intentions de jeu floues</i> J'aide (j'ai !) mais je suis imprécis.e, en retard Premières volontés de construire le point Exploitation de quelques occasions de marque</p>	<p>1,5 <i>Intentions de jeu lucides</i> Je suis au cœur des échanges Volonté précise de s'opposer et de construire le point en créant des occasions de marque</p>	<p>2 <i>Intentions de jeu précises et pertinentes</i> Je suis prêt.e à intervenir urgemment Renversements recherchés du rapport de force Volonté de neutraliser l'attaque adverse et d'exploiter toutes les occasions de marque</p>	
	A2 - ma technique au service du relais haut et du renvoi accéléré : de sa zone avant (ZAV) vers la zone arrière (ZAR) adverse				
<p>0 à 1 <i>Jeu de réflexe, sans contrôle, explosif quand la balle arrive sur moi</i> *même en jonglant ou faisant rebondir la balle, je ne parviens pas à m'organiser* Techniques de frappe : non maîtrisées Déplacement-placement : immobilité, raideur Statut Attaque ⇔ Défense : non intégré Relais : ZAV non considérée Balles accélérées : je ne suis pas présent.e au filet</p>	<p>1 à 2 <i>Jeu de sauvegarde sur balles hautes quand la balle arrive dans mon secteur</i> *aléatoirement, je jongle et/ou fais rebondir la balle* Techniques de frappe : aléatoires, 1 préférentielle Déplacement - placement : lent et actions à l'arrêt Statuts Attaque ⇔ Défense : déséquilibré Relais : pas toujours dirigé vers la ZAV Balles accélérées : je suis inefficace au filet</p>	<p>2 à 4 <i>Jeu de déséquilibre des adversaires quand la balle arrive dans les 3-4m</i> *je m'appuie parfois sur le jongle et/ou le rebond pour réussir mes renvois* Techniques de frappe : efficaces mais peu variées Déplacement - placement : rapide et replacé Statut Attaque ⇔ Défense : changement réactif, réception contrôlée sur balle non accélérée, renvois vers la ZAR souvent tendus Relais : assuré vers la ZAV par des balles hautes mais pas toujours précises Balles accélérées : je maîtrise les renvois tendus, parfois à 1 main (début de maîtrise du smash)</p>	<p>4 à 6 <i>Jeu de rupture efficace, en omniprésence</i> *je ne jongle plus ni ne fais de rebond mais j'utilise les règles officielles du volley-ball pour priver l'équipe adverse de temps* Techniques de frappe : efficaces et variées Déplacement-placement: très mobile, coordonné Statut Attaque ⇔ Défense : changement en anticipation, renversements réguliers du rapport de force, réception sur balles accélérées et éloignées, attaque vers la ZAR et accélérée Relais : renvois hauts et précis vers la ZAV Balles accélérées : mes renvois sont tendus, je smashe parfois</p>		
<p>B- Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force "Gagner avec la manière : jeu en relais pour accélérer la balle et/ou attaquer en ZAR" <i>(note collective de points bonus pondérée par un curseur 'remporter le tournoi')</i></p>	<p><i>Notre équipe n'a pas compris la logique du jeu</i> *sans manière : désorganisation, gênes* Projet de jeu ne prenant pas en compte les forces et faiblesses en présence</p>	<p><i>Notre équipe a compris la logique du jeu et maintient le rapport de force s'il est favorable</i> *sans manière : communication fébrile* Projet de jeu qui se désagrège mais prenant en compte forces et faiblesses les plus saillantes Projection faible sur l'opposition à venir</p>	<p><i>Notre équipe a compris la logique du jeu et met en danger (ZAR + balle tendue) quand le rapport de force est favorable ou équilibré</i> *avec la manière : placements et rôles distribués* Projet de jeu efficace prenant en compte les principales forces faiblesses en présence Choix stratégiques pour l'opposition à venir</p>	<p><i>Notre équipe exploite la logique du jeu et bascule le rapport de force en sa faveur (ZAR + balle tendue et accélérée) qu'il soit déséquilibré ou défavorable</i> *avec la manière : réactivité des échanges* Projet de jeu pertinent prenant en compte toutes les forces et faiblesses en présence Plusieurs alternatives pour l'opposition à venir</p>	4 points
Notre moyenne de bonus "balle gagnante en zone arrière" par match joué : ratio "nombre total de points marqués / nombre de points marqués par bonus"					
	<p>0 à 1 < 25% des points marqués par bonus</p>	<p>1 à 2 de 25 à 50% des points marqués par bonus</p>	<p>2 à 3 de 50 à 75% des points marqués par bonus</p>	<p>3 à 4 > 75% des points marqués par bonus</p>	
	<p><---- Curseur "remporter le tournoi" : notre note sur 4pts sera diminuée ou augmentée selon le classement de notre équipe entre la 6^{ème} et la 1^{ère} place à l'issue du tournoi volley-ball Bellepierre en 4x4' -----></p>				
Note sur 12 (A+B)	L'AFL1 s'évalue le jour du CCF. Elle est composée d'une partie individuelle (A - 8 points) et d'une partie collective (B - 4points). Elle s'échelonne entre 0 à 12 pts.				

