

Etablissement : LP Vaclav Havel Bègles

BAC PROFESSIONNEL Section « Métier Mode et Vêtements (MMV) » et Section « Bio Industrie de Transformation (BIT) »

Éléments de contexte et choix réalisés par l'équipe pédagogique :

- Filière MMV : Fort pourcentage féminin, bonne créativité, motricité fine ++, élèves plutôt scolaires
Fatigabilité rapide physique et cognitive, compréhension et concentration restreintes
- Filière BIT : Hétérogénéité importante (de genre, d'engagement, d'aptitudes),
Investissement physique positif mais parfois excessif, difficultés de concentration, d'attention et de durabilité des efforts
Rapports aux règles difficiles à gérer pour certains élèves

CA 4	AFLP 1	AFLP 2	AFLP 3 (MMV)	AFLP 4 (BIT)	AFLP 5
Conduire un affrontement interindividuel ou collectif pour gagner	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	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	Savoir se préparer, s'entraîner et récupérer pour faire preuve d'autonomie

APSA retenue : **BADMINTON**

Temps d'apprentissage : 9 séances de 2 h

Compétences de fin de séquence caractérisant les 4 AFLP retenus dans l'APS	Déclinaison des AFLP dans l'APSA
<p>- Filière MMV : AFLP 1 et 2 AFLP 3 et 5</p> <p>- Filière BIT : AFLP 1 et 2 AFLP 4 et 5</p>	<p>AFLP 1 : Identifier la mise en difficulté de l'adversaire pour accélérer le jeu ; Abaisser les trajectoires de manière efficace pour conclure ; Réaliser des choix tactiques et stratégiques efficaces ; Partager avec son coach</p> <p>AFLP 2 : Produire des trajectoires variées en direction, hauteur et longueur pour déstabiliser les adversaires ; en urgence spatio-temporelle, être capable de relever la trajectoire ; créer et exploiter des occasions de marque</p> <p>AFLP 3 : Analyser et exploiter les forces et faiblesses en présence ; Être pertinent et adapter ses choix tactiques</p> <p>AFLP 4 : Assumer avec efficacité les rôles de joueurs, partenaires, arbitres/scripteurs, coach ; Relativiser la victoire et la défaite, se centrer aussi sur la manière et respecter l'autre ; Respecter et faire respecter les règles partagées</p> <p>AFLP 5 : S'échauffer avant les premières frappes ; Entrer progressivement dans l'activité de manière autonome ; Se préparer, s'entraîner et récupérer de manière efficace et autonome</p>

Éléments prioritaires à évaluer pour atteindre les AFLP	<ul style="list-style-type: none"> . Identifier les forces et faiblesses de son adversaire pour définir, mettre en œuvre et réguler un projet tactique Adapter son engagement en fonction du rapport de force et de ses ressentis, Acquérir un vocabulaire adapté. . Créer le déséquilibre dès la mise en jeu, créer et exploiter des espaces libres, arbitrer et tenir les feuilles de matchs. . Être partenaire d'entraînement, accepter et assurer les différents rôles sociaux, perdre en étant loyal et fair-play, gagner en toute humilité, participer à la mise en place et au rangement du matériel.
---	---

Évaluation en fin de séquence : 12 points

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

La note finale sur 20 points se répartie entre :

- la situation de fin de séquence sur 12 POINTS qui évalue l'AFLP 1 (sur 7 points) et l'AFLP 2 (sur 5 points)
- les éléments évalués au fil de la séquence et finalisés le jour de l'évaluation finale qui concernent l'AFLP 3 et 5 (MMV) ou l'AFLP 4 et 5 (BIT) sur 8 POINTS.

Le candidat pourra choisir une répartition différente entre les deux AFLP évalués au fil de la séquence : soit conserver une égalité de 4 points entre les deux, soit donner 6 points pour l'une et 2 points pour l'autre.

