Référentiel d'évaluation
Baccalauréat

<table>
<tr><th colspan="2">Champ d'Apprentissage n°4</th><th colspan="2">Activité Physique Sportive Artistique</th></tr>
<tr><td colspan="2">Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel pour gagner</td><td colspan="2">Handball</td></tr>
<tr><td>Principes d'évaluation</td><td colspan="3">• L'AFL1 s'évalue le jour du CCF
• L'AFL2 et l'AFL3 s'évaluent au fil de la séquence d'enseignement et peuvent être affinés le jour de l'épreuve
• Pour l'AFL3, l'élève est évalué dans le rôle de coach et un second rôle au choix entre arbitre et gardien de but</td></tr>
<tr><td rowspan="3">Barèmes et notation</td><td>AFL1</td><td>AFL2</td><td>AFL3</td></tr>
<tr><td>12 pts</td><td colspan="2">8 pts</td></tr>
<tr><td><u>Evalué le jour de l'épreuve</u>
L'élément prioritaire retenu n°1 est noté sur 6 pts
L'élément prioritaire retenu n°2 est noté sur 6 pts</td><td colspan="2">Evalués au fil de la séquence et éventuellement affinés le jour de l'épreuve
L'élève choisit la répartition des points à l'issue de la troisième leçon
- Cas 1 : AFL2 = 4pts / AFL3 = 4pts
- Cas 2 : AFL2 = 6pts / AFL3 = 2pts
- Cas 3 : AFL2 = 2pts / AFL3 = 6pts</td></tr>
<tr><td rowspan="3">Choix possibles pour les élèves</td><td rowspan="2">AFL1</td><td>AFL2</td><td>AFL3</td></tr>
<tr><td colspan="2">Répartition des 8 points au choix des élèves</td></tr>
<tr><td>Choix du système défensif
Choix du dispositif offensif et défensif</td><td colspan="2">Poids relatif dans l'évaluation
Choix du 2ème rôle évalué</td></tr>
</table>

Visualiser

Contexte

Diagnostic des besoins de formation

Programmation

Mises en œuvre

Evaluation

Baccalauréat

Actions

Annexes

Principe d'élaboration de l'épreuve du contrôle en cours de formation	Handball

- **Le groupe est divisé en deux clubs** constitués chacun de 2 à 4 équipes selon l'effectif et dont le rapport de force a priori est équilibré. Des équipes (5 à 7 joueurs) homogènes en leur sein mais de niveau hétérogène entre elles sont formées. Chaque équipe affronte une ou plusieurs équipes du club adverse pour des oppositions à l'issue est a priori incertaine.
- **L'évaluation se déroule en deux phases** : lors de la première, les oppositions ont lieu à 4x4 sur un terrain en largeur (buts de 2m40 x 1m70 et zone à 5m).
Lors de la seconde les oppositions se déroulent à 6x6 sur grand terrain (buts classiques et zone à 6m)
- **La durée des matchs est de 10min** comprenant la possibilité, pour chaque équipe et pour chaque match, d'un temps mort (1 à 2min).
Lors de ce temps-mort et à la fin des matchs, les joueurs ont accès au recueil statistique et aux observations fournies par le coach.
- **Les rôles d'arbitres** sont assurés par un joueur de chaque club.
- Pour l'emporter l'équipe doit avoir **au moins 2 des 3 scores supérieurs** à ceux de l'adversaire : nombre de buts, ratio tir/possession et ratio but/tir
- **Les rôles de coachs et de gardiens de but** sont assurés par des membres d'une autre équipe du même club.
- **Pour les deux éléments à évaluer de l'AFL1**, l'enseignant après avoir positionné l'élève dans un degré, définit le nombre de points en fonction des résultats comme suit :
  - efficacité max (haut de la fourchette de note) : l'équipe gagne, le club l'emporte
  - efficacité min (bas de la fourchette de note) : l'équipe perd, le club est battu

Repères d'évaluation

AFL1	S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force	AFL1 décliné dans l'activité	S'engager collectivement pour gagner un match en jouant sur l'exploitation de situations de montées de balle ou la création, face à une défense repliée, de situations favorables de marque articulant les bases avant et arrière pour marquer.

