ANNEXE N°2 : CADRE ACADÉMIQUE DE CONCEPTION DES RÉFÉRENTIELS BACCALAURÉAT GÉNÉRAL ET

Bulletin Officiel n°36 du 03.10.2019_Circulaire n° 2019-129 du 26.09.2019_Annexe 1 modifiée par circulaire du 25.03.2022

Ville	NÎMES	RNE	0300021K	CHAMP D'APPRENTISSAGE N°	1	2	3	4	5
Établissement	Lycée Alphonse DAUDET							X	
APSA	TENNIS DE TABLE			ACTIVITÉ	NATIONALE			ÉTABLISSEMENT	
					X				

AFL 1,2 ,3 :

1. S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force.
2. Se préparer et s'entraîner individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.
3. Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire.

AFL déclinés dans l'APSA choisie : (éléments prioritaires pour les atteindre)

- Réaliser des gestuelles d'attaque et de défense en relation avec son projet et ses choix tactiques.
- Identifier les forces et faiblesses de son adversaire pour définir, mettre en œuvre et réguler un projet tactique.
- Identifier l'évolution des caractéristiques du rapport de force pour adapter ses actions.
- Adapter son engagement en fonction du rapport de force et de ses ressentis.
- Répéter et persévérer pour améliorer l'efficacité de ses actions.
- Utiliser différents supports d'observation et d'analyse pour apprécier des prestations et l'état du rapport de force entre deux équipes ou deux adversaires.
- Accepter la défaite, gagner avec humilité.
- Etre solidaire de ses partenaires.
- Assurer un rôle social (arbitre/gestionnaire, coach observateur) lié à l'activité.
- Connaître, respecter et faire respecter les règles.

Principes d'élaboration de l'épreuve :

Les élèves sont par équipes de 2 joueurs. Dans le cadre de l'évaluation, ils rencontrent une autre équipe de niveau similaire. La rencontre se déroule en cinq matchs se déroulant en deux sets de 9 points : 4 simples (chaque joueur rencontre les deux autres joueurs de l'équipe adverse) et un double. En cas d'un nombre impair d'élèves dans le groupe classe, une équipe de 3 sera constituée. Dans cette équipe chaque joueur ne fera alors que 2 matchs (un simple + un double ou deux simples).
Lors des simples, les élèves sont coachés par leur partenaire (1' de temps de conseils entre deux sets).
Les élèves choisissent leur partenaire d'équipe à la 3° leçon parmi des joueurs d'un niveau similaire établi par le professeur.
L'AFL 1 s'évalue le jour du contrôle en cours de formation (CCF) en croisant le niveau de performance et l'efficacité technique et tactique, lors d'un match par équipes. Il est noté sur 12 points : l'élément 1 est noté sur 8 et l'élément 2 sur 4
Pour les deux éléments de l'AFL1, le professeur, après avoir positionné l'élève dans un degré, définit le nombre de points en fonction de son efficacité appréciée comme suit :
* efficacité maximale (haut de la fourchette de note) : l'équipe gagne, l'élève remporte ses deux simples et le double ;
* efficacité minimale (bas de la fourchette de note) : l'équipe perd, l'élève perd ses deux simples et le double

Précision des choix possibles pour les élèves :

AFL1 : chaque joueur choisit son style de jeu et sa stratégie
AFL2 : A la 3° leçon chaque élève choisit son partenaire de travail parmi ceux de son groupe de niveau établi par l'enseignant
AFL 3 : A la 3° leçon, choix du rôle évalué.
AFL 2 et AFL 3 : A la 5° leçon, choix du poids relatif dans l'évaluation.

Précisions sur les moments de l'évaluation :

Évaluation AFL 1	au fil de la séquence ☐	en fin de séquence☒	les 2☐
Évaluation AFL 2	au fil de la séquence ☐	en fin de séquence☐	les 2☒
Évaluation AFL 3	au fil de la séquence ☐	en fin de séquence☐	les 2☒

AFL 1 – TENNIS DE TABLE
S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force

