

CHAMP D'APPRENTISSAGE N° : 2		BAC PRO APSA : Course d'orientation		OUTIL COMMUN DE SUIVI DES ACQUIS DU LYCEEN		
<b>Forme scolaire et modalités de pratique</b>	- Course d'orientation en format circuit, avec maîtrises de temps individuelles en fonction des vitesses de course de chacun - Groupes de 2 élèves en relais					
<b>Situations d'évaluation</b>	Les évaluations se déroulent sur des circuits non connus des élèves (postes et partie de la forêt non utilisée pendant la séquence d'apprentissage), nécessitant l'utilisation de lignes de niveaux 1 ou 2 et des points simples. Les élèves ont la possibilité d'effectuer plusieurs circuits, seul le meilleur sera pris en compte. Si l'élève rentre hors délai, il est placé dans le degré 1 de l'AFLP1. Une balise fausse : +2'. L'évaluation dure entre 20 et 35 minutes. Les circuits font entre 6 et 10 balises.					
Suivi des acquis de l'élève dans l'activité						
AFLP du Champ d'Apprentissage	Déclinaison de l'AFLP dans l'activité	Éléments à évaluer	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<b>AFLP1</b> : Anticiper et planifier son itinéraire pour concevoir et conduire dans sa totalité un projet de déplacement.	Choisir et valider un circuit adapté à ses ressources de navigateur	Compromis entre ses ressources et les lignes de déplacements et points choisis pour construire l'itinéraire.	L'élève choisit des lignes et points inadaptés à ses ressources.	Il choisit des lignes et points peu adaptés à ses ressources, l'amenant à dépasser ou terminer difficilement dans le temps imparti.	Il choisit des lignes et points adaptés à ses ressources pour construire son itinéraire, ce qui lui permet de terminer sa course dans le temps imparti.	Il choisit les lignes et les points les plus efficaces par rapport à ses ressources pour construire son itinéraire, terminant confortablement dans le temps imparti.
<b>AFLP2</b> : Mobiliser des techniques efficaces pour adapter et optimiser son déplacement aux caractéristiques du milieu.	User de techniques de course et d'orientation efficaces pour terminer un circuit le plus vite possible	Coefficient rendement-lecture	Maîtrise insuffisante (0,5)	Maîtrise fragile (0,6)	Maîtrise satisfaisante (0,7)	Très bonne maîtrise (0,8)
<b>AFLP3</b> : Analyser sa prestation pour comprendre les alternatives possibles et ajuster son projet en fonction de ses ressources et de celles du milieu.	Faire un « débriefing » de son parcours pour identifier et améliorer l'efficacité de ses choix de course.	« Débriefing » en retour de course : postes simples / difficiles, erreurs, ralentissements...	L'élève essaie d'expliquer grossièrement son trajet sans être sûr de lui.	Il explique son trajet en ayant repéré la zone où il s'est trompé / a perdu du temps, sans trouver de solution.	Il explique son trajet en ayant repéré les points de ralentissement (erreurs) et les lignes / points simples pour lui, avec une piste d'amélioration.	Il utilise un vocabulaire spécifique pour expliquer les zones de difficulté de son trajet et des alternatives pour les dépasser.
<b>AFLP4</b> : Assumer les rôles sociaux pour organiser la pratique des activités de pleine nature.	Assumer les rôles d'adversaire et de partenaire de course.	Adversaire Partenaire de course	Il fait preuve de mauvaise foi lorsqu'il perd / se vante quand il gagne. Il suit son partenaire de course sans s'en préoccuper réellement.	Il souhaite changer d'adversaire lorsqu'il perd / le conserver lorsqu'il gagne Il court avec mon partenaire.	Il accepte la défaite mais est déçu / fait preuve de réserve quand il gagne Il aide son partenaire de course.	Il fait preuve de fair-play. Il est moteur au sein de son binôme de course.
<b>AFLP5</b> : Se préparer et maintenir un engagement optimal permettant de garder sa lucidité tout au long de son parcours pour pouvoir réévaluer son itinéraire ou renoncer le cas échéant.	S'échauffer et adapter son rythme aux différents temps de la course en gérant son temps.	Échauffement. Régulation de l'allure en fonction des différents temps de course de façon efficace, gestion du temps.	Il oublie de s'échauffer. Il trottine sur les mains courantes entre deux postes, accélère quand il voit la balise, s'arrête pour repérer sur la carte le poste suivant. Il ne renonce pas à trouver un poste et rentre hors délai.	Il imite un camarade pour s'échauffer. Il court vite sur les mains courantes, ralentit à l'approche du poste et récupère. Il s'arrête à la balise pour repérer son poste suivant.	Il s'échauffe en autonomie. Il court vite sur les mains courantes et ralentit au niveau des points d'attaque. Il renonce à un poste s'il ne le trouve pas rapidement.	Il adapte son échauffement. Il court vite sur les mains courantes, ralentit au niveau des points d'attaque et à l'approche de la balise, anticipe la sortie de poste. Il se fixe un temps limite pour chaque poste.
<b>AFLP6</b> : Respecter et faire respecter la réglementation et les procédures d'urgence pour les mettre en œuvre dans les différents environnements de pratique	Respecter et faire respecter les règles de sécurité de course d'orientation.	Respect des règles de sécurité (temps, qui fait quoi, blessure...) et l'environnement.	Il ignore certaines règles de sécurité ou a besoin de rappels systématiques de l'enseignant ou de ses camarades (indiquer ses temps de départ/arrivée, rentrer à l'heure, etc...)	Il connaît les règles de sécurité mais effectue quelques écarts occasionnels (rentrer avec 5 minutes de retard...).	Il connaît les règles de sécurité et en fait une application systématique.	Il connaît les règles de sécurité et n'hésite pas à effectuer un rappel auprès d'un camarade étourdi.