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	Valider des défis-contrats individuels et collectifs de plus en plus complexes (AFL2 : savoir s'entraîner et s'organiser pour apprendre, évalué au fil de la séquence) Au fil de la séquence, seul et au sein de son équipe, répéter et persévérer dans des situations individuelles techniques et dans des situations collectives de matchs à thèmes. En amont des défis-contrats individuels et collectifs des séances d'entraînement, savoir systématiser seul et en équipe un échauffement spécifique au volley-ball. A partir du travail et de la validation de défis-contrats, identifier ses forces et faiblesses pour construire progressivement et en équipe un projet offensif et défensif d'entraînement. A partir de l'analyse des bonus marqués, identifier les forces et faiblesses des adversaires pour réguler ses choix tactiques et faire basculer le rapport de force en sa faveur.	
Option pour l'élève		Répartition du nombre de points entre AFL2 et AFL3 (choix a, b ou c) (cf grille de répartition en page 2)			
Éléments à évaluer		Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
		<i>Entraînements inadaptés Faibles répétitions</i>	<i>Entraînements partiellement adaptés Répétitions régulières</i>	<i>Entraînements adaptés Répétitions régulières et adaptées</i>	<i>Entraînements optimisés Répétitions régulières, adaptées, ordonnées</i>
Ma mise en condition sportive <i>(note individuelle de gestion matérielle et d'échauffement)</i>		Je suis passif.ve Je ne m'échauffe pas ou mal. Je suis en retrait de la gestion matérielle.	Je suis attentiste. Je m'échauffe à la va-vite. J'oublie des étapes. J'aide à la gestion matérielle si j'y suis invité.e	Je me sens concerné.e Je m'échauffe spontanément, avec tutorat Je sais gonfler les ballons et installer poteaux et filets.	Je suis acteur.rice de mes entraînements. Je m'échauffe de manière proactive, orientée et efficace. Je réfléchis au nom du groupe-classe, de l'installation au rangement sécuritaires et efficaces du matériel.
Mes projets d'entraînement	Mon projet individuel <i>(note individuelle de gestion de mes défis-contrats techniques)</i>	Je me décourage vite	J'ai besoin d'être guidé.e dans mes choix de défis-contrats techniques	J'identifie un point fort ou un point faible et travaille des défis adaptés	J'identifie plusieurs axes de progrès
	Notre projet collectif <i>(note collective de gestion de nos défis-contrats offensifs & défensifs et matchs à thèmes)</i>	1 ^{ère} étape de progression = CHOISIR Mon équipe éprouve des difficultés à faire des choix permettant de se mettre au travail	2 ^{ème} étape = TRAVAILLER Mon équipe a besoin d'être encouragée dans son implication collective	3 ^e étape = ANALYSER & RÉGULER Mon équipe identifie un point fort ou faible, choisit et travaille efficacement des défis adaptés. Mon équipe organise ses matchs à thèmes, se motive et se corrige	4 ^e étape = MAÎTRISER & VALIDER Mon équipe identifie plusieurs axes de progrès, travaille de manière efficace et ordonnée des défis adaptés. Mon équipe se motive, se corrige et se propose des solutions.
Note sur 2, 4 ou 6		L'évaluation est réalisée au fil de la séquence et porte sur l'engagement de l'étudiant dans 3 items : sa mise en condition sportive, son projet individuel d'entraînement et le projet de son équipe. L'évaluation des projets s'appuie sur le choix, le travail, l'analyse des défis-contrats et matchs à thèmes jusqu'à leur maîtrise et validation. Chacun des 3 items vaut pour 1/3 de la note de l'AFL2. La note de l'AFL2 dépend du choix effectué par l'étudiant dans la répartition des points entre AFL2 et AFL3 et du degré d'acquisition atteint.			

