

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 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 le rôle de coach et un autre rôle 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 AFL2 et 3 sont notés sur 8 points. La répartition des 8 points est au choix des élèves. Trois choix sont possibles :
 - AFL2 = 4 pts / AFL3 = 4 pts ;
 - AFL2 = 6 pts / AFL3 = 2 pts ;
 - AFL2 = 2 pts / AFL3 = 6 pts.

Choix possibles pour les élèves

- AFL1 : choix de son partenaire d'équipe.
- AFL2 et AFL3 : le poids relatif dans l'évaluation.
- AFL 3 : le deuxième rôle évalué.

Repères d'évaluation de l'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 CCF de tennis de table				
<p>- Les élèves sont par équipes de 2. Ils effectuent une rencontre contre une autre équipe de niveau similaire. La rencontre se déroule en cinq matches de deux sets gagnants : 4 simples (chaque joueur rencontre les deux autres joueurs de l'équipe adverse), un double.</p> <p>- Lors des simples les élèves sont coachés par leur partenaire (temps de conseils entre deux sets, et possibilité d'un temps mort par set).</p> <p>- 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, l'enseignant conseille cependant aux élèves de choisir un partenaire de niveau similaire.</p> <p>- Pour les deux éléments, l'enseignant après avoir positionné l'élève dans un degré, définit le nombre de points en fonction de son efficacité appréciée comme suit :</p> <ul style="list-style-type: none"> - efficacité max (haut de la fourchette de note) : l'équipe gagne, l'élève remporte ses deux simples et le double - efficacité min (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 (8 points)	<p>De nombreuses fautes en coup droit et en revers, pas de coup préférentiel efficace</p> <p>Le service est une simple mise en jeu</p> <p>Peu voire pas de déplacements</p> <p>0-2,5 pts</p>	<p>Utilisation efficace d'un coup préférentiel d'attaque ou de défense, en coup droit ou en revers</p> <p>Le service neutralise l'attaque adverse</p> <p>Déplacements réactifs et en retard</p> <p>2-4,5 pts</p>	<p>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)</p> <p>Variété des services utilisés (différents placements, vitesses ou effets)</p> <p>Déplacements adaptés à la trajectoire de balle reçue</p> <p>4-6,5 pts</p>	<p>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)</p> <p>Le service permet de créer des occasions de marque (schémas tactiques à partir du service)</p> <p>Déplacements variés et replacements</p> <p>6-8 pts</p>
Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force (4 points)	<p>Le projet de jeu de l'élève ne permet ni d'exploiter un coup fort, ni de d'exploiter une faiblesse de son adversaire, ni de contrer un coup fort de l'adversaire</p> <p>0-1,5 pt</p>	<p>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</p> <p>1-2,5 pts</p>	<p>L'élève adopte un projet de jeu combinant deux éléments parmi : exploiter ses propres coups forts, exploiter les faiblesses de l'adversaires, contrer les coups forts de l'adversaire</p> <p>2-3,5 pts</p>	<p>L'élève adopte un projet de jeu combinant deux éléments</p> <p>Il adapte son projet de jeu au cours même du set en fonction de l'évolution du rapport d'opposition</p> <p>3-4 pts</p>

Repères d'évaluation de l'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
S'engage peu dans les séances Carnet d'entraînement tenu de manière irrégulière	S'engage dans les exercices selon ses appétences Carnet d'entraînement tenu régulièrement, approximations dans l'évaluation de son jeu	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	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 « 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 renvoie 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

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 pertinent

Correspondances entre degrés et points pour l'AFL2 et l'AFL3 (selon choix de la répartition des points des élèves)

Points choisis AFL2 / AL3	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
/4pts	1	2	3	4
/2pts	0,5	1	1,5	2
/6pts	1,5	2,5	4,5	6