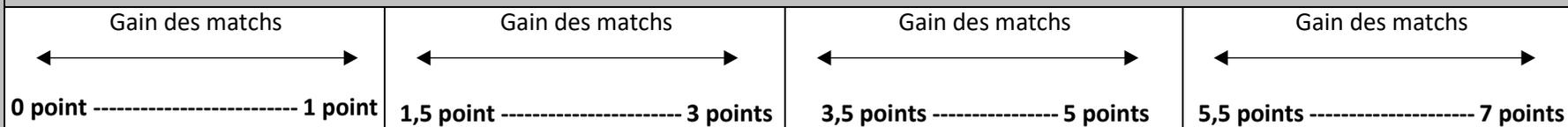
Le jour de l'épreuve, des binômes sont constitués en fonction des classements passés et des niveaux de jeu observés au fil de la séquence. Chaque binôme constitue une équipe qui rencontrera d'autres équipes de niveau homogène. Un match est composé de 2 simples et 1 double en score cumulé jusqu'à 21 points : jusqu'à 7 points pour le premier simple, 14 pour le second simple et 21 pour le double final avec 2 points d'écart en cas d'égalité.

À tout moment, les élèves peuvent demander un temps mort pour échanger au sein de l'équipe. Pause de 1' entre les sets pour être coachés par le partenaire.

Le service est réglementaire, en alternance tous les 2 points.

Positionnement précis dans le degré.	Repères d'évaluation			
	Degré 1 Maîtrise insuffisante	Degré 2 Maîtrise fragile	Degré 3 Maîtrise satisfaisante	Degré 4 Très bonne maîtrise
<p>AFLP 1</p> <p>Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point</p> <p>7 points</p>	<p><u>Subit le rapport de force</u></p> <p>Les adversaires se déplacent peu</p> <p>L'élève prend peu en compte le déplacement des adversaires et s'installe dans un jeu de renvoi simple et prévisible</p> <p>L'élève réalise difficilement des choix tactiques et stratégiques. Il ne tente pas de faire basculer le rapport de force en sa faveur</p> <p>Pas de prise en compte des remarques du partenaire-coach</p>	<p><u>Subit le rapport de force mais tente de l'équilibrer</u></p> <p>Les adversaires se déplacent mais restent dans leurs couloirs</p> <p>L'élève voit occasionnellement des moments opportuns pour attaquer ou conclure et cherche à abaisser ses trajectoires mais sans être souvent efficace</p> <p>L'élève réalise des choix tactiques et stratégiques parfois efficaces. Il tente d'équilibrer le rapport de force mais le subit</p> <p>Repère dans le jeu des moments opportuns grâce à l'aide du partenaire-coach</p>	<p><u>Equilibre ou fait basculer le rapport de force en sa faveur</u></p> <p>Les adversaires intervertissent leurs places pendant l'échange</p> <p>L'élève fait bouger ses adversaires et les surprend régulièrement en voyant leurs désorganisations spatiales. Il en profite pour baisser les trajectoires et conclure rapidement</p> <p>L'élève réalise régulièrement des choix tactiques et stratégiques efficaces. Il parvient à équilibrer ou faire basculer le rapport de force en sa faveur</p> <p>Prend en compte les remarques du partenaire-coach pour considérer les défauts des adversaires</p>	<p><u>Fait basculer le rapport de force en sa faveur en produisant des actions décisives</u></p> <p>Les adversaires se déplacent sur l'ensemble du terrain</p> <p>L'élève distingue les désorganisations spatiales et/ou temporelles. Il construit la rupture en abaissant les trajectoires et en variant les vitesses de frappes pour pouvoir conclure. Il peut enchaîner plusieurs frappes diverses pour pouvoir prendre l'avantage sur ses adversaires</p> <p>L'élève réalise systématiquement des choix tactiques et stratégiques efficaces. Il parvient à faire basculer le rapport de force en sa faveur en produisant des actions décisives</p> <p>Discute et partage sa stratégie avec son partenaire-coach pour être plus efficace</p>

Après avoir déterminé son degré d'acquisition, la proportion des oppositions gagnées permet de positionner l'élève au sein même du degré d'acquisition choisi. L'AFLP2 est évalué indépendamment.



