

Etablissement : Lycée Bernard Palissy

Éléments de contexte et choix réalisés par l'équipe pédagogique : permettre à nos élèves d'accéder à un patrimoine culturel dans lequel ils peuvent se situer en tant que pratiquant mais aussi spectateur ou critique. Les collèges environnants proposent une forte pratique du Badminton. C'est une activité particulièrement prisée par la population féminine, majoritaire dans notre établissement.

Le lycée dispose d'un gymnase : Sept terrains de simple possible, Trois terrains de double.

APSA retenue :

Badminton

Liste nationale : ☒

Liste académique : ○

Activité établissement : ○

Temps d'apprentissage :

7 séances en 1^{ère} et

9 séances en terminale

Compétence de fin de séquence caractérisant les 3 AFL dans l'APSA (**AFL1 en rouge**, **AFL2 en bleu**, **AFL3 en vert**)

S'engager pour gagner un affrontement interindividuel ou collectif en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force.

Se préparer et s'entraîner individuellement et collectivement pour conduire et maîtriser un affrontement interindividuel ou collectif.

Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement efficace et solidaire du groupe.

Principes d'élaboration de l'épreuve du champ d'apprentissage 4

L'épreuve : Les élèves sont par équipes de 2 ou 3. Ils effectuent une rencontre contre une autre équipe de niveau similaire. La rencontre se déroule en cinq matchs de deux sets gagnants de 11 secs: 4 simples (chaque joueur rencontre au moins un des deux autres joueurs de l'équipe adverse) et un ou 2 doubles. Lors des simples, les élèves sont coachés par leur partenaire (temps de conseils entre deux sets, et possibilité d'un temps mort par set). Les élèves ont choisi leur partenaire d'équipe lors de la séquence d'enseignement (au minimum trois leçons avant la séance d'évaluation terminale). Si ce choix est libre, le professeur conseille cependant aux élèves de choisir un partenaire de niveau similaire.

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, 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.

Élément1 : S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu.

Élément2 : Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force.

AFL2 : Entraînement adapté aux besoins individuels et collectif (évaluation pendant le cycle, cahier d'entraînement...).

AFL3 : Deux rôles choisis en début de séquence. (évaluation pendant le cycle).

Éléments à évaluer	Repères d'évaluation de l'AFL1			
	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 7 points	De nombreuses fautes en coup droit et en revers, pas de coup préférentiel efficace. Le service est une simple mise en jeu. Peu voire pas de déplacements. 0 1,7	Utilisation efficace d'un coup préférentiel d'attaque ou de défense, en coup droit ou en revers. Le service neutralise l'attaque adverse. Déplacements réactifs et en retard. 1,75 3,4	Organisation des coups techniques dans un système de jeu préférentiel d'attaque (smashes, effets liftés, services rapides) ou de défense (bloc, effet coupé, défense haute). Variété des services utilisés (différents placements, vitesses ou effets). Déplacements adaptés à la trajectoire de balle reçue. 3,5 5,2	Efficacité technique et tactique en attaque et en défense grâce à la maîtrise d'un large panel de coups (smashes, blocs, effets coupés et lifté). Le service permet de créer des occasions de marque (schémas tactiques à partir du service). Déplacements variés et replacements. 5,25 7
	Nombre de sets gagnés (1) ←————→	Nombre de sets gagnés(1) ←————→	Nombre de sets gagnés(1) ←————→	Nombre de sets gagnés(1) ←————→
Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force 5 points	Le projet de jeu du joueur ou de l'équipe ne permet ni d'exploiter un coup fort, ni d'exploiter une faiblesse de son adversaire, ni de contrer un coup fort de l'adversaire. 0 1,2	Le joueur ou l'équipe adopte un projet de jeu permettant soit d'exploiter un coup fort, soit d'exploiter une faiblesse de l'adversaire, soit de contrer un coup fort de l'adversaire. 1,25 2,4	Le joueur ou l'équipe adopte un projet de jeu combinant deux éléments parmi : exploiter ses propres coups forts ; exploiter les faiblesses de l'adversaire ; contrer les coups forts de l'adversaire 2,5 3,7	Le joueur ou l'équipe adopte un projet de jeu combinant deux éléments. Le joueur ou l'équipe adapte son projet de jeu au cours même du set en fonction de l'évolution du rapport d'opposition. 3,75 5

