


### EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

<b>Établissement</b>	<b>Lycée André Malraux</b>		
<b>Commune</b>	<b>Montereau-Fault-Yonne</b>		
<b>Champ d'Apprentissage n°4</b>		<b>Activité Physique Sportive Artistique</b>	
<b>Conduire un affrontement interindividuel ou collectif pour gagner</b>		<b>Handball</b>	
<b>Principes d'évaluation</b>	Deux moments de l'évaluation sont prévus : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les AFLP 1 et 2 s'évaluent sur une <b>situation de fin de séquence</b>. Ils portent sur 12 points.</li> <li>- Les deux AFLP retenus par l'équipe pédagogique parmi les AFLP 3, 4, 5 et 6, s'évaluent <b>au fil de la séquence</b> et pourront être finalisés le jour de la situation d'évaluation de fin de séquence. Ils portent sur 8 points.</li> </ul>		
<b>Modalités</b>	<b>AFLP 1 et 2 (12 pts)</b>	<b>AFLP 3, 4, 5 et 6 (8 pts)</b>	
	Évalués le jour de l'épreuve (situation de fin de séquence)	Évalués au fil de la séquence et finalisés le jour de la situation d'évaluation de fin de séquence	
<b>Choix possibles pour les élèves</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Répartition des rôles au sein de l'équipe (notamment le rôle de gardien de but)</li> <li>- Choix du système défensif</li> <li>- Utilisation ou non de temps morts</li> <li>- Stratégie collective relative à l'ordre des buteurs</li> </ul>		
<b>Choix possibles pour les élèves</b>	Choix du candidat sur le poids relatif dans l'évaluation des deux AFLP retenus par l'équipe pédagogique <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cas 1 : 2pts sur le premier AFLP retenu, 6pts sur le second</li> <li>- Cas 2 : 4pts sur le premier AFLP retenu, 4pts sur le second</li> <li>- Cas 3 : 6pts sur le premier AFLP retenu, 2pts sur le second</li> </ul>		



## AFLP 3, 4, 5 et 6 : Évaluation réalisée au fil de la séquence (notée sur 8 points)

L'enseignant retient le meilleur degré d'acquisition atteint par l'élève au cours de la séquence sur chacun des deux AFLP retenus par l'équipe pédagogique. La moyenne se situe au début du degré 3. La répartition des points est choisie par l'élève avant l'évaluation de fin de séquence (4-4 / 6-2 / 2-6).

**Handball**

**Situation d'évaluation :** au cours de la séquence l'enseignant identifie le degré d'acquisition atteint par les élèves dans les deux AFLP retenus par l'équipe pédagogique. Ce choix est connu des élèves dès la première leçon et les élèves répartissent alors les 8pts à leur convenance avant la situation d'évaluation de fin de séquence.

**L'équipe est positionnée dans un degré d'acquisition** et la note individuelle est ajustée à l'intérieur du degré selon les comportements remarquables de l'élève. Les AFLP sont évalués au travers de :

- L'échauffement : sa réalisation est confiée à l'équipe (AFLP5)
- Les situations de travail / d'apprentissage (AFLP3)
- Les oppositions durant le cycle et l'attribution notamment de « bonus beau jeu » (AFLP3 et AFLP4)
- Toutes les situations (de travail ou d'opposition) permettant la tenue de rôles d'observateur, de coach et d'arbitre (AFLP4 et AFLP6)

