REFERENTIEL D'EVALUATION
BACCALAUREAT GENERAL ET TECHNOLOGIQUE

EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Etablissement	**Lycée Jean Jaurès**	
Commune	Montreuil	

Champ d'Apprentissage n°4	**Activité Physique Sportive Artistique**
Conduire et maitriser un affrontement collectif ou interindividuel pour gagner.	**Badminton**

Principes d'évaluation	• L'AFL1 s'évalue le jour du CCF • L'AFL2 et l'AFL3 s'évaluent au fil de la séquence d'enseignement et peuvent être affinés le jour de l'épreuve • Pour l'AFL3, l'élève est évalué dans les rôles de coach, partenaire d'entraînement, et/ou arbitre		
Barème et notation	**AFL1**	**AFL2**	**AFL3**
	12 pts	**8 pts**	
	<u>Evalué le jour de l'épreuve</u> L'élément prioritaire retenu n°1 est noté sur 8 pts L'élément prioritaire retenu n°2 est noté sur 4 pts	<u>Evalués au fil de la séquence et éventuellement affinés le jour de l'épreuve.</u> L'élève choisit la répartition des points à l'issue de la troisième leçon **Cas 1** : AFL2 = 4pts / AFL3 = 4pts **Cas 2** : AFL2 = 6pts / AFL3 = 2pts **Cas 3** : AFL2 = 2pts / AFL3 = 6pts	
Choix possibles pour les élèves	**AFL1**	**AFL2**	**AFL3**
		Répartition des 8 points au choix des élèves	
	Choix dans l'ordre des matchs à l'issue du tirage au sort.	*Poids relatif dans l'évaluation (répartition) *Choix des rôles évalués.	

Principe d'élaboration de l'épreuve du contrôle en cours de formation	BADMINTON

- Les élèves sont regroupés par binômes. Chacun jouera dans des poules différentes homogènes de 4 à 6 joueurs. Les résultats du binôme seront complémentaires.
Les matches se jouent en 15 points avec pause à 8 points pour coaching.
- Chaque joueur fera au moins 3 matchs . Lors des simples, les élèves sont coachés par leur partenaire (temps de conseil entre 2 sets, et possibilité d'un temps mort dans le match).
Avant la rencontre, un tirage au sort est effectué et l'équipe gagnante choisit sa position pour l'ordre des matchs. Cela influe sur le déroulement de la rencontre et sur l'ordre des matchs.
- **Pour l'emporter** le binôme doit avoir gagné au moins 5 matchs. En cas d'égalité sur le nombre de matchs, les binômes seront départagés au nombre de manches gagnées sur la rencontre (voire au nombre de points marqués si l'égalité persiste).
-**Les équipes sont stabilisées lors de la séquence d'enseignement** (et au minimum trois leçons avant la séance d'évaluation terminale).
- **Pour les deux éléments à évaluer de l'AFL1**, l'enseignant après avoir positionné l'élève dans un degré, définit le nombre de points en fonction des résultats comme suit :
  - efficacité max (haut de la fourchette de note) : l'équipe gagne, l'élève remporte ses trois simples
  - efficacité min (bas de la fourchette de note) : l'équipe perd, l'élève perd ses trois simples.

Repères d'évaluation de l'AFL1

AFL1	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	S'engager individuellement pour gagner un match en faisant des choix techniques et tactiques adaptés à l'analyse du rapport de force. Construire le point à partir de son service, afin d'être efficace et de produire des frappes variées.