(1) Pour chacun des deux éléments de l'AFL1, les co-évaluateurs positionnent l'élève dans un degré puis ajustent la note en fonction de la proportion des sets gagnés (tout l'empan de la notation du degré d'acquisition n'est pas systématiquement exploité)

Repères d'évaluation de l'AFL2 : « 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
Entraînement inadapté - Peu d'engagement dans les séances nécessaires à la stabilisation des apprentissages. - Pas de cahier d'entraînement	Entraînement partiellement adapté - S'engage dans les exercices selon ses envies. - Cahier d'entraînement tenu régulièrement, approximations dans l'évaluation de son jeu et celui de ses adversaires.	Entraînement adapté - S'engage avec régularité dans les différents exercices. - Carnet d'entraînement tenu régulièrement dans lequel l'élève identifie de manière pertinente ses points forts, faibles, ce amène des choix d'exercices adaptés.	Entraînement optimisé - S'engage de manière soutenue individuellement et collectivement lors de la totalité des séances (situations d'échauffement, d'apprentissages ou complexes). - Carnet d'entraînement tenu régulièrement dans lequel l'élève identifie plusieurs axes de progrès personnel, et des exercices pertinents pour les travailler.

Repères d'évaluation de l'AFL3 : Rôle de COACH (évalué au cours du cycle et de l'évaluation).

Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Peu attentif au match de ses partenaires. Ne donne peu ou pas de consignes et elles ne sont pas pertinentes.	Attentif au match de ses partenaires, les encourage et apporte uniquement des conseils simples et stéréotypés.	Attentif au match de ses partenaires, les encourage et apporte des conseils pertinents.	Attentif au match de ses partenaires, les encourage et apporte des conseils pertinents, ciblés, qui amènent une plus value au niveau individuel et collectif.

Repères d'évaluation de l'AFL3 : Rôle de Partenaire d'entraînement (évalué au cours du cycle).

Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Pratique peu et ne s'applique pas pour permettre à ses partenaires de réaliser correctement les exercices.	Permet à ses partenaires de réaliser, dans la mesure de ses moyens, l'exercice en respectant les consignes.	S'engage dans son rôle de partenaire d'entraînement : renvoie les volants de manière à ce que ses partenaires puissent travailler avec efficacité l'objectif de l'exercice.	Quel que soit l'exercice, adapte le renvoi des volants de manière à ce que ses partenaires puissent travailler avec efficacité l'objectif de l'exercice. Apporte quelquefois des conseils à ses partenaires.

Repères d'évaluation de l'AFL3 : Rôle de Gestionnaire d'entraînement (évalué au cours du cycle) et Arbitre.

Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Peu concerné, gestion inefficace dans la rotation des exercices, des rôles et des matchs (d'un tournoi). Arbitre inattentif et peu fiable avec beaucoup d'erreurs. Ne connaît pas les règles. Feuille de score peu fiable.	Appliqué mais brouillon dans la gestion des exercices et des matchs (d'un tournoi). Arbitre timide dans ses décisions, ne maîtrise pas toutes les règles. Remplit correctement la feuille de score.	Investi, organise la gestion des exercices et des matchs (d'un tournoi). Arbitre qui se trompe rarement, faisant respecter le règlement mais reste discret. Gère le score des Matchs, le classement.	Investi, organise avec précision la gestion des exercices et des matchs (d'un tournoi). Intégration du règlement, connaissance du vocabulaire, s'affirme et se fait respecter (parle fort). Gère les terrains et le classement.

Repères d'évaluation de l'AFL3 : Rôle d'observateur (évalué au cours du cycle).

Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Peu attentif au jeu, les données relevées sont fausses, parcellaires ou inexploitable.	Concentré sur sa tâche, les indicateurs simples (quantitatifs) sont relevés de manière fiable.	Concentré, recueille des données quantitatives et qualitatives de manière fiable.	Comprend et analyse les données recueillies et propose des axes d'adaptation techniques et tactiques simples pertinents.

Points choisis AFL2 ou AFL3	DEGRÈS 1	DEGRÈS 2	DEGRÈS 3	DEGRÈS 4
2 PTS	0,5	1	1,5	2
4 PTS	1	2	3	4
6 PTS	1,5	2,5	4,5	6

Validation (réservée aux IA-IPR)	Motivation et/ou commentaire :
☐ Validée ☐ Non validée le : jj/mm/aaaa par : nom IA-IPR	...