



RÉFÉRENTIEL D'ÉVALUATION BACCALAURÉAT GÉNÉRAL ET TECHNOLOGIQUE

UNE ILLUSTRATION DANS LE CHAMP D'APPRENTISSAGE 4 : TENNIS DE TABLE

Principes d'évaluation

- 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.
- L'AFL 2 et l'AFL 3 s'évaluent au fil de la séquence d'enseignement et éventuellement le jour de l'épreuve.
- Pour l'AFL 3, l'élève est évalué dans deux rôles qu'il choisit à l'issue de la troisième séance.

Barème et notation

- L'AFL 1 est noté sur 12 points : l'élément 1 est noté sur 8 et l'élément 2 sur 4.
- Les AFL 2 et 3 sont notés sur 8 points. La répartition des 8 points est au choix des élèves avec trois possibilités de répartition :
 - AFL 2 = 4 pts / AFL 3 = 4 pts ;
 - AFL 2 = 6 pts / AFL 3 = 2 pts ;
 - AFL 2 = 2 pts / AFL 3 = 6 pts.Ce choix est effectué à l'issue de la troisième séance.

Choix possibles pour les élèves

- AFL 1 : choix de son partenaire d'équipe.
- AFL 2 et AFL 3 : choix du poids relatif dans l'évaluation.
- AFL 3 : choix du deuxième rôle évalué.

Retrouvez éduscol sur :



Repères d'évaluation de l'AFL 1

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. »

PRINCIPE D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE

Les élèves sont par équipes de 2. Ils effectuent une rencontre contre une autre équipe de niveau similaire. La rencontre se déroule en cinq matchs de deux sets gagnants : 4 simples (chaque joueur rencontre les deux autres joueurs de l'équipe adverse) et un double.

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.

ÉLÉMENTS À ÉVALUER	REPÈRES D'ÉVALUATION			
	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.	De nombreuses fautes en coup droit et en revers, pas de coup préférentiel efficace.	Utilisation efficace d'un coup préférentiel d'attaque ou de défense, en coup droit ou en revers.	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).	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 est une simple mise en jeu.	Le service neutralise l'attaque adverse.	Variété des services utilisés (différents placements, vitesses ou effets).	Le service permet de créer des occasions de marque (schémas tactiques à partir du service).
	Peu voire pas de déplacements.	Déplacements réactifs et en retard.	Déplacements adaptés à la trajectoire de balle reçue.	Déplacements variés et replacements.
(sur 8 points)	De 0 à 2,5 pts.	De 2 à 4,5 pts.	De 4 à 6,5 pts.	De 6 à 8 pts.
Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force.	Le projet de jeu de l'élève 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.	L'élève 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.	L'élève 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	L'élève adopte un projet de jeu combinant deux éléments. Il adapte son projet de jeu au cours même du set en fonction de l'évolution du rapport d'opposition.
(sur 4 points)	De 0 à 1,5 pt.	De 1 à 2,5 pts.	De 2 à 3,5 pts.	De 3 à 4 pts.

Retrouvez éducol sur :



Repères d'évaluation de l'AFL 2

AFL 2 : « Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel. »

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, ce qu'il a travaillé dans la séance, ses progrès.

DEGRÉ 1	DEGRÉ 2	DEGRÉ 3	DEGRÉ 4
<ul style="list-style-type: none"> • S'engage peu dans les séances. • Carnet d'entraînement tenu de manière irrégulière. 	<ul style="list-style-type: none"> • S'engage dans les exercices selon ses appétences. • Carnet d'entraînement tenu régulièrement, approximations dans l'évaluation de son jeu. 	<ul style="list-style-type: none"> • S'engage avec régularité dans les différents exercices. • Carnet d'entraînement tenu régulièrement dans lequel l'élève identifie de manière pertinente ses points forts et faibles. 	<ul style="list-style-type: none"> • S'engage de manière soutenue lors de la totalité des séances. • Carnet d'entraînement tenu régulièrement dans lequel l'élève identifie plusieurs axes de progrès, et des exercices pertinents pour les travailler.

Repères d'évaluation de l'AFL 3

AFL 3 : « Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire. »

L'élève est évalué dans le rôle de coach et un autre rôle au choix parmi partenaire d'entraînement, observateur ou gestionnaire

Rôle de coach

Évalué au cours de la séquence et de l'évaluation finale

DEGRÉ 1	DEGRÉ 2	DEGRÉ 3	DEGRÉ 4
Peu attentif au match de son partenaire.	Attentif au match de son partenaire, l'encourage et apporte des conseils simples et stéréotypés lors des périodes de coaching.	Attentif au match de son partenaire, l'encourage et apporte des conseils pertinents lors des périodes de coaching.	Attentif au match de son partenaire, l'encourage et apporte des conseils pertinents lors des périodes de coaching. Exploite avec pertinence les temps morts.

Rôle de partenaire d'entraînement

Évalué au cours de la séquence

DEGRÉ 1	DEGRÉ 2	DEGRÉ 3	DEGRÉ 4
Joue pour lui sans permettre à son partenaire de réaliser correctement l'exercice.	Permet à son partenaire de réaliser l'exercice en respectant les consignes.	S'engage dans son rôle de partenaire d'entraînement : renvoie les balles de manière à ce que son partenaire puisse travailler avec efficacité l'objectif de l'exercice.	Quel que soit l'exercice, adapte le renvoi des balles de manière à ce que son partenaire puisse travailler avec efficacité l'objectif de l'exercice. Apporte quelquefois des conseils à son partenaire.

Retrouvez éducol sur :



Rôle de gestionnaire

Évalué au cours de la séquence

DEGRÉ 1	DEGRÉ 2	DEGRÉ 3	DEGRÉ 4
Peu concerné, gestion inefficace des matchs (d'une poule ou d'un tournoi). Feuille de score peu fiable.	Appliqué mais brouillon dans la gestion des matchs (d'une poule ou d'un tournoi). Remplit correctement une feuille de score.	Investi, organise les matchs d'une poule, gère le classement.	Investi, organise les matchs d'un tournoi en gérant les temps de repos et les tables, gère le classement.

Rôle d'observateur

Évalué au cours de la séquence

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.

Retrouvez éduscol sur :

