

ANNEXE N°1 : CADRE ACADÉMIQUE DE CONCEPTION DES RÉFÉRENTIELS BACCALAURÉAT GÉNÉRAL

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	VOLLEY BALL			ACTIVITÉ	NATIONALE				ÉTABLISSEMENT
					X				

AFL 1,2 ,3 :

- S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force.
- Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.
- 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.
- Être solidaire de ses partenaires.
- Assurer différents rôles (partenaire, adversaire, arbitre, coach, observateur).
- Connaître, respecter et faire respecter les règles.

Principes d'élaboration de l'épreuve :

Chaque équipe est constituée de 4 à 6 joueurs, dont 4 sur le terrain.
Hauteur de filet variable en fonction du niveau des élèves (2m10 ou 2m24).
En situation de match en 4 contre 4, (avec possibilité d'un ou plusieurs remplaçants), avec un arbitre et des coaches, sur un terrain de 11m x 7m, chaque équipe joue donc 2 matches minimum, avec si possible un rapport de force équilibré entre les 2 équipes.
Chaque match se joue en 2 manches (chaque joueur servant 2 fois consécutivement). : La durée des matches est déterminée par le nombre de services afin d'assurer un nombre de passages équitable aux différents postes et équilibrer la répartition des situations de réception

Durant chaque match, possibilité pour chacune des équipes de bénéficier d'un temps mort d'1 minute (avec le coach), pour adapter son organisation en fonction du contexte du jeu, du score de la rencontre et des observations du coach.

Le décompte des points se fait au point décisif.

Les règles essentielles sont celle du volley-ball, avec toutefois une adaptation particulière: tête et pieds interdits.

Pour les deux éléments, 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 plusieurs matches.
- efficacité minimale (bas de la fourchette de note) : l'équipe perd souvent ses matches.

Précision des choix possibles pour les élèves :

AFL1 : les élèves choisissent leurs partenaires d'équipe, lors de la 3ème séance, parmi les groupes de niveaux similaires établis par l'enseignant.

AFL2 et 3 : choix du poids relatif dans l'évaluation

AFL3 : choix d'1 rôle qui sera évalué

Précisions sur les moments de l'évaluation :

Évaluation AFL 1	au fil de la séquence <input type="checkbox"/>	en fin de séquence <input checked="" type="checkbox"/>	les 2 <input type="checkbox"/>
Évaluation AFL 2	au fil de la séquence <input checked="" type="checkbox"/>	en fin de séquence <input type="checkbox"/>	les 2 <input type="checkbox"/>
Évaluation AFL 3	au fil de la séquence <input checked="" type="checkbox"/>	en fin de séquence <input type="checkbox"/>	les 2 <input type="checkbox"/>