### Repères d'évaluation

AFLP évalué	AFLP décliné dans l'APSA	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<b>AFLP 3</b> Analyser les forces et les faiblesses en présence par l'exploitation de données objectives pour faire des choix tactiques et stratégiques adaptés à une prochaine confrontation	Exploiter des informations et un recueil de données pour construire un code de jeu commun et améliorer le score parlant	L'équipe ne s'appuie pas sur les données prélevées. Elle ne régule pas son engagement ou prend des décisions non étayées.  <b>Le bonus « beau jeu » n'est pas obtenu (score &lt; 450)</b>	L'équipe s'appuie sur les données prélevées pour proposer une régulation. La pertinence des régulations opérées reste aléatoire.  <b>Le bonus « beau jeu » est rarement obtenu (score &lt; 450)</b>	L'équipe exploite de manière pertinente les données prélevées et parvient à réguler une partie de ses choix selon l'interprétation qui en est faite.  <b>Le bonus « beau jeu » est régulièrement obtenu (score &gt; 450)</b>	L'équipe exploite de manière pertinente les données prélevées et parvient à réguler efficacement les choix selon l'interprétation qui en est faite.  <b>Le bonus « beau jeu » est toujours obtenu (score &gt; 450)</b>
<b>AFLP 4</b> Respecter et faire respecter les règles partagées pour que le jeu puisse se dérouler sereinement ; assumer plusieurs rôles sociaux pour permettre le bon déroulement du jeu	Respecter les décisions des arbitres, accepter la défaite et gagner avec humilité. Savoir gagner et perdre collectivement avec la manière (cf. bonus beau jeu)	Lorsqu'elle est en difficulté, l'équipe se désorganise et les réactions émotionnelles sont peu maîtrisées  Les rôles de coaches et de gardiens de buts sont subis  L'arbitre méconnaît les règles et signale peu de fautes. La gestion du match est délicate	Les désaccords peinent à se réguler, la règle est connue et respectée malgré quelques contestations ou réactions  Les rôles de coaches et de gardiens de buts sont investis selon l'appétence  L'arbitre reconnaît les fautes principales. Attitude timorée ou expansive	Les désaccords sont discutés dans un climat serein, la règle est connue et respectée, les émotions maîtrisées.  Les rôles de coaches et de gardiens de buts sont investis au service du club  L'arbitre reconnaît les fautes et les signale en se rapprochant de la faute. Il gère le match.	Les désaccords sont constructifs, la règle est connue et respectée. Entraide et « fairplay » sont régulièrement relevés  Les rôles de coaches et de gardiens sont investis efficacement au service du club  L'arbitre reconnaît les fautes, les signale et les explique. Attitude adaptée au niveau d'engagement émotionnel des joueurs
<b>AFLP 5</b> Savoir se préparer, s'entraîner et récupérer pour faire preuve d'autonomie	Mener un échauffement collectif progressif et adapté en s'auto-gérant efficacement au sein du club	Les routines d'échauffement ne sont pas connues et les exercices réalisés restent très généralistes et peu adaptés à l'activité.  L'échauffement doit être conduit par un tiers pour être efficace. <b>Anomie</b>	Quelques routines au sein d'un échauffement subi. L'équipe reproduit les exercices sans nécessairement en percevoir le sens  L'échauffement doit être guidé par un tiers pour être efficace/complet. <b>Hétéronomie</b>	Des routines d'échauffement efficaces, l'équipe différencie une partie générale et une partie spécifique qui reste incomplète.  L'échauffement est cohérent et complet mais des conseils restent nécessaires pour réguler les choix opérés. <b>Auto-régulation</b>	Des routines d'échauffement efficaces, les parties générale et spécifique sont identifiables et cohérentes.  L'échauffement est réalisé sains aide ou régulation externe, les élèves savent faire preuve d'originalité. <b>Autonomie</b>
<b>AFLP 6</b> Porter un regard critique sur les pratiques sportives pour comprendre le sens des pratiques scolaires	Connaitre et analyser les grands principes de jeu et dispositifs à l'appui d'un vocabulaire spécifique maîtrisé	Capable d'identifier deux phases de jeu. Ne connaît pas les caractéristiques des dispositifs  Seuls quelques éléments de vocabulaire spécifique à l'activité sont connus.	Capable d'analyser des phases de jeu et d'identifier différents dispositifs  Le vocabulaire spécifique est connu par l'élève mais peu employé.	Capable d'analyser des phases de jeu et certains dispositifs en identifiant quelques plus-values et inconvénients  Le vocabulaire spécifique est connu et employé	Capable d'analyser des phases de jeu et des dispositifs en identifiant leurs plus-values et inconvénients selon l'opposition.  Le vocabulaire spécifique est connu, employé avec justesse et pertinence

### Possibilités de répartition des 8 points

	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<b>AFLP noté sur 2 pts</b>	0,5 pt	1 pt	1,5 pts	2 pts
<b>AFLP noté sur 4 pts</b>	1 pt	2 pts	3 pts	4 pts
<b>AFLP noté sur 6 pts</b>	1,5 pt	3 pts	4,5 pts	6 pts

## Annexes