<p>AFLP 2</p> <p>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</p> <p>5 points</p>	<p>L'élève produit toujours les mêmes trajectoires, répétitives et orientées plutôt au centre du terrain ou face à lui</p> <p>Il produit au mieux des trajectoires planes, souvent paraboliques en cloche</p> <p>L'élève ne parvient pas à toucher ou remonter les trajectoires d'attaque des adversaires. L'échange s'arrête souvent lorsque l'adversaire abaisse ses trajectoires</p> <p>L'élève utilise peu de techniques d'attaque ou mobilise des techniques peu efficaces</p> <p>L'élève est passif face à une attaque adverse</p> <p style="text-align: center;">0 point ----- 0,5 point</p>	<p>L'élève commence à amortir et à baisser les volants sans encore faire de smashes ou de coups décisifs</p> <p>Il varie principalement les trajectoires en longueur</p> <p>L'élève parvient à rattraper quelques volants d'attaque adverse mais ne retourne pas la situation ou ne crée pas de déséquilibre. Les joueurs restent dans leur position d'attaque alors que la situation est neutre ou qu'ils doivent défendre</p> <p>L'élève utilise des techniques d'attaque stéréotypées et se crée des occasions de marques</p> <p>L'élève met en œuvre une défense dont l'efficacité est limitée</p> <p style="text-align: center;">1 point ----- 2 points</p>	<p>L'élève commence à utiliser des amortis, smashes, kills ou drives en situation favorable</p> <p>Il varie les trajectoires en direction, longueur et hauteur</p> <p>L'élève produit des trajectoires descendantes en attaque et ascendantes en défense ou en crise temporelle. Les partenaires se replient dans leur couloir lorsque l'attaque est aux adversaires</p> <p>L'élève mobilise plusieurs techniques d'attaque et se crée des occasions de marque qu'il exploite favorablement</p> <p>L'élève résiste régulièrement à l'attaque adverse</p> <p style="text-align: center;">2,5 points ----- 4 points</p>	<p>L'élève conclut l'échange sur des smashes, des amortis ou des dégagés offensifs</p> <p>Il varie efficacement les trajectoires qui sont le plus souvent planes ou descendantes</p> <p>L'élève en situation de défense peut surprendre les adversaires et sortir d'une situation difficile en se donnant du temps pour revenir dans le point afin de reprendre l'avantage (lober, dégager long ou amortir court)</p> <p>L'élève maîtrise efficacement une variété de techniques d'attaque pour se créer et exploiter de nombreuses occasions de marque</p> <p>L'élève s'oppose systématiquement à l'attaque adverse et parvient à la neutraliser</p> <p style="text-align: center;">4,5 points ----- 5 points</p>
--	--	---	--	---

Évaluation au fil de la séquence : 8 points

Seuls les deux AFLP retenus par l'équipe pédagogique sont évalués pour constituer cette partie de la note sur 8 points
Les points de chaque AFLP seront répartis sur les 4 degrés de positionnement.

AFLP 3 (MMV)	Repères d'évaluation			
	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
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	<p>L'élève ne s'intéresse pas ou peu aux données objectives :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Donner son maximum dans la victoire comme la défaite. 2) Lecture des trajectoires ascendantes, horizontales, descendantes. 3) Renvoie les volants lents partout sur son terrain 4) Identifie un schéma tactique (1 ou plusieurs coups) répétitif. <p>L'élève se projette difficilement sur la prochaine confrontation, l'analyse reste faible ou absente</p>	<p>L'élève tente d'exploiter les données objectives</p> <p>L'élève se projette sur la prochaine confrontation à partir d'un début d'analyse</p>	<p>L'élève exploite régulièrement les données objectives. Il analyse les forces et faiblesses en présence</p> <p>Des pistes d'adaptation émergent pour la prochaine confrontation</p>	<p>L'élève exploite systématiquement les données objectives. Il analyse de manière pertinente les forces et faiblesses en présence</p> <p>De véritables choix tactiques et stratégiques sont pensés et adaptés pour la prochaine confrontation</p>

