

## **Référentiel d'évaluation baccalauréat général et technologique**

### **Une illustration dans le champ d'apprentissage 2 : sauvetage collectif**

#### **Principes d'évaluation**

- L'AFL 1 s'évalue le jour du CCF en croisant la difficulté de l'itinéraire choisi, la pertinence du choix de ce niveau de difficulté et l'efficacité du déplacement
- L'AFL 2 et l'AFL 3 s'évaluent au fil de l'eau lors de la séquence d'enseignement et éventuellement le jour de l'épreuve, en référence aux repères nationaux
- L'équipe pédagogique spécifie l'épreuve d'évaluation du CCF et les repères nationaux dans l'APSA support de l'évaluation

#### **Barème et notation**

- L'AFL 1 est noté sur 12 points
- Les AFL 2 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**

- AFL 1 : choix de la difficulté de l'itinéraire, éventuellement choix d'une modalité de pratique individuelle ou collective
- AFL2 et AFL3 : le poids relatif dans l'évaluation

**Repères d'évaluation de l'AFL 1** « S'engager à l'aide d'une motricité spécifique pour réaliser en sécurité et à son meilleur niveau, un itinéraire dans un contexte incertain. »

### **Epreuve de sauvetage aquatique collectif**

L'épreuve engage l'élève à choisir et à réaliser un plan de sauvetage en équipe hétérogène de 3 à 5 nageurs-sauveteurs. Pour assurer une hétérogénéité au sein de l'équipe, au moins deux de ses membres doivent choisir des parcours de sauvetage de difficulté différente. L'équipe s'organise pour secourir dans le Temps Imparti Maximum, 3 à 5 nageurs-victimes (même nombre de nageurs-victimes que de nageurs-sauveteurs) qui se déplacent et déclenche une situation d'urgence selon un scénario défini. Les élèves tiennent successivement les rôles de nageur-victime et de nageur-sauveteur.

Les nageurs-victimes<sup>1</sup> :

Chacun des élèves du groupe de nageurs-victimes choisit une difficulté de scénario de nageur-victime (trois niveaux de difficulté possible : D1, D2, D3). Après la prise de connaissance de leur scénario, les élèves disposent d'un empan temporel de 0 à 30'' pour se mettre à l'eau. Ils réalisent leur parcours et déclenche une situation d'urgence selon le scénario-

Les nageurs-sauveteurs :

Chacun des nageurs-sauveteurs de l'équipe choisit un niveau de difficulté (parmi trois niveaux de difficulté expérimentés). Ils sont sur le bord du bassin et observent les nageurs-victimes se mettre à l'eau et réaliser leur parcours. Ils doivent rapidement identifier le niveau de difficulté du parcours de chacun des nageurs-victimes pour se répartir les nageurs-victimes qu'ils vont prendre en charge selon les difficultés identifiés (nombres et nature des obstacles franchis).

Lorsqu'un nageur-sauveteur identifie une situation d'urgence (premier appel) de son nageur-victime, il :

- Rejoint le nageur-victime en reproduisant le parcours de celui-ci
- Remorque selon le niveau de difficulté choisi (la victime ou le mannequin), et le sort à l'aide d'un assistant\*.

Le parcours du nageur-sauveteur est chronométré et doit être réalisé dans un temps imparti maximum.

Des pénalités de 5 secondes (qui se cumulent) sont ajoutées au temps de sauvetage dans les cas suivants : obstacle manqué (1 ou 2), mauvaise prise du mannequin ou du nageur victime, immersion des voies respiratoires du mannequin ou du nageur victime.

La difficulté de parcours est validée quand toutes les actions correspondent bien à une difficulté. Si l'élève manque plus de 2 obstacles son parcours sera déclassé dans la difficulté inférieure.

Le nageur-sauveteur peut réguler son projet pour terminer l'épreuve dans le temps imparti en jouant sur la distance et le type de remorquage.

Aide possible : concertation en équipe, matériel et modalités de réalisation.

L'épreuve n'est pas validée pour un nageur-sauveteur dans les cas suivants :

- Abandon
- Mannequin ou nageur-victime non ramené
- Voies respiratoires du mannequin toujours immergées

Le Temps Imparti Maximum (TIM) est de :

- 3'15'' pour les filles
- 2'55'' pour les garçons

La note est individuelle pour chaque nageur-sauveteur.

La présence d'observateurs permet de recueillir les données relatives aux parcours des nageurs-victimes et nageurs-sauveteurs, de chronométrer le Temps de sauvetage, et de valider les obstacles et le remorquage.

Un élève supplémentaire assure une surveillance effective pour les nageurs-sauveteurs et assiste les sorties.

<sup>1</sup> Organiser les équipes de nageurs-victimes ne manière à ce que les niveaux de difficulté de parcours choisi correspondent à ceux des nageurs-sauveteurs et en maintenant des incertitudes pour les nageurs-sauveteurs.