Éléments à évaluer	Repères d'évaluation			
AFL 1 : S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<p align="center">S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu</p> <p align="center">noté sur 6 points</p>	<ul style="list-style-type: none"> - faible efficacité des gestuelles d'attaque ou peu de maîtrise : frappes explosives notamment en manchettes, non contrôlées + passes hautes jouées avec la paume et sans réelle flexion des jambes. Le joueur est constamment statique, toujours surpris, en retard et évite le ballon par peur de se faire mal (dimension affective/émotionnelle qui prend le dessus.) - Nombreux renvois directs - Peu de communication collective. - Le NPB (Non Porteur de Balle) est spectateur, statique, peu ou pas de déplacement. - Le service est aléatoire et ne met pas en danger l'équipe adverse. Il fait souvent perdre des points à son équipe. - Sur mise en jeu de l'équipe adverse, le ballon touche régulièrement le sol, sans être réceptionné par un des joueurs de l'équipe. 	<ul style="list-style-type: none"> - utilisation efficace d'une gestuelle préférentielle ou gestuelles partiellement maîtrisées : le joueur intervient si la balle est facile et proche de lui. - Capable de réaliser des passes à 10 doigts hautes en situation offensive principalement . - Réalise des réceptions en manchettes peu contrôlées. - Pas de contres, ni de smashes. - Début de communication. - Le NPB propose une aide dans un espace proche mais encore peu d'anticipation sur les trajectoires - Peu de changement de statut, pour passer de défenseur à attaquant et inversement. - Service assuré (en cloche) mais facile à réceptionner par l'équipe adverse. - Mise en place d'une défense dont l'efficacité est limitée 	<ul style="list-style-type: none"> - utilisation efficace de plusieurs gestuelles d'attaque ou de défense (passe à 10 doigts, manchette...) - L'attaque fait son apparition : que ce soit placée ou smashée avec un mouvement descendant. - Début de contre ou défense basse efficace. - Communication comprise et mise en place par l'équipe. - Le joueur se montre disponible en relais vers l'avant ou en attaque (notamment en tant que NPB) et se replace pour intervenir dans son espace proche. - Change de statut dans la même action de jeu (favorise l'attaquant). - Déséquilibre l'équipe par des choix pertinents, avec notamment des services placés qui déstabilisent l'adversaire. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilisation efficace d'une variété de gestuelles d'attaque et de défense (manchette et passe à 10 doigts sont maîtrisées, hautes et précises, en situation offensive et défensive, les smashes sont plus utilisés et le joueur cherche le point direct par des attaques variées : que ce soit en smash, avec des feintes, ou en attaques placées = création et exploitation d'occasions de marque nombreuses et diversifiées. - Réceptionne les ballons, défend sur toute les balles et fait souvent des passes décisives. - Contre l'attaque adverse (efficacement) ou propose une défense basse pour réceptionner le ballon. - La communication est maîtrisée, avec des élèves qui se parlent à bon escient (qui utilisent le «j'ai», de manière opportune). - Anticipe le changement de statut, prend l'information au préalable pour être prêt, quel que soit la situation. - Personne-ressource de l'équipe. - Le service est synonyme de danger permanent.
Répartition équilibrée des 12 points entre les degrés	De 0 à 2,5 pts	de 3 à 5,5 pts	de 6 à 9 pts	de 9,5 à 12 pts
<p align="center">Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force</p> <p align="center">noté sur 6 points</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Influence rarement le RF en faveur de son équipe. - Organisation identifiable au début de chaque point (en réception) mais qui ne s'adapte pas en cours de jeu. Les actions défensives assurent la sauvegarde du ballon. - Renvoi en une touche systématique, pour garder le ballon « en vie ». - Adaptations aléatoires aux actions offensives de l'équipe adverse = non prise en compte des forces et/faiblesses en présence. 	<ul style="list-style-type: none"> - Fait rarement basculer le RF en faveur de son équipe par un choix tactique préférentiel. - L'intention de construire une attaque en 2 touches est visible mais manque d'efficacité. - Organisation offensive qui utilise opportunément un relais vers l'avant et une attaque de puis la zone avant, quelques adaptations en cours de jeu = projet sommaire prenant en compte les forces et/ou les faiblesses les plus saillantes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Fait basculer quelques fois le RF en faveur de son équipe en variant ses choix pour tromper l'adversaire = choix stratégiques efficaces, l'attaque se fait du côté faible de l'équipe adverse - Les attaques s'effectuent régulièrement en 3 touches de balles avec des ballons tendus au fond du terrain adverse et quelques smashes pas toujours efficaces - Combinaisons d'actions de plusieurs joueurs, coordonnées. - Organisations offensives et défensives de qualités, avec des placements et replacements adaptés = adaptations régulières en cours de jeu, projet pertinent prenant en compte les principales forces et/ou faiblesses en présence. 	<ul style="list-style-type: none"> - Fait régulièrement basculer le RF en sa faveur par des choix tactiques cohérents et surprenants qui déstabilisent l'adversaire = plusieurs alternatives de choix stratégiques. - Début de création d'incertitude avec des renvois variés opportuns en fonction du RF (attaque dans la ligne droite ou la diagonale). - Adaptation, réactivité collective au problème posé par l'équipe adverse = adaptation permanente en cours de jeu - Variation du rythme de jeu. Échanges décisifs qui créent le danger. - Continuité du jeu par une distribution de rôles adaptés et remplacement des équipiers. - Organisation défensive, évoluant en fonction du contexte de jeu et du score = projet pertinent prenant en compte les forces et les faiblesses en présence.