CA4		AFL3 - Repères d'évaluation			
Intitulé		Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire.	Déclinaison dans l'APSA	L'arbitre (rôle 1), l'officiel (2), l'observateur-statisticien (3) (AFL3 : prise de responsabilités, évalué au fil de la séquence ET le jour de l'épreuve en CCF) (1) Diriger un match de volley-ball en arbitrant avec la bonne posture et la bonne gestuelle. (2) Assurer et assumer le bon déroulement des rencontres par une bonne tenue et mise en œuvre des feuilles de matchs et de tournois. (3) Récouter justement et analyser pertinemment les statistiques "bonus balles gagnantes en zone arrière" d'une rencontre.	
Option pour l'élève		Répartition du nombre de points entre AFL2 et AFL3 (choix a, b ou c) (cf grille de répartition en page 2). Choix de 2 des 3 rôles.			
Éléments à évaluer		Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
		<i>Non collaboratif, inefficace</i>	<i>Participatif, hésitant et inexact</i>	<i>Stimulant, sérieux et efficace</i>	<i>Indispensable, excellent</i>
Rôle 1 : ARBITRE		Arbitre en difficulté et passif Règles et gestes non connus. Coups de sifflets absents ou peu convaincants. N'aide pas au déroulement du match.	Arbitre concentré mais hésitant, timide Fautes repérées, gestes et règles sus Peu d'erreurs mais difficulté à se faire respecter. Interventions tardives sur actions litigieuses. Suit le score et valide les fautes signalées par les joueurs.	Arbitre fiable, concerné, sûr de lui Coups de sifflets francs et adaptés. Attitude adaptée, annonces claires. Hésitation sur certaines fautes au filet. Aide au bon déroulement en faisant respecter les règles essentielles du jeu.	Arbitre essentiel, communicant, complet Coup de sifflets francs et gestes efficaces. Annonces dans le timing, claires et explicites Régulation de la pression liée au score Repère les adaptations réglementaires : 3 services max, jongles, remplacements, bonus ZAR, concertation
Rôle 2 : OFFICIEL <i>(déroulement des rencontres)</i>		Silencieux, peu concerné Gestion inefficace des fiches de tournois. Feuille de match peu fiable.	Appliqué mais brouillon Gestion approximative des fiches de tournois mais feuille de match correctement remplie.	Dynamique Gestion vivante des tournois, de l'ordonnement des matchs au report des scores et au classement final.	Investi et indispensable Gestion complète et claire des tournois, des terrains, des matchs, des classements, des annonces, du temps.
Rôle 3 : OBSERVATEUR-STATISTICIEN <i>(notamment du ratio "nombre total de points marqués / nombre de points marqués par bonus balle ZAR)</i>		Peu attentif au jeu Les données relevées sont fausses, parcellaires et inexploitable. Pas d'analyse des résultats. Fausse identification des bonus.	Partiellement concentré sur sa tâche Les indicateurs quantitatifs sont bien relevés mais l'analyse qualitative des résultats est superficielle. Identification approximative des bonus.	Concentré et attentif au jeu Le recueil des données est fiable. Identification précise des bonus. Un début d'interprétation et quelques solutions sont proposés.	Impliqué et moteur Le recueil des données est clair et précis. Identification pertinente des bonus. A partir d'une analyse fine, des axes pertinents de travail tactiques et techniques sont proposés.
Note sur 6, 4 ou 2		L'évaluation des rôles est réalisée au fil de la séquence ET le jour de l'épreuve en CCF. L'étudiant aborde les 3 rôles durant la séquence et choisit à son issue d'être évalué dans 2 d'entre eux. Chacun des 2 rôles choisis par l'étudiant compte pour 50% de la note finale de l'AFL3. La note de l'AFL3 dépend du choix effectué par l'étudiant dans la répartition des points entre AFL2 et AFL3 et du degré d'acquisition atteint.			