AFLP 4 (BIT)	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 (Joueur, Partenaire, Arbitre/Scripteur, Coach)	<p><u>Joueur</u> : L'élève est peu vif ou au contraire très excité dans le jeu. Il s'agite dans la victoire comme dans la défaite en étant peu respectueux. Il abandonne dès qu'il perd</p> <p><u>Partenaire</u> : il renvoie le volant sans tenir compte des indications demandées</p> <p><u>Arbitre/Scripteur</u> : il ne maîtrise pas le règlement en double, souvent assis, distrait et peu objectif en simple / il ne s'engage pas à noter des informations demandées</p> <p><u>Coach</u> : peu attentif au match, il ne donne aucun conseil et ne sait pas quoi corriger</p>	<p><u>Joueur</u> : L'élève accepte le résultat lorsqu'il gagne mais s'emporte facilement pendant ou à la fin du match. Il se décourage quand l'écart se creuse</p> <p><u>Partenaire</u> : il joue avec son partenaire mais ne le regarde pas travailler et ne s'adapte pas à lui</p> <p><u>Arbitre/Scripteur</u> : il s'engage ponctuellement dans les rôles sociaux sans être rigoureux. Il met partiellement en œuvre les règles retenues. Souvent debout, il ne réagit qu'à la demande des joueurs / il relève à minima les informations demandées</p> <p><u>Coach</u> : attentif au match, il donne quelques conseils génériques mais peu pertinents</p>	<p><u>Joueur</u> : L'élève gère ses émotions. Il accepte la victoire comme la défaite. Il s'engage dans la totalité de la rencontre</p> <p><u>Partenaire</u> : il agit et réagit dans le respect de l'adversaire et du partenaire. Il applique les consignes données et est à l'écoute des demandes de son partenaire</p> <p><u>Arbitre/Scripteur</u> : il est rigoureux et efficace dans les rôles sociaux. Il applique et fait appliquer l'ensemble des règles retenues / il prélève et note les informations demandées</p> <p><u>Coach</u> : concentré lors des matchs, il encourage et donne des conseils pertinents au regard des capacités de son partenaire</p>	<p><u>Joueur</u> : L'élève est respectueux, en gagnant humblement et en perdant sans rancune. Il aide son partenaire et dialogue positivement avec ses adversaires. Il persévère et s'investit à chaque point</p> <p><u>Partenaire</u> : il applique les consignes en bonne coopération et régule ses trajectoires en fonction des réussites de son partenaire</p> <p><u>Arbitre/Scripteur</u> : il s'engage avec sérieux dans tous les rôles sociaux. Il applique et explique l'ensemble des règles en étant actif à l'arbitrage, clair et précis / il relève correctement les informations demandées et les analyse en argumentant avec ses camarades</p> <p><u>Coach</u> : très concentré lors des matchs, il encourage positivement et donne des conseils pertinents selon les capacités de son partenaire et de l'adversaire</p>

AFL 5	Repères d'évaluation			
	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Savoir se préparer, s'entraîner et récupérer pour faire preuve d'autonomie	Echauffement quasi-inexistant, incomplet et explosif en frappant fort dès les premiers échanges	Echauffement peu progressif, encore trop de sprints et de smashes dès les premiers échanges	Echauffement progressif, l'élève trotte et mobilise les articulations de l'épaule et de la nuque, les premières frappes sont contrôlées et montent progressivement en puissance	Echauffement progressif, continu et complet, l'élève sollicite progressivement et judicieusement le cardiaque, le musculaire et l'articulaire
	L'élève se prépare de manière inefficace et ne respecte pas les consignes d'échauffement en se déplaçant dès le début sur tous les volants	L'élève respecte les consignes mais il entre dans le jeu sans mobilisation préalable et accepte mal de ne pas jouer « à fond » dès le début	L'élève respecte les consignes de jeu en ne prenant pas les volants éloignés	L'élève respecte les consignes de jeu et celles de l'échauffement général et spécifique (mouvements spécifiques de fentes avant, latérales et routines plus techniques)
	Il n'est pas autonome et évite les exercices qui demandent un effort cardio-respiratoire trop long	Il est peu autonome et suit l'échauffement de ses camarades	Il est autonome et construit un échauffement progressif	Il est très autonome et se construit un échauffement personnel complet et pertinent
	L'entraînement ou la récupération sont limités ou absents	La préparation, l'entraînement et la récupération sont incomplètes	L'élève fait preuve d'une autonomie dans sa préparation, son entraînement et sa récupération	La préparation, l'entraînement et la récupération de l'élève sont efficaces et complètement autonomes. Il est une aide pour ses camarades
	Il s'engage très modérément	Il a régulièrement besoin d'être guidé par l'enseignant		
Notation sur 2 pts	0.5	1	1.5	2
Notation sur 4 pts	1	2	3	4
Notation sur 6 pts	1.5	3	4.5	6

AFL 1 et AFL 2 évalués lors du CCF

AFL 3 et 5 (filiale MMV) et AFL 4 et 5 (filiale BIT) évalués au cours de la séquence d'enseignement avec une répartition possible des notes selon tableau joint

Choix de l'élève	AFL 3 ou 4	AFL 5
1	6pts	2pts
2	4pts	4pts
3	2pts	6pts

Validation (réservée aux IA-IPR)	Motivation et/ou commentaire :
<p data-bbox="107 76 439 114"><input type="checkbox"/> Validée <input type="checkbox"/> Non validée</p> <p data-bbox="107 134 300 165">le : jj/mm/aaaa</p> <p data-bbox="107 188 309 220">par : nom IA-IPR</p>	