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
<p>Éléments à évaluer de l'AFL2 : 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 de son équipe), ce qui a été travaillé dans la séance, ses progrès et les progrès collectifs de son équipe</p>	<p>Entraînement inadapté - N'a pas mémorisé l'échauffement général et/ou spécifique de cette activité, ses éléments indispensables pour échauffer l'ensemble du corps et notamment les articulations importantes : poignet, cheville... - Refuse de répéter pour apprendre, n'écoute pas les consignes et ne cherche pas à être plus autonome dans cette activité. - S'engage peu dans les séances ou trop irrégulièrement. - Peu de progrès constatés en fin de séquence.</p>	<p>Entraînement partiellement adapté - S'échauffe convenablement, mais n'a pas mémorisé les différentes étapes clés de ce dernier. - Propose un projet de jeu non réfléchi, prévisible, identique lors de chaque situation et montre un faible degré d'autonomie et de responsabilité. - S'engage chaque séance mais a besoin d'être guidé dans le choix de ses exercices. - Des progrès ciblés sont constatés en fin de cycle.</p>	<p>Entraînement adapté - Réalise un échauffement complet en respectant les différentes phases. - Volonté de progresser, de devenir plus autonome et plus responsable en prenant quelques initiatives. - Identifie un point fort ou un point faible pour lui-même ou son équipe, et choisit des exercices adaptés pour les travailler. -s'engage régulièrement dans les différents exercices. - Des progrès se remarquent en fin de séquence, que ce soit individuellement ou collectivement.</p>	<p>Entraînement optimisé -Propose et réalise des exercices d'échauffements complets en respectant les différentes phases à son équipe ou à la classe. - Capable de répéter pour acquérir des compétences, d'être un leader autonome qui prend des initiatives réfléchies et adaptées à son équipe - s'engage régulièrement dans les différents exercices en travaillant spécifiquement ses points faibles et en affinant ses points forts. - Participe aux progrès de chacun, mais aussi du sien = Propose de nombreuses pistes d'améliorations envisageables, pour pouvoir progresser d'une séance à une autre.</p>
Cas n°1 6 points <input type="checkbox"/>	De 0 à 1,25 pt	De 1,5 à 2,75 pts	De 3 à 4,5 pts	De 4,75 à 6 pts
Cas n°2 4 points <input type="checkbox"/>	De 0 à 0,75 pt	De 1 à 1,75 pts	De 2 à 3 pts	De 3,25 à 4 pts
Cas n°3 2 points <input type="checkbox"/>	De 0 à 0,25 pt	De 0,5 à 0,75 pt	De 1 à 1,25 pt	De 1,5 à 2 pts

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 1 rôle qu'il a choisi (arbitre, observateur/coach).	Arbitre Évalué au cours de la séquence Arbitre 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.	- Arbitrage debout, passif. - Les règles sont partiellement connues et appliquées. - 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.	- Arbitrage debout, actif, qui montre une certaine présence dans le match. - Affirme partiellement ses choix, peut encore se faire influencer sur 2/3 points. - Annonce le score à haute voix tout le long du match en commençant par le score du serveur. - Fait respecter le règlement : sanctionne les fautes de filet, corrige la rotation des joueurs	- Arbitrage debout, autoritaire, charismatique. - Ne se fait à aucun moment du match influencer par telle ou telle équipe, tel ou tel camarade, 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 et ses aspects complexes (pénétration au filet, porté du ballon, ballon sur la ligne...).
	Observateur/Coach Évalué au cours de la séquence et de l'évaluation finale	- Peu attentif au jeu, pour relever les données (points marqués, nombre de touches effectué, points directs...). - Donne peu de conseils à son équipe, notamment lors des temps morts.	- Se montre attentif et concentré dans son rôle est capable de relever un indice d'observation principalement - encourage ses joueurs, apporte quelques conseils peu pertinents à son équipe, qui ne permettent pas de faire basculer le RF en leur faveur ou même de le renverser, après un coaching.	- Très attentif/investi dans le match, le coach est capable de s'intéresser essentiellement à son équipe sans vraiment prendre en compte l'adversaire. - Il apporte également des conseils pertinents sur 2 critères lors des phases de coaching, pour aider son équipe.	- Joue pleinement son rôle au sein de l'équipe, repère rapidement les points forts/faibles de l'équipe adverse - Donne des conseils pertinents sur 3 critères au moins qui aident les joueurs (pendant le match et pendant la phase de coaching) et qui permettent de gagner des points importants.
Cas n°1	6 points <input type="checkbox"/>	De 0 à 1,25 pt	De 1,5 à 2,75 pts	De 3 à 4,5 pts	De 4,75 à 6 pts
Cas n°2	4 points <input type="checkbox"/>	De 0 à 0,75 pt	De 1 à 1,75 pts	De 2 à 3 pts	De 3,25 à 4 pts
Cas n°3	2 points <input type="checkbox"/>	De 0 à 0,25 pt	De 0,5 à 0,75 pt	De 1 à 1,25 pt	De 1,5 à 2 pts