Éléments à évaluer	**Repères d'évaluation**			
AFL 1	**Degré 1**	**Degré 2**	**Degré 3**	**Degré 4**
S'engager et réaliser des gestuelles d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu **Noté sur 8 points**	- Joueur en difficulté en coup droit et en revers, pas de coup préférentiel efficace. - Le service est une simple mise en jeu. - Statique ou très peu de déplacements.	-Réalisation efficace d'un coup préférentiel d'attaque ou de défense, en coup droit ou en revers. -Le service pose parfois problème à la relance adverse. -Déplacements réactifs et souvent en retard.	- Utilisation régulière d'une gestuelle adaptée dans un système de jeu préférentiel d'attaque (smashs, effets liftés, services rapides) ou de défense (bloc, effet coupé, défense haute). -Utilise des services variés afin de gêner la relance adverse (différents placements, vitesses ou effets). -Déplacements adaptés à la trajectoire de balle reçue.	-Efficacité gestuelle et tactique en attaque et en défense grâce à la maîtrise d'un large panel de coups adaptés au niveau de l'adversaire (smashs, blocs, effets coupés et lifté). -Le service permet de créer des occasions de marque (schémas tactiques à partir du service). -Déplacements variés, anticipés et replacement systématique.
Répartition équilibrée des 8 points entre les degrés	**De 0 à 1,5 pts**	**De 2 à 4 pts**	**De 4,5 à 6 pts**	**De 6,5 à 8 pts**
Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force **Noté sur 4 points**	Le projet de jeu de l'élève est neutre, ne permettant ni de contrer un coup fort ou d'exploiter une faiblesse de son adversaire et encore moins de contrer un coup fort de l'adversaire **<u>Projet neutre</u>** Adaptation aléatoire, jeu en « réaction » en fonction de la balle qui arrive Lecture de jeu insuffisante Non prise en compte des forces et faiblesses en présence Pas de choix tactique possible	L'élève adopte un projet de jeu permettant soit d'exploiter son coup fort, soit d'exploiter une faiblesse de l'adversaire, soit de neutraliser un coup fort de l'adversaire. **<u>Projet sommaire</u>** Quelques adaptations en cours de jeu (placement de balle) Prise en compte des forces et faiblesses en présence les plus saillantes (coup préférentiel, coté faible, placement de balle...)	L'élève adopte un projet de jeu fixe sur le set, combinant deux éléments parmi : exploiter ses propres coups forts ; exploiter les faiblesses de l'adversaire ; s'appuyer sur les coups forts de l'adversaire pour le contrer **<u>Projet pertinent</u>** Adaptation régulière et modification de certains paramètres de son jeu Prise en compte des principales forces et faiblesses en présence (déplacement du joueur, déséquilibre joueur, vitesse d'échange, service préférentiel...)	L'élève adopte un projet de jeu évolutif sur le set, combinant deux éléments. Il adapte son projet de jeu au cours même du set en fonction de l'évolution du rapport d'opposition. **<u>Projet pertinent, évolutif sur le set :</u>** Adaptation permanente aux réactions adverses en cours de jeu Prise en compte des forces et faiblesses en présence et stratégies variées (coup fort, rythme du jeu, effet..)
Répartition équilibrée des 4 points entre les degrés	**De 0 à 1 pt**	**De 1,5 à 2 pts**	**De 2,5 à 3 pts**	**De 3,5 à 4 pts**

AFL 2 – TENNIS DE TABLE
Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

Éléments à évaluer	**Repères d'évaluation**			
AFL 2 : Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel	**Degré 1**	**Degré 2**	**Degré 3**	**Degré 4**
Ce positionnement est effectué sur la base des observations réalisées lors de la séquence et d'un carnet d'entraînement rempli régulièrement par l'élève et dans lequel il indique ses points forts et ses points faibles (ainsi que ceux de son équipe), ce qui a été travaillé dans la séance, ses progrès et les progrès collectifs de son équipe	-S'engage peu dans les séances. - Carnet d'entraînement tenu de manière irrégulière. -Refuse de répéter pour apprendre, n'écoute pas les consignes et ne cherche pas à être plus autonome dans cette activité. -Peu de progrès constatés en fin de séquence	- S'engage chaque séance selon son envie du jour, du moment présent. -Carnet d'entraînement tenu régulièrement, approximations dans l'évaluation de son jeu. - Carnet d'entraînement rempli correctement, avec certaines appréciations/ erreurs sur soi-même. - Des progrès ciblés sont constatés en fin de séquence.	-S'engage avec régularité dans les différents exercices avec une volonté de progresser, de devenir plus autonome et plus responsable en prenant quelques initiatives. -Carnet d'entraînement tenu régulièrement dans lequel l'élève identifie de manière pertinente ses points forts et faibles. - Des progrès se remarquent en fin de séance.	-S'engage de manière soutenue lors de la totalité des séances. Capable de répéter pour acquérir des compétences, d'être un leader autonome qui prend des initiatives réfléchies et adaptées . -Carnet d'entraînement tenu régulièrement dans lequel l'élève identifie plusieurs axes de progrès, et des exercices pertinents pour les travailler d'une séance à l'autre. -Propose des exercices d'entraînement à son partenaire. - Participe aux progrès de chacun, mais aussi du sien.
Cas n°1 6 points ☐	**De 0 à 1 pt**	**De 1,5 à 2,75 pts**	**De 3 à 4,5 pts**	**De 5 à 6 pts**
Cas n°2 4 points ☐	**De 0 à 0,75 pts**	**De 1 à 1,75 pts**	**De 2 à 3 pts**	**De 3,5 à 4 pts**
Cas n°3 2 points ☐	**De 0 à 0,25 pts**	**De 0,5 à 0,75 pts**	**De 1 à 1,5 pts**	**De 1,75 à 2 pts**