Eléments à évaluer	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu **6 pts**	Actions principalement égocentrées réalisées indépendamment des placements et déplacements des partenaires. Choix peu pertinents. **Att** : exploits individuels ou passivité du joueur dans le collectif. Tir peu efficace. **Déf** : l'interception est l'action défensive privilégiée. Sa réussite, peu fréquente, est surtout liée à une erreur de l'adversaire.	Relations simples avec le partenaire proche. Joueur efficace dans son registre préférentiel mais hésitant dans les choix ce qui ralentit le jeu **Att** : jeu en appui et en passe et va. Exploite les occasions de marque mais réussite aléatoire au tir même en SFM. **Déf** : des actions de harcélement et d'interception en défense. Régulièrement dominé par son adv	Actions coordonnées à 2 ou 3 joueurs. Joueur efficace dans plusieurs registres. Assure la continuité du jeu de l'équipe. **Att** : se coordonne avec les partenaires pour créer et exploiter les occasions de marque. Se démarque efficacement. En réussite au tir. **Def** : actions articulées (harcélement, dissuasion, interception) pour ralentir ou mettre en échec le vis-à-vis	Actions coordonnées et choix pertinents permettant d'exploiter, selon le rapport de force, la largeur et la profondeur du terrain. **Att** : joueur ressource capable de fixer et décaler. Efficace au tir même dans des situations peu favorables, il régule le jeu de l'équipe **Def** : capable d'organiser la défense et d'entraider, il met régulièrement en échec l'attaque adverse.
	0pt $\xrightarrow{0,5}$ 2pts	1,5pts $\xrightarrow{2}$ 3,5pts	3pts $\xrightarrow{3,5}$ 5pts	4,5pts $\xrightarrow{4}$ 6pts
Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force **6pts**	L'équipe se base sur ses forces présumées et ses individualités. Le jeu se déroule sur un rythme monotone (souvent très élevé) Le temps mort n'est pas utilisé ou n'aboutit à aucune décision collective.	L'équipe identifie des possibilités de CA directe mais est en difficulté lorsque l'équipe adverse est repliée proche de la cible. Le temps mort permet de proposer des régulations mais qui restent souvent peu pertinentes.	L'équipe s'organise pour monter rapidement la balle ou mettre en place une première circulation de balle lorsque la défense est replacée. En fonction des qualités de l'adversaire elle propose une organisation adaptée. Le temps mort permet à l'équipe de se réorganiser de manière cohérente	L'attaque exploite les situations de CA opportunes mais sait également dépasser ou surpasser une défense replacée. La défense s'organise collectivement pour gérer l'alternative récupération du ballon / protection de la cible en fonction du rapport de force Le temps mort permet à l'équipe de se réorganiser de manière cohérente et efficace
	0pt $\xrightarrow{0,5}$ 2pts	1,5pts $\xrightarrow{2}$ 3,5pts	3pts $\xrightarrow{3,5}$ 5pts	4,5pts $\xrightarrow{4}$ 6pts

Contexte
Diagnostic des besoins de formation
Programmation
Mises en œuvre
Evaluation
Baccalauréat
Actions
Annexes

Repères d'évaluation de l'AFL2

Les équipes et clubs doivent être formés au plus tôt dans la séquence. L'évaluation de l'AFL a lieu sur l'ensemble de la séquence mais débute une fois les effectifs stabilisés.
Le positionnement dans les degrés est effectué sur la base des oppositions vécues et des observations réalisées lors de la deuxième partie de la séquence.
Il peut être affiné le jour du contrôle en cours de formation.
Un archivage des résultats des oppositions est donc nécessaire. Celui-ci s'effectue à l'aide de l'application iPTB (iOS) ou aPTB (Android).
L'évaluation basée sur des critères essentiellement collectifs, est relative à l'équipe. Les membres d'une même équipe sont donc placés dans le même degré du bandeau.
Les comportements individuels « remarquables » (persévérance, gestion des émotions, responsabilités dans le collectif etc) permettent de placer le curseur dans le degré.

Repères d'évaluation

AFL2	**Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel**	**AFL2** décliné dans l'activité	S'inscrire dans la durée dans un projet de jeu commun et s'organiser collectivement pour développer et exploiter les points forts de notre équipe. Assumer ses responsabilités individuelles dans la préparation et la gestion de l'opposition collective.

Eléments à évaluer	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Répéter et persévérer pour améliorer le rapport Tir/Possession et But/Tir Accepter la défaite, gagner avec humilité : savoir gagner et perdre collectivement avec la manière (triple score)	**Les ratios sont inférieurs à 50%** **Défaite sur les 3 scores** L'équipe se décourage rapidement, seules quelques individualités impulsent une dynamique de travail. Les réactions émotionnelles sont partiellement maîtrisées, les responsabilités assumées par certains membres de l'équipe seulement.	**Les ratios sont compris entre 50 et 70%** **Défaite souvent déclarée sur 2 des 3 scores** L'équipe s'engage selon les consignes données et a besoin d'être guidée. Maitrise des émotions et acceptation de la défaite dans les situations d'opposition où la domination est peu contestée	**Les ratios sont compris entre 70 et 80%** **La victoire est souvent déclarée à partir de 2 des 3 scores** L'équipe accepte la répétition et fait preuve de lucidité sur les résultats de ses actions pour adapter son engagement. Elle est autonome. Maîtrise des émotions quels que soient le contexte et l'évolution de l'opposition	**Les ratios sont supérieurs à 80%** **La victoire est déclarée sur les 3 scores** L'équipe met en œuvre, dès l'échauffement, les conditions optimales pour performer. Elle accepte un nombre conséquent de répétitions et est capable de les analyser pour gagner en efficacité Maîtrise des émotions quels que soient le contexte et l'évolution de l'opposition, l'élève fait preuve de solidarité et communique facilement avec les autres.

