

REFERENTIEL D'EVALUATION D'ETABLISSEMENT

CHAMP D'APPRENTISSAGE N°4 CERTIFICAT D'APTITUDE PROFESSIONNELLE (CAP) EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

SESSION 2021

Champ d'Apprentissage n°4	Activité Physique Sportive Artistique
Conduire un affrontement interindividuel ou collectif pour gagner	Adaptations envisagées en TENNIS DE TABLE

SITUATION D'EVALUATION DE FIN DE SÉQUENCE notée sur 12 points

Les élèves sont regroupés en poule de 4 de niveau homogène.

Matches en 20 services avec points bonifiés (placement et accélération de la balle).

Comptage des points avec les bouchons de couleurs différentes par l'arbitre :

- 1 pt = bouchon blanc si point gagné dans la zone centrale sans accélération = point « donné »
- 3 pts = bouchon bleu si point gagné en plaçant la balle dans une des 2 zones (y compris dès le service)
- 3 pts = bouchon rouge si point gagné avec une balle accélérée sous le sur-filet (y compris dès le service)
- 5 pts = bouchon rouge DANS bouchon bleu si point gagné avec une balle accélérée et placée

Organisation : Service au signal de l'arbitre qui dirige le jeu en 20 points en tout avec une alternance de 2 services chacun (soit 10 services pour chaque joueur). Temps mort après 10 points joués pour une phase d'analyse /coaching.

Recueil sur la fiche du nombre de victoires et défaites ainsi que des points bonifiés.

Match gagné ou perdu « avec la manière » si avec au moins 3 bouchons bleus, 3 bouchons rouges.

Installation matérielle : ficelle à 30 cm du bord de la table de chaque côté, sur-filet à hauteur de raquette verticale, boîte de bouchons.

AFLP évalués	Degré 1		Degré 2		Degré 3		Degré 4	
Positionnement précis dans le degré	0	1	2	3	4	5	6	7
AFLP1 <i>« Identifier le déséquilibre adverse et en profiter pour produire rapidement l'action décisive choisie et marquer le point. »</i> Indice de performance (nb de bouchons de couleur / nb de bouchons total)	10% et moins		Entre 15 et 25%		30 à 40%		Plus de 45%	
Note sur 7 points	0 1 pt		1,5 pt..... 3 pts		3,5 pts..... 5 pts		5,5 pts..... 7 pts	
	<i>Nb de points marqués dans la poule</i> <i>(Nb de victoires et défaites,</i> <i>avec ou sans la manière)</i> <i>0 pt</i> 		<i>Nb de points marqués dans la poule</i> <i>(Nb de victoires et défaites,</i> <i>avec ou sans la manière)</i> <i>1 à 3 pts</i> 		<i>Nb de points marqués dans la poule</i> <i>(Nb de victoires et défaites,</i> <i>avec ou sans la manière)</i> <i>4 à 5 pts</i> 		<i>Nb de points marqués dans la poule</i> <i>(Nb de victoires et défaites,</i> <i>avec ou sans la manière)</i> <i>6 à 9 pts</i> 	

AFLP2 <i>« Utiliser des techniques et des tactiques d'attaque adaptées pour favoriser des occasions de marque et mobiliser des moyens de défense pour s'opposer »</i> Efficacité des techniques au service de la tactique. Mobilité.	- Le service est une simple mise en jeu, reste aléatoire et non réglementaire. - Le jeu d'attaque est lent, les balles sont majoritairement frappées à plat vers le haut et ne favorisent pas les occasions de marque. - La défense est inefficace, le joueur, souvent immobile, est dépassé sur les balles excentrées ou accélérées.	- Le service est assuré, mais très peu varié et pas toujours réglementaire. - L'attaque se résume à des gestes explosifs, peu assurés qui permettent de marquer le point ponctuellement. - En défense, le joueur réagit tardivement et sans remplacement. La continuité est rarement assurée sur balle accélérée.	- Le service est réglementaire, varié en direction, souvent tendu. - L'attaque est assurée sur les balles faciles et variées en direction ce qui permet d'exploiter des balles favorables pour marquer le point. - La défense est assurée par une bonne mobilité et un début de remplacement.	- Le service est efficace et procure un réel avantage (point marqué directement ou avantage pour la suite du point). - Le geste d'attaque est fluide et contrôlé, puissant et/ou placé et se conclut le plus souvent par un point marqué. - La défense permet la continuité du jeu sur une ou plusieurs attaques successives.
Note sur 5 points	00,5 pt	1 pt.....2 pts	2,5 pts.....4 pts	4,5 pts.....5 pts
<i>Lors de l'évaluation finale, l'élève est positionné dans un degré d'acquisition et sa note est ajustée en fonction de la proportion des oppositions gagnées et des adaptations utilisées en fonction de ses besoins éducatifs particuliers)</i>				
Adaptations possibles pour évaluer les AFLP 1 et AFLP2	Matérielle	Spatiale	Temporelle	Règlement
	Utilisation d'une balle de diamètre plus important (55mm) pour ralentir le jeu. Utilisation d'une balle colorée pour qu'elle soit plus visible.	Modération de l'opposition en limitant le renvoi adverse à une zone de la table (par exemple la zone revers ou sans faire sortir la balle sur le côté de la table).	Modération de l'opposition en limitant la vitesse du jeu (par exemple avec un sur-filet => l'adversaire doit jouer au-dessus)	Aménagement de la règle du service possible (par exemple sans nécessité de lancer la balle, à partir du moment où cela ne procure pas un avantage au serveur). Possibilité de laisser la balle rebondir 2 fois lorsqu'elle est courte (fauteuil).

