

LYCEE POLYVALENT VACLAV HAVEL BEGLES Section « Métier Mode et Vêtements » et Section « Bio Industrie de Transformation »

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.

APSA retenue : **Course d'Orientation**

Temps d'apprentissage : 9 leçons de 2h30

Compétence de fin de séquence caractérisant les 4 AFLP retenus dans l'APS :

- Filière MMV et BIT : AFLP 1, 2, 5 et 6

Évalués le jour de l'épreuve (situation de fin de séquence) :

L'AFLP1 est noté sur 7 points et porte sur la capacité du candidat à anticiper, planifier et conduire son itinéraire dans le temps imparti.

L'AFLP2 sur 5 points et porte sur la capacité du candidat à s'adapter à son milieu par l'utilisation de techniques et de rythmes de déplacement efficaces.

Évalués au fil de la séquence et finalisés le jour de l'évaluation de fin de séquence.

Choix du candidat sur le poids relatif dans l'évaluation des deux AFLP retenus par l'équipe pédagogique

- Cas 1 : 2pts sur le premier AFLP retenu, 6pts sur le second

- Cas 2 : 4pts sur le premier AFLP retenu, 4pts sur le second

- Cas 3 : 6pts sur le premier AFLP retenu, 2pts sur le second

Le candidat annonce sa répartition des points sur ces deux AFLP avant l'évaluation de fin de séquence et l'enseignant retient le meilleur degré d'acquisition atteint par l'élève.

Situation d'évaluation de fin de séquence : 12 points

Dans un environnement boisé semi-connu, l'élève doit réaliser un parcours de son choix de 10 postes maximum, qui correspond au mieux aux compétences qu'il estime avoir atteintes en fin de cycle. Il dispose de 5mn avant le départ pour élaborer son circuit.

3 parcours de niveaux différents sont à sa disposition :

➤ « Le parcours VERT » : 7 balises à choisir (sur 10 possibles sur la carte mère) et 3 balises bonus possibles (l'élève qui s'est engagé sur ce niveau choisira s'il va chercher les balises bonus ou pas tout au long de son itinéraire). Les balises VERTEES se situent sur des éléments caractéristiques proches de lignes directrices (chemin, sentier, clôture, limite de végétation précise)..

➤ « Le parcours BLEU » : 7 balises à choisir (sur 10 possibles) et 3 balises bonus

possibles (l'élève qui s'est engagé sur ce niveau choisira s'il va chercher les balises bonus ou pas tout au long de son itinéraire). Les balises BLEUES nécessitent d'identifier un point d'attaque sur des lignes directrices de niveau 1 (route, chemin, sentier, grillage...) pour leur recherche, restent proches de ces lignes, elles sont visibles.

➤ « Le parcours ROUGE » : 7 balises rouges à choisir (sur 10 possibles) et 2 balises bonus plus 1 balise « Super Bonus » possibles (l'élève qui s'est engagé sur ce niveau choisira s'il va chercher les balises bonus ou pas tout au long de son itinéraire). Les balises ROUGES sont éloignées des lignes directrices ou de lignes d'arrêt possibles et nécessitent une lecture fine de la carte. Invisibles des lignes.

L'élève réalise SON CIRCUIT : VERT, BLEU ou ROUGE de 7 postes minimum et 3 optionnelles pour témoigner de sa capacité à s'engager de façon efficace (AFL 1) en réalisant des choix d'itinéraires mais aussi tactiques (je prends la balise optionnelle ou pas) tout en courant et en gérant son temps de course.

L'élève dispose de 45 min pour les filles et 40 min pour les garçons afin de réaliser son circuit. L'épreuve met en place une évaluation qui tient compte du nombre et difficultés des balises trouvées et du temps réalisé. Le niveau de performance et de compétence sont objectivés par le niveau des balises trouvées et par le temps réalisé (relation niveau technique-niveau d'engagement physique).