Répartition des points en fonction du choix de l'élève

AFL noté sur 2pts	0pt	0,5pt	0,5pt	1pt	1pt	1,5pt	1,5pt	2pts
AFL noté sur 4 pts	0pt	1pt	1pt	2pts	2pts	3pts	3pts	4pts
AFL noté sur 6 pts	0pt	1,5 pt	1,5pt	3pts	3pts	4,5pts	4,5pts	6pts

Contexte

Diagnostic des besoins de formation

Programmation

Mises en œuvre

Evaluation

Baccalauréat

Actions

Annexes

Repères d'évaluation de l'AFL3

Les équipes et clubs doivent être formés au plus tôt dans la séquence. L'évaluation de l'AFL a lieu sur l'ensemble de la séquence mais débute une fois les effectifs stabilisés
Le positionnement dans les degrés est effectué sur la base des oppositions vécues et des observations réalisées lors de la deuxième partie de la séquence.
Il peut être affiné le jour du contrôle en cours de formation.
Tous les élèves sont évalués sur le rôle de coach et choisissent entre le rôle d'arbitre et le rôle de gardien de but pour le second rôle évalué. Ce choix sera exprimé au plus tard au milieu de la séquence. Des binômes stables d'arbitres méritent alors d'être constitués. Chaque rôle rapporte le même nombre de points.

Repères d'évaluation

AFL3	**Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire**	**AFL3** décliné dans l'activité	Investir le rôle d'un coach à même de recueillir et d'analyser les indices pertinents de l'efficacité collective d'une équipe. Assumer le rôle d'un arbitre capable de gérer une opposition dans le respect des règles et de l'intégrité physique et morale des joueurs ou d'un gardien dernier défenseur et premier attaquant de l'équipe.

Eléments à évaluer	Degré 1		Degré 2		Degré 3		Degré 4	
Le coach	Recueille des données insuffisamment fiables. N'est pas en capacité de les expliquer. L'utilisation de l'outil numérique pose des problèmes. *Le coach n'est pas une aide pour l'équipe.*		Recueille des données globales justes et fiables. En difficulté pour les restituer pour aider à la compréhension. L'outil numérique est maîtrisé. *Le coach est une aide au recueil d'informations utiles.*		Recueille des données différenciées. Capable de les exploiter pour aider le joueur/équipe observé.e. L'outil numérique est maîtrisé et exploité en tant que ressource. *Le coach est une aide au recueil d'informations utiles et à la décision.*		Recueille des données différenciées. Capable de les exploiter et de les interpréter pour accompagner les choix de l'équipe. Autonome. L'outil numérique est maitrisé et exploité, plusieurs sources de données peuvent être cumulées. *Le coach est une personne ressource, indispensable à la prise de décision*	
AFL noté sur 2pts	0pt	0,25pt	0,25pt	0,5pt	0,5pt	0,75pt	0,75pt	1pt
AFL noté sur 4 pts	0pt	0,5pt	0,5pt	1pt	1pt	1,5pt	1,5pt	2pts
AFL noté sur 6 pts	0pt	1pt	0,75pt	1,75pt	1,5pt	2,5pts	2pts	3pts
L'arbitre	Méconnaissance des règles. Peu de fautes signalées. Placé en dehors du terrain. La gestion du match est difficile.		Reconnaît les fautes principales, siffle tardivement. Attitude timorée ou exagérée. Placé ligne de touche. Se fait déborder dans la gestion du match.		Reconnaît les fautes et les signale en se rapprochant de la faute. Attitude adaptée : discret ou présent. Gestion complète du match.		Reconnaît les fautes, les signale et les explique en se rapprochant de la faute et dans le timing. Attitude adaptée.	
Le Gardien de But	Peur du ballon, esquive, se tourne face au tireur, se protège le visage avec ses mains. De dos au tir. Récupération et relance lente et peu précise après un tir.		En réaction, positionné en arrière et sur sa ligne de but. Parade de protection, les bras sont en bas. Déplacement anarchique. Récupération de balle en trotinnant, relance aléatoire, trajectoire parabolique.		Occupe l'espace, peu d'appréhension, suit la balle des yeux, se déplace en pas chassés. Occupe de l'espace avec des bras hauts. Récupération de balle rapide, relance au joueur proche.		Se positionne en avant de la ligne de but, calque son déplacement, en pas glissés, sur la circulation du ballon. Occupe le plus d'espace possible avec ses 4 segments. Récupération rapide et relance courte ou longue rapide et précise	
AFL noté sur 2pts	0pt	0,25pt	0,25pt	0,5pt	0,5pt	0,75pt	0,75pt	1pt
AFL noté sur 4 pts	0pt	0,5pt	0,5pt	1pt	1pt	1,5pt	1,5pt	2pts
AFL noté sur 6 pts	0pt	1pt	0,75pt	1,75pt	1,5pt	2,5pts	2pts	3pts