Evaluation au fil de la séquence de deux AFLP parmi les AFLP 3,4,5,6- Seuls 2 AFLP sont retenus Note sur 8 points

<i>AFLP évalué</i>	<i>Repères d'évaluation</i>			
AFLP 3 : « Persévérer face à la difficulté et accepter de répéter pour améliorer son efficacité motrice. » Engagement dans les situations d'apprentissage, utilisation du carnet d'entraînement	<i>Degré 1</i>	<i>Degré 2</i>	<i>Degré 3</i>	<i>Degré 4</i>
	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 points 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.
Adaptations possibles pour évaluer l'AFLP 3	Matérielle		Humaine	
	Utilisation d'un carnet d'entraînement « simplifié ».		Privilégier le travail en binôme avec un joueur expert, bienveillant, affinitaire	

<i>AFLP évalué</i>	<i>Repères d'évaluation</i>			
AFLP 4 : « Terminer la rencontre et accepter la défaite ou la victoire dans le respect de l'adversaire ; intégrer les règles et s'impliquer dans les rôles sociaux pour permettre le bon déroulement du jeu. » Efficacité de l'arbitre. Implication et efficacité de l'observateur / coach	<i>Degré 1</i>	<i>Degré 2</i>	<i>Degré 3</i>	<i>Degré 4</i>
	Arbitre passif et dépassé (les joueurs ne respectent pas son signal, contestent ses décisions) : Ne sait pas par qui et comment a été gagné le point (couleur du bouchon). Ne remplit pas la fiche de résultats. Observateur/coach peu attentif au match de son partenaire. Ne l'encourage pas et ne lui prodigue aucun conseil pertinent.	Arbitre écouté la plupart du temps par les joueurs mais des contestations justifiées : Ne voit pas tout le temps comment et par qui a été gagné le point (les joueurs ne jouent pas toujours au signal). Des erreurs dans l'attribution du bouchon et dans sa couleur Des erreurs dans la fiche de résultats. Observateur/coach attentif au match de son partenaire, l'encourage et apporte des conseils simples et stéréotypés.	Arbitre écouté : Les joueurs attendent son signal pour servir. Quelques erreurs ponctuelles ou hésitations dans l'attribution du bouchon et dans sa couleur. La fiche de résultats est remplie correctement. Observateur/coach attentif au match de son partenaire, l'encourage et apporte la plupart du temps des conseils pertinents.	Arbitre respecté (jamais contesté) : Les joueurs attendent son signal pour servir. Place rapidement le bon bouchon du bon côté de la table. La fiche de résultats est remplie correctement. Observateur/coach attentif au match de son partenaire, l'encourage et apporte des conseils pertinents.
Adaptations possibles pour évaluer l'AFLP 4	Matérielle		Humaine	
	Utiliser des coupelles ou plots au lieu des bouchons pour des déficients visuels		Limiter l'arbitrage par l'attribution du bouchon à la bonne personne (peu importe la couleur). Un co-arbitre s'occupe de poser le bouchon de la bonne couleur.	

<i>AFLP évalué</i>	<i>Repères d'évaluation</i>			
AFLP 5 : « Se préparer et systématiser sa préparation générale et spécifique pour être en pleine possession de ses moyens lors de la confrontation. »	<i>Degré 1</i>	<i>Degré 2</i>	<i>Degré 3</i>	<i>Degré 4</i>

<i>AFLP évalué</i>	<i>Repères d'évaluation</i>			
AFLP 6 : « Connaître les pratiques sportives dans la société contemporaine pour situer et comprendre le sens des pratiques scolaires. »	<i>Degré 1</i>	<i>Degré 2</i>	<i>Degré 3</i>	<i>Degré 4</i>

En fin de formation, le candidat choisit de répartir les 8 points entre les deux AFLP retenus par l'enseignant. Un minimum de 2 points pour un AFLP. Trois choix possibles 4/4, 6/2, 2/6. La répartition choisie doit être annoncée par l'élève au cours des premières séances de la séquence, avant la situation d'évaluation.