

4



CADRE DE DECLINAISON DES REFERENTIELS CERTIFICATIFS CAP

CA : 4

APSA :

Département :

Ville :

Nom de l'établissement :

Principe d'évaluation :

Deux moments d'évaluations sont prévus :

- Les AFLP 1 et 2 sont évalués sur une situation en fin de séquence sur 12 points
- Les deux AFLP évalués au titre des ALFP 3 et 4 sont retenus par l'enseignant parmi les 4 possibles selon le champ d'apprentissage. Ils sont évalués au fil de la séquence sur 8 points

Modalités :

AFLP 3 retenus par l'enseignant : Persévérer face à la difficulté et accepter la répétition pour améliorer son efficacité motrice

AFLP 4 retenus par l'enseignant : Se préparer et systématiser sa préparation générale et spécifique pour être en pleine possession de ses moyens lors de la confrontation

En fin de formation, le candidat choisit de répartir les 8 points entre les deux AFLP retenus avant la situation d'évaluation (avec un minimum de 2 points pour un AFLP).

Trois choix sont 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.

Justifications en lien avec les caractéristiques élèves et les objectifs éducatifs :

Activité en plein développement, connue pour être une pratique amicale de loisir, difficile pourtant pour les débutants, mais qui remporte l'adhésion, ressentie comme très ludique par les élèves, qui gomme les différences liées au sexe et à l'âge, met à distance les élèves les uns des autres, donc limite les conflits potentiels. Elle permet à l'enseignant de gérer facilement l'hétérogénéité de niveau du groupe classe dans de bonnes conditions matérielles.

Activité duelle très riche sur la prise d'informations, qui permet assez vite d'élaborer des stratégies simples pour rechercher le gain de la confrontation et qui favorise le vivre ensemble.

DESCRIPTIF DE L'ÉPREUVE

- Matches en **équipes de 2 joueurs**, mixte ou non, et **en poule de niveau homogène**, en deux sets de 11 points gagnants.
- Les règles essentielles sont celles du tennis de Table.
- 2 rencontres minimum. Pour chaque rencontre contre un couple adverse, **4 matchs en simples et 1 match en double**
- Les élèves ont choisi un partenaire d'équipe de niveau similaire au leur lors de la séquence d'enseignement (au minimum trois leçons avant la séance d'évaluation terminale) et après classement par l'enseignant de la classe.
- L'enseignant évaluera la **performance** de l'élève au travers de ses **gains de matchs**. Il l'évaluera sur au moins un match en simple et un match en double
- Puis il positionnera l'élève dans un **niveau de jeu** au travers d'une évaluation de son efficacité technique et tactique exprimée en 4 degrés

AFLP évalués	Repères d'évaluation			
	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
AFLP1 : Identifier le déséquilibre adverse et en profiter pour produire rapidement l'action décisive choisie pour marquer le point Note sur 7 points	L'élève identifie difficilement les situations favorables, tente très peu d'actions décisives qui le plus souvent échouent	L'élève identifie occasionnellement les situations favorables et tente quelques actions décisives peu souvent efficaces	L'élève se reconnaît en situation favorable et produit des actions décisives qui l'amène parfois au succès	L'élève exploite immédiatement la situation décisive avec succès
	Gain des matchs 0 25% 50% 75% 100% 0 1 pt	Gain des matchs 0 25% 50% 75% 100% 1,5 3 pts	Gain des matchs 0 25% 50% 75% 100% 3,5 5 pts	Gain des matchs 0 25% 50% 75% 100% 5,5 7 pts
AFLP2 : Utiliser des techniques et des tactiques d'attaque adaptées pour favoriser des occasions de marquer et mobiliser des moyens de défense pour s'opposer Note sur 5 points	Très faible répertoire technique -Pas de technique efficace, pas de coup préférentiel, service simple mise en jeu, pas de déplacement, nombreuses fautes -Aucune stratégie -Est spectateur passif de l'attaque adverse	Faible répertoire technique Utilisation d'un seul coup préférentiel, début de balle placée, le service devient parfois efficace, déplacement en retard Subit et parfois freine les attaques adverses	Utilise de nombreux coups et plusieurs paramètres de jeu Utilise une technique privilégiée en attaque en CD et en R, commence à réussir à contrer les attaques adverses, services variés, mobile	Varie ses coups et ses paramètres de jeu en lien avec le rapport de force Techniques d'attaque et de défense variées et efficaces et adaptées au jeu adverse, très mobile Réussit à neutraliser l'attaque adverse (renverse le rapport de force)
	Gain des matchs 0 25% 50% 75% 100% 0 0,5 pt	Gain des matchs 0 25% 50% 75% 100% 1 2 pts	Gain des matchs 0 25% 50% 75% 100% 2,5 4 pts	Gain des matchs 0 25% 50% 75% 100% 4,5 5 pts

AFLP Retenus et Evalués au fil de la séquence

AFLP Retenus et Evalués au fil de la séquence				
<p style="text-align: center;">AFLP : 3</p> <p>Persévérer face à la difficulté et accepter la répétition pour améliorer son efficacité motrice</p>	Repères d'évaluation			
	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
	Faible engagement Pas de persévérance face à l'effort Découragement Doit être sollicité par l'enseignant	Engagement variable selon les situations de jeu proposées Accepte parfois la répétition Découragement encore fréquent	Fort engagement Motivé Persévérant	Très forte implication dans tous les apprentissages Surmonte les échecs Très persévérant
<p style="text-align: center;">AFLP : 5</p> <p>Se préparer et systématiser sa préparation générale et spécifique pour être en pleine possession de ses moyens lors de la confrontation</p>	Repères d'évaluation			
	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
	Aucune autonomie Attend les consignes Doit être guidé dans les situations d'échauffement	Partiellement autonome Des conseils et rappels de l'enseignant qui doit encore le guider	Autonome S'échauffe avec des routines Se prépare avec efficacité	Parfaitement autonome S'échauffe avec des routines et des exercices à thèmes Préparation active générale et spécifique

Points AFLP 3 et 4 en fonction du choix des élèves	/2 pts	0 – 0.5	1	1.5	2
	/4 pts	0 – 0.5	1.5	2.5	4
	/6 pts	0 – 0.5	2	4	6