Eléments 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 **8 pts**	Un seul coup technique (dégagé) est utilisé et l'élève joue et investit principalement l'espace avant. Le service est une simple mise en jeu qui permet à l'adversaire de prendre directement l'avantage L'élève s'installe dans l'échange, est en duo plutôt qu'en duel. Son intention prioritaire est la sauvegarde du volant Les déplacements sont réactifs, tardifs.	Un seul coup technique est privilégié. D'autres coups sont utilisés dans les moments de moindre pression temporelle. Le service par ses variations de longueur ou de hauteur est perçu comme une entrée dans le duel. L'élève utilise principalement une seule sorte de rupture (spatiale ou temporelle). Les déplacements sont lents et les replacements tardifs voire inexistants.	Dans les moments où le rapport de force est équilibré, le candidat recherche systématiquement la création d'une situation favorable de marque en utilisant principalement le placement du volant ou son accélération. Un début de stratégie se met en place: descente des volants pour favoriser la main basse adverse Les élèves peuvent avoir différentes intentions pour rompre l'échange (ex : jeu placé/accéléré ;défense/attaque…). Le service, par ses variations (placement, vitesse ou hauteur), commence à devenir une arme pour créer une rupture rapide. Le candidat recherche un placement efficace (reprise d'appui) dans les phases de jeu de moindre pression (position favorable pour prendre l'initiative). Le re-placement devient régulier mais il reste assez tardif.	L'élève utilise plusieurs coups techniques (dégagé, amorti, smash, drive..) et est capable de combiner plusieurs actions (placement / vitesse / feintes…).Il est efficace en attaque et en défense grâce à un large panel de coups. Le service est une véritable arme permettant de mettre en place une stratégie efficace susceptible de faire basculer le rapport de force à son avantage. Le déplacement et le replacement sont efficaces et servent un projet de jeu (équilibrés pour prendre l'initiative et/ou rapides pour jouer à différentes distances ou contre attaquer).
	0pt 2,5pts	**2pts 4,5pts**	**4pts 6,5pts**	**6pts 8pts**
Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force **4 pts**	L'élève subit le rapport de force. Il joue à l'instinct, en réaction à la frappe de l'adversaire Les points sont remportés grâce aux fautes adverses non provoquées. La défense de la zone est prioritaire sur la conquête du terrain adverse.	L'élève est capable d'identifier une partie de ses points forts / faibles mais a des difficultés à les mettre en relation avec les faiblesses adverses pour adapter ses actions (caractère aléatoire). L'évolution du score entraîne de la frustration, mais n'aboutit à aucune adaptation.	L'élève identifie certains de ses points forts notamment le service, le coup préférentiel et les espaces de jeu favorables qu'il propose et tente d'utiliser le plus souvent possible. La relation avec les possibilités de l'adversaire apparaît. L'évolution du score entraîne des modifications dans le jeu de l'élève.	L'élève est capable d'identifier les points faibles et forts adverses (coups forts / zones à éviter / prises d'initiatives dangereuses…), l'évolution du score, et adapte son jeu en conséquence. Il est capable de mettre en place un projet tactique à partir de son service pour placer un coup en fond de terrain, favoriser un retour court adverse ou faire faire la faute.
	0pt 1,5pts	**1pts 2,5pts**	**2pts 3,5pts**	**3pts 4pts**

Repères d'évaluation de l'AFL2

Les binômes doivent être formés au plus tôt dans la séquence et au plus tard trois leçons avant la séance d'évaluation. L'évaluation de l'AFL a lieu sur l'ensemble de la séquence, mais débute une fois les équipes stabilisées.

Le positionnement dans les degrés est effectué sur la base des observations réalisées lors de la séquence et d'un carnet d'entraînement numérique 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, et ses progrès.

AFL2	Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel	**AFL2** décliné dans l'activité	Se préparer et s'entraîner dans la durée, en partenariat avec les membres de son équipe, pour gagner en efficacité lors des phases d'affrontement inter-individuelles (améliorer ses points forts, et travailler ses points faibles).

Eléments à évaluer	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Engagement dans les séances et dans un processus de progrès individuel et collectif	L'élève est en difficulté pour suivre une routine. Il se déconcentre et se décourage rapidement.	L'élève est capable de suivre une routine imposée. Cependant, il décroche facilement et ne tient pas la répétition dans la durée.	L'élève est capable de choisir une routine d'entraînement et de la tenir sur la durée pour s'entraîner et/ou entraîner un camarade. Les exercices ne sont pas toujours en lien direct avec des points forts ou des points faibles identifiés.	L'élève est capable de choisir et d'adapter une routine d'entraînement en lien avec ses points forts ou points faibles identifiés pour progresser efficacement.
Tenir de manière régulière un carnet d'entraînement pour y consigner points forts / points faibles et progrès réalisés.	Le carnet d'entraînement est tenu de manière irrégulière.	Le carnet d'entraînement est tenu régulièrement mais il est possible de noter des approximations dans l'évaluation de son jeu (manque parfois de lucidité).	Le carnet d'entraînement est tenu régulièrement. L'élève y identifie de manière pertinente ses points forts et ses points faibles.	Le carnet d'entraînement est tenu régulièrement. L'élève y identifie plusieurs axes de progrès, et des exercices pertinents pour les travailler.