Positionnement précis dans le degré.	Repères d'évaluation			
	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<p align="center">AFLP 1 7 points</p> <p>Anticiper et planifier son itinéraire pour concevoir et conduire dans sa totalité un projet de déplacement</p> <p align="center">A chaque balise non trouvée – 1 point</p>	<p>Les légendes et les définitions ne sont pas connues.</p> <p>Absence de lecture car les relations carte/terrain et terrain/carte sont oubliées.</p> <p>Des choix aléatoires et/ou erronés sans prises en compte du milieu et de ses ressources.</p> <p>Pas d'anticipation.</p> <p>Le POP n'est pas utilisé.</p> <p>La marche est privilégiée : La lecture de carte est difficile en courant ou l'effort physique n'est pas accepté.</p>	<p>Les légendes les plus simples sont déchiffrées.</p> <p>Le relief, les limites de végétations et les subtilités de la carte sont ignorées.</p> <p>Lecture : des difficultés persistes au niveau des relations carte/terrain et terrain/carte.</p> <p>Des choix d'itinéraires simples et souvent longs sont réalisés en suivant des lignes directrices.</p> <p>Le POP est tenté mais pas tout à fait maîtrisé</p> <p>Les courses sont lentes et/ou ponctuées d'arrêts</p>	<p>La légende est imparfaitement connue et entraîne encore quelques erreurs au niveau des choix d'itinéraires.</p> <p>Lecture encore lente mais cohérente</p> <p>Des choix intéressants mais lents sont faits.</p> <p>Le POP est utilisé et maîtrisé</p> <p>La course est relativement Régulière</p>	<p>Connaissance fine des légendes, de leur signification sur le terrain.</p> <p>Des choix efficaces et anticipés en choisissant et en utilisant des points d'appuis et d'attaques.</p> <p>Le POP est automatisé, l'orienteur fait preuve de routines(orientation de sa carte, association éléments nature/carte, se situer en permanence, tête-radar).</p> <p>Les capacités aérobies et anaérobies ont été exploitées, la course est fluide.</p>
	<p>1500 m</p> <p>Itinéraire VERT 7 balises = 2 pts</p>	<p>2000m</p> <p>Itinéraire VERT 10 Bal = 4 pts</p> <p>Itinéraire VERT 9 Bal = 3.5.pts</p> <p>Itinéraire VERT 8 Bal = 3 pts</p>	<p>2500m Itinéraire BLEU 10 Bal = 5 pts</p> <p>Itinéraire BLEU 9 Bal = 4.75 pts</p> <p>Itinéraire BLEU 8 Bal = 4.5 pts</p> <p>Itinéraire BLEU 7 Bal = 4.25 pts</p>	<p>3000m Itinéraire ROUGE 10 Bal = 7 pts</p> <p>Itinéraire ROUGE 9 Bal = 6.5 pts</p> <p>Itinéraire ROUGE 8 Bal = 6 pts</p> <p>Itinéraire ROUGE 7 Bal = 5.5 pts</p>

AFLP 2 5 points Mobiliser des techniques efficaces pour adapter et optimiser son déplacement aux caractéristiques du milieu	Garçons : Entre 36 et 40 min Filles : Entre 41 et 45 min	1 point Garçons : 35 min Filles : 40 min	3 points Garçons : 33 min Filles : 38 min	4.5 points Garçons : 31 min Filles : 36 min
	0,5 point	2 points Garçons : 34 min Filles : 39 min	4 points Garçons : 32 min Filles : 37 min	5 points Garçons : 30 min Filles : 35 min

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 5 évalué	Repères d'évaluation			
	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
AFLP5 — 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.	L'élève oublie l'échauffement. Il effectue sa course en oubliant le chronomètre.	L'élève s'échauffe en suivant son partenaire de course. Il effectue sa course sans adaptation aux imprévus rencontrés et au défilement du temps, s'obstinant dans ses choix initiaux plutôt qu'enclin à les réguler voire renoncer.	L'élève s'échauffe pour sa course en autonomie. Il régule sa course (difficulté de l'itinéraire ou renoncement) en fonction du temps restant, des obstacles ou de l'aisance rencontrés sur le parcours.	L'élève adapte son échauffement à sa future course. Il gère son rythme de course et régule ses choix (difficulté d'itinéraire, renoncement) en fonction du temps restant et de ses ressources disponibles.

AFLP 6 évalué	Repères d'évaluation			
	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
AFLP6 — Respecter et faire respecter la réglementation et les procédures d'urgence pour les mettre en œuvre dans les différents environnements de pratique.	L'élève 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...)	L'élève connaît les règles de sécurité mais effectue quelques écarts occasionnels (rentrer avec 5 minutes de retard...).	L'élève connaît les règles de sécurité et en fait une application systématique.	L'élève connaît les règles de sécurité et n'hésite pas à effectuer un rappel auprès d'un camarade étourdi.

