

Académie de Bordeaux	Référentiel certificatif voie professionnelle BAC EPS		CA4 Volley ball
Etablissement : LYCEE VICTOR LOUIS, TALENCE			
Eléments de contexte et choix réalisés par l'équipe pédagogique : Lycée polyvalent urbain. Filières Vente, Commerce, Gestion Administration et Animation Enfance et Personnes Agées. Elèves en difficultés scolaires concernant les enseignements généraux. Du coup, ils ne sont pas motivés par les rôles sociaux. Par contre, grande hétérogénéité (de grands écarts entre des élèves motivés et basés sur la performance et la réussite immédiate, avec un fort engagement émotionnel , et les élèves peu investis, et qui ont tendance à se démobiliser rapidement). De ce fait, Il nous semble que le point à privilégier est l'investissement moteur. A plus long terme, il nous semble également intéressant d'appuyer sur l'autonomie et la connaissance de soi. En effet, c'est avec ces compétences que l'on peut espérer que leur pratique physique ne s'arrêtera pas à l'issue de leur scolarité.			
CA4 : Conduire un affrontement interindividuel ou collectif pour gagner	AFP1 et 2 : - Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point - Mobiliser des techniques d'attaque efficaces pour se créer et exploiter des occasions de marquer ,résister et neutraliser individuellement ou collectivement l'attaque adverse pour rééquilibrer le rapport de force.	AFLP3 et AFLP4 : - 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. - 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 .	
APSA retenue : VOLLEY BALL	Temps d'apprentissage : 8 séquences de 2h		
Compétence de fin de séquence caractérisant les 4 AFLP retenus dans l'APS	En situation d'opposition, être capable à partir d'observables objectifs d'identifier les points forts/faibles des adversaires et de s'appuyer sur ces derniers pour gagner le set. Savoir utiliser plusieurs techniques d'attaque pour gagner le point, ou au moins de le faire durer et de construire une attaque en vue de le gagner. Faire respecter le règlement avec sérieux et objectivité (arbitrage), être capable d'aider à progresser un partenaire/ une équipe quel que soit son niveau		

Situation d'évaluation de fin de séquence : 12 points

Principe d'élaboration des épreuves du champ d'apprentissage 4

Les élèves sont répartis en 3 niveau de jeu, les équipes sont homogènes entre elles pour chaque niveau

Situation de match en 4 vs 4 (2 sets de 21)

Entre chaque set, les élèves ont un temps d'analyse pour pouvoir faire évoluer leur stratégie et la mettre en place lors du deuxième set.

Lorsque que les élèves ne jouent pas ils sont en charge de l'arbitrage de la rencontre (score, fautes, sorties).

Positionnement précis dans le degré.	Repères d'évaluation											
	Degré 1			Degré 2			Degré 3			Degré 4		
AFLP 1 Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour tenter de gagner le match 7 points	Élève uniquement sur un jeu de renvoi. Aucune intention tactique. Addition d'action individuelle, pas de collectif			Une stratégie unique est proposée par l'élève ou l'équipe. Quelques tentatives tactiques sont mise en place (renvoi en fond de terrain L'élève cherche à ne pas perdre les points (marque sur les fautes adverses principalement.			Une stratégie est mise en place par l'élève ou l'équipe avec une évolution possible. Différentes tactiques sont réalisées (jouer dans les espaces libres, construction du point) L 'élève recherche le gain du point et réussi à exploiter une situation favorable.			Plusieurs stratégies et tactiques sont proposées et peuvent évoluer au cours du match.(positionnement, construction du point, espaces libres visés). Coopération et bonne communication. Élève capable de marquer le point à chaque échange, même à partir d'une situation défavorable.		
	Gain des matchs			Gains des matchs			Gain des matchs			Gain des matchs		
	matchs gagnés	matchs gagnés	matchs gagnés	matchs gagnés	matchs gagnés	matchs gagnés	matchs gagnés	matchs gagnés	matchs gagnés	matchs gagnés	matchs gagnés	matchs gagnés
<	=	>	<	=	>	<	=	>	<	=	>	
matchs perdus	matchs perdus	matchs perdus	matchs perdus	matchs perdus	matchs perdus	matchs perdus	matchs perdus	matchs perdus	matchs perdus	matchs perdus	matchs perdus	
0 point	0,5 point	1 point	1,5 points	2,25 points	3 points	3,5 points	4,25 points	5 points	5,5 points	6,25 points	7 points	