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 Annexes

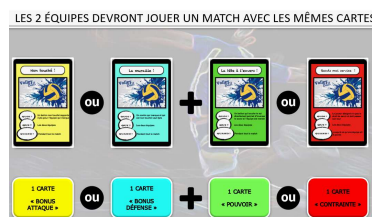
AFL2
 Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.

- ✗ **Exemples de défis-contrats à choisir, travailler, analyser & réguler, maîtriser & valider au fil de l'eau de la séquence**
 - choix individuel de 4 défis techniques : passes assises, échanges 4 doigts, services à la cuillère, services tennis, manchette+passse, passes éloignées, technique du smash, réception manchette...
 - choix collectif de 4 défis offensifs : balles gagnantes (de ZAV vers ZAV, de ZAV vers ZAR, de ZAR vers ZAV, de ZAR vers ZAR), etc...
 - choix collectif de 4 défis défensifs : balles touchées / non touchées, fautes directes, etc...

- ✗ **Mise en forme des défis**
 - via Play store (exemple : https://play.google.com/store/apps/details?id=appinventor.ai_epspasteur.VolleyEPS)
 - ou via l'application Glide
 - ou via un fichier Excel de ce type à adapter au volley-ball :



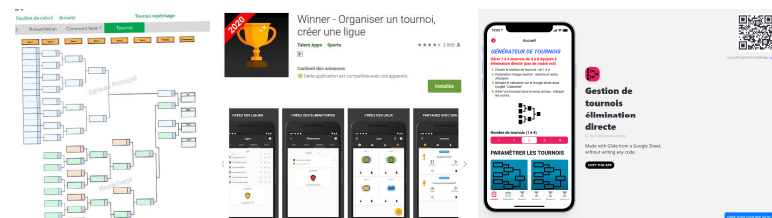
- ✗ **Exemples de matchs à thèmes, à piocher parmi les 60 cartes du jeu carta-volley** [Carta-volley_jeu de cartes.pptx](#)



Exemples : renvoi direct interdit, jeu en 1/2/3 touches obligatoire, valorisation des points marqués dans une zone identifiée (zone arrière, zone avant...), obligation de dire "j'ai", 3 points pour l'équipe adverse si faute de notre joueur cible (avec chasuble), 2 points pour l'équipe adverse si service raté, sortie temporaire du jeu si faute directe ou si erreur de réception (change suivant en infériorité numérique), même équipe au service durant 1 set , ...

AFL3
 Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire.

- ✗ **Exemples d'application permettant la gestion des tournois par les officiels (rôle 2)**
 - Winners : <https://play.google.com/store/apps/details?id=il.talent.winner&hl=fr>
 - Numbers : <https://spark.adobe.com/page/10xC/>
 - <https://gestion-tournois.glideapp.io/>



- ✗ **Exemples de fiche permettant aux observateurs-statisticiens de récolter et analyser les "bonus balles gagnantes en zone arrière" d'une rencontre (rôle 3)**

EFFICACITÉ POINTS MANIÈRE VOLLEY-BALL
 EPM = Nombre total de points marqués / Nombre de points marqués par bonus "balle gagnante en ZAR"

- Point marqué = on retire le numéro
 - Point marqué en ZAR = on retire et on barre le numéro

ÉQUIPE : _____ ÉQUIPE ADVERSE : _____

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75

Nombre total de points marqués = _____ Nombre de points marqués par bonus : _____

Efficacité collective : _____ Résultats - E But E
 Score : _____

Autre critère possible d'observation :
 - tous les renvois arrière et/ou gagnants en ZAR
 - tous les renvois arrière et/ou gagnants en ZAR
 - les balles accélerées vers le but (type sauto)