AFL 3 – TENNIS DE TABLE
Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire

Éléments à évaluer		Repères d'évaluation			
AFL 3 : Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire.		**Degré 1**	**Degré 2**	**Degré 3**	**Degré 4**
L'élève est évalué dans un rôle qu'il a choisi (arbitre, observateur, coach, ,gestionnaire).	**Arbitre** **Gestionnaire** Évalué au cours de la séquence et de l'évaluation finale	- Arbitrage assis, peu d'investissement dans cette tâche. - Ne connaît pas / peu les règles pour les faire appliquer correctement. - Ne suit pas le fil du score, les différents points, se montre vite déstabilisé, perd vite ses moyens. - N'annonce pas le score à haute voix ou de manière trop faible/timide. -Peu concerné, gestion inefficace des matchs (d'une poule ou d'un tournoi). -Feuille de score peu fiable.	- Arbitrage debout, passif. - Les règles sont partiellement connues et appliquées, peu de fautes signalées - Se montre rapidement influençable, à la moindre pression. - Quelques erreurs dans l'annonce des points (score du serveur en 1er notamment). - Annonce du score pas suffisamment audible. -Appliqué mais brouillon dans la gestion des matchs (d'une poule ou d'un tournoi). -Remplit correctement une feuille de score.	- Arbitrage debout, actif, qui montre une certaine présence dans le match. - Affirme partiellement ses choix, peut encore se faire influencer sur 1 ou 2 points. - Annonce le score à haute voix tout le long du match en commençant par le score du serveur. - Fait respecter le règlement : (sanctionne parfois les fautes au service) mais ses interventions hachent le jeu. -Investi, organise les matchs d'une poule, gère le classement	- Arbitrage debout, affirmé. - Ne se fait à aucun moment du match influencer par tel ou tel joueur, quel que soit le point, décisif ou pas. - Annonce le score à haute voix tout le long du match en commençant par le score du serveur. - Fait respecter le règlement (sanctionne systématiquement les fautes au service...). -Se met au service du jeu. -Investi, organise les matchs d'un tournoi en gérant les temps de repos et les tables, gère le classement
	Observateur **Coach** Évalué au cours de la séquence et de l'évaluation finale	Les données relevées sont fausses, parcellaires ou inexploitables (« pas si fort, smash ») Peu attentif au match de son Partenaire	Concentré sur sa tâche, les indicateurs simples (quantitatifs) sont relevés de manière fiable (nombre de points marqués sans touche de l'adversaire) Attentif au match de son partenaire, l'encourage , apporte des conseils simples et stéréotypés lors des périodes de coaching. (« replace toi après ta frappe »).	Concentré, recueille des données quantitatives et qualitatives de manière fiable sur au moins 2 critères. Attentif au match de son partenaire, l'encourage et apporte des conseils pertinents lors des périodes de coaching sans vraiment prendre en compte l'adversaire.	Donne des conseils pertinents sur 3 critères (direction, effets, hauteur, positionnement….). Très investi pendant le match de son partenaire, l'encourage, le conseille, exploite avec pertinence les temps morts.
Cas n°1	**6 points ☐**	**De 0 à 1 pt**	**De 1,5 à 2,75 pts**	**De 3 à 4,5 pts**	**De 5 à 6 pts**
Cas n°2	**4 points ☐**	**De 0 à 0,75 pts**	**De 1 à 1,75 pts**	**De 2 à 3 pts**	**De 3,5 à 4 pts**
Cas n°3	**2 points ☐**	**De 0 à 0,25 pts**	**De 0,5 à 0,75 pts**	**De 1 à 1,5 pts**	**De 1,75 à 2 pts**