Répartition des points en fonction du choix de l'élève								
AFL noté sur 2pts	0pt	0,5pt	0,75pts	1pt	1.25pt	1,5pt	1,75pt	2pts
AFL noté sur 4pts	0pt	1 pt	1.25pts	2pts	2.25pts	3pts	3.25pts	4pts
AFL noté sur 6pts	0pt	1.5pts	1,75pts	3pts	3.5pts	4.5pts	5pts	6pts

Repères d'évaluation de l'AFL3

Les binômes doivent être formés au plus tôt dans la séquence et au plus tard trois leçons avant la séance d'évaluation. L'évaluation de l'AFL a lieu sur l'ensemble de la séquence mais débute une fois les équipes stabilisées. Le positionnement dans les degrés est effectué sur la base des oppositions vécues et des observations réalisées lors de la séquence. Il peut être affiné le jour du contrôle en cours de formation.
Tous les élèves sont évalués sur deux rôles qu'ils choisissent entre le rôle de coach, partenaire d'entraînement ou d'arbitre. Chaque rôle rapporte le même nombre de points.

AFL3	Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire.	**AFL3** décliné dans l'activité.	*Investir le rôle d'un coach capable de recueillir et d'analyser les indices pertinents pour aider un camarade à remporter la rencontre. *Connaître, respecter et faire respecter les règles en arbitrant de manière impartiale. *Accepter d'être partenaire pour coopérer et s'entraîner.

Eléments à évaluer	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Le coach	Recueille des données insuffisamment fiables et difficilement exploitables.	Recueille des données globales justes et fiables. En difficulté pour les restituer verbalement afin d'aider à la compréhension et à la mise en place des conseils. *Le coach est une aide au recueil d'informations utiles et encourage son partenaire.*	Recueille des données différenciées mais le coach est en difficulté pour hiérarchiser les priorités. Il est capable d'exploiter son analyse pour aider le joueur observé. *Le coach est une aide au recueil d'informations utiles et à la décision. Il encourage son partenaire et exploite de manière pertinente les périodes de coaching.*	Recueille des données différenciées. Capable de les exploiter et de les interpréter pour accompagner les choix de son partenaire. *Le coach est une personne ressource, indispensable à la prise de décision. Il n'hésite pas à demander, à bon escient, un temps mort lorsqu'il le juge nécessaire.*
L'arbitre	L'élève est passif, ne donne pas le score à haute voix et fait de nombreuses erreurs. Les règles ne sont pas toutes connues.	L'élève fait encore quelques erreurs dans l'évolution du score. Il n'est pas totalement concerné par la rencontre et laisse les joueurs prendre certaines décisions à sa place.	L'élève suit le déroulement du match mais l'annonce du score n'est pas systématique. Il a du mal à s'engager de manière régulière dans le match. Les règles sont connues mais pas toujours bien appliquées.	L'élève prend son rôle à cœur, donne le score à haute voix (dans l'ordre). Il connaît et fait respecter les règles de l'activité.
Le partenaire d'entrainement	L'élève reste centré sur lui sans permettre à son partenaire de réaliser correctement l'exercice.	L'élève est en difficulté pour aider un camarade à progresser car ses placements de volants et sa concentration fluctuent.	L'élève s'engage dans son rôle de partenaire d'entraînement : il renvoie les volants de manière à ce que son partenaire puisse travailler avec efficacité dans l'exercice choisi. Il reste concentré tout au long de la séquence d'exercices.	Quelque soit l'exercice, l'élève adapte le renvoi des volants de manière à ce que son partenaire puisse travailler avec efficacité. Il est parfois capable de conseiller et de corriger son partenaire.
AFL noté sur 2pts	0pt 0,25pt	0,25pt 0,5pt	0,5pt 0,75pt	0,75pt 1pt
AFL noté sur 4pts	0pt 0,5pt	0,5pt 1pt	1 pt 1,5pts	1,75pt 2pts
AFL noté sur 6 pts	0pt 0.75pt	1pt 1,5pts	1,75pts 2pts	2.25pts 3pts