AFLP 2 Mobiliser des techniques d'attaques variées permettant de scorer Défendre dans le but de gêner ou d'empêcher la mise en place de l'attaque adverse 5 points	Technique individuelle approximative (service non réglementaire, très faible précision sur passe, trajectoire haute)	L'élève utilise prioritairement une technique quelle que soit la situation, il est dans une logique de renvoi.	Utilisation de plusieurs techniques de façon adaptée et efficace. (manchette, passe haute,)	Large variété de techniques que l'élève mobilise pour se créer et exploiter très souvent des situations de marque (manchette, passe à dix doigts)
	Pas d'adaptation technique à la situation Élève passif (pas de déplacement, action uniquement sur un espace très réduit autour de lui)	Service réglementaire mais simple à réceptionner. Utilisation d'autres techniques peu efficace ou adaptée (faute au service, manque de précision, trajectoires peu variées) Élève ayant une activité offensive limitée et défend dans un très petite zone autour de lui.	service qui met souvent en difficulté l'équipe adverse Trajectoires tendues quand renvoi dans le camp adverse et haute sur les passes Capacité à exploiter une situation de marque et parfois à en créer. Il a une bonne activité offensive et cherche systématiquement à gêner la mise en place de l'attaque adverse	service (cuillère ou smashé) qui met systématiquement en danger l'équipe adverse. Trajectoires toujours adaptées à l'action. (haute et précise sur jeu dans son camp, tendue et rapide vers le camp adverse) Agit sur une grande zone du terrain Activité permanente en attaque, capable de réaliser des actions décisives tant en attaque qu'en défense.
	0 point ----- 0,5 point	1 point ----- 2 points	2,5 points ----- 4 points	4,5 points ----- 5 points

Évaluation au fil de la séquence : 8 points

AFLP 3 évalué	Repères d'évaluation			
	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Faire évoluer son jeu entre deux confrontations à partir d'analyse des points forts/faible de son équipe et de l'équipe adverse.	Pas de prise en compte des données Pas de changements stratégiques ou tactiques Pas capable d'analyser le jeu d'une équipe à travers un observable	Prise en compte occasionnelle et partielle des analyses Tentative de changement Analyse d'un observable	Prise en compte des analyses et conséquences sur les confrontations suivantes. Capacités d'analyser et de définir le jeu d'une équipe à travers plusieurs observables.	Utilisation systématique des données et adaptations du jeu lors des confrontations futures Bonne capacités d'analyse, Capacité à identifier les points forts et faibles d'une équipe

AFLP 4 évalué	Repères d'évaluation			
	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
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	Méconnaissance des règles et difficultés à les respecter Pas ou peu investi dans les rôles sociaux.	Connaissance approximative des règles Capable d'assurer un rôle uniquement Action d'arbitrage hésitante	Bonne connaissance et respect du règlement Capable d'assumer la plupart des rôles de manière efficace.	Respect et très bonne connaissance du règlement. Fais appliquer le règlement en toute circonstance Capable de conseiller/aider

Points choisis pour deux AFLP (parmi les AFLP 3 à 6)	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
/4pts	0 à 1	1.5	2 à 3.5	4
/2pts	0 à 0,25	0.5	1 à 1,5	2
/6pts	0 à 1,5	2 à 2,5	3 à 5,5	6

Validation (réservée aux IA-IPR)		Motivation et/ou commentaire :
☐ Validée ☐ Non validée le : jj/mm/aaaa par : nom IA-IPR		