Éléments à évaluer	Repères d'évaluation <sup>1</sup>												
	Degré 1			Degré 2			Degré 3			Degré 4			
<b>Lire et analyser les caractéristiques évènementielles pour choisir et conduire son itinéraire</b>	Absence de lecture des caractéristiques du milieu, qui conduit à un manque de planification ou d'anticipation. Choix aléatoire.			Lecture et analyse partielle des éléments du milieu. Choix d'un niveau de difficulté peu approprié à ses ressources. Parcours conduit difficilement à son terme. Régulations nécessaires pour terminer l'épreuve dans les temps : changement de difficulté.			Lecture et analyse des éléments du milieu dans leur globalité. Choix et conduite d'un niveau de difficulté approprié à ses ressources. Parcours réalisé en totalité et dans le temps imparti, sans modifier la difficulté initialement choisie.			Lecture et analyse prédictive du milieu et de ses éléments d'incertitude. Choix et conduite d'un niveau de difficulté optimal au regard de ses ressources. Parcours de difficulté choisie réalisé en totalité et dans le temps imparti grâce à des ajustements : gestion allure et répartition de l'effort.			
Difficulté réalisée	NV *	parcours aléatoire : non identifié ou pas de projet		TS >TIM	D1	D2	D3	D1	D2	D3	D1	D2	D3
points		0 pt	0,5 pt		1 pts	2 pts	2,5 pts	3 pts	3,5 pts	4 pts	4,5 pts	5 pts	5,5 pts
<b>Adapter son déplacement</b>	Temps de Sauvetage + pénalités Fille > 3'15 Temps de Sauvetage + pénalités Garçon > 2'55			3'15 > ou = Temps de Sauvetage + pénalités Fille > 3'10 2'55 > ou = Temps de Sauvetage + pénalités Garçon > 2'50			3'10 > ou = Temps de Sauvetage + pénalités Fille > 3'05 2'50 > ou = Temps de Sauvetage + pénalités Garçon > 2'45			3'05 > ou = Temps de Sauvetage + pénalités Fille 2'45 > ou = Temps de Sauvetage + pénalités Garçon			
Difficulté réalisée	D1	D2	D3	D1	D2	D3	D1	D2	D3	D1	D2	D3	
points	0,5 pt	1 pt	1,5 pt	2 pts	2,5 pts	3 pts	3,5 pts	4 pts	4,5 pts	5 pts	5,5 pts	6 pts	

<sup>1</sup> Pour chacun des éléments de l'AFL1, l'élève est positionné dans un degré, sa note sur 6 dans l'élément est ensuite obtenue en fonction de la difficulté du parcours réalisé.

## Conceptions des parcours à partir desquels sont proposés les scénarios.

Les scénarios sont conçus de manière à présenter différents niveaux de difficulté tout en maintenant de l'incertitude pour les nageurs-sauveteurs

<b>Éléments de construction des scénarios de Nageur-Victime (NV)</b>				
	Nager : point d'entrée + distance (matériel possible)	Franchir : type et nombre des obstacles	Situation d'urgence : appel + bouchon déclenché lors de l'arrivée du nageur-sauveteur + profondeur immersion (flotteur possible à disposition*)	Lieu où manifester sa fatigue
D1	Au 12m50 + 75m	Un seul type d'obstacles Un obstacle par 25m	Appel + bouchon à partir du dernier 12,5m + flottaison	Au 15m au dessus d'un mannequin enfant
D2	Au 12m50 ou à l'opposé + 75m à 100m	Alternance d'obstacles de différents types Un obstacle par 25m	Appel + bouchon + en surface ou mi profondeur à partir du dernier 25m	Au 20m au dessus d'un mannequin enfant
D3	Au 12m50 ou à l'opposé + 100m et +	Deux obstacles par 25m ou apnée de plus de 5m	Appel + bouchon + immersion au fond (max 10'') à partir du dernier 25 m.	Au 25m au dessus d'un mannequin adulte

Ex de scénario : nageur-victime D1 : cerceau lesté    nageur-victime D2 : 100m et Tapis puis cerceau    nageur-victime D3 : 100m et immersion fin du quatrième 25m  
nageur-victime D3 : 125m et immersion début du dernier 25m

<b>Indicateurs de difficulté pour les parcours de Nageur-Sauveteur (NS)</b>				
	Nager : distance	Franchir : obstacles	Rechercher : type de victime et profondeur d'immersion	Remorquer : distance et sortie
Parcours D1	75m	Un obstacle par 25m de même type (ex : vertical = cerceau lesté ou horizontal = tapis)	Nageur-victime en surface + flotteur * Ou Mannequin enfant entre 1m80 et 2m + palmes*	15m + aide à la sortie
Parcours D2	75m à 100m	Un obstacle par 25 m en alternant les types d'obstacles	Nageur-victime en surface ou mi profondeur Ou Mannequin enfant entre 1m80 et 2m	20m + aide à la sortie si bord bassin haut.
Parcours D3	100m et +	Deux obstacles par 25m ou une apnée de + 5m	Nageur-victime entre 1m80 et 2m Ou Mannequin adulte entre 1m80 et 2m	25m + aide à la sortie si bord bassin haut.

\*Les aides matérielles sont disposées avant l'épreuve de manière à être accessibles : ex, des palmes pour les nageurs-sauveteurs D1 sont placées sur une base près du 15m.

**Repères d'évaluation de l'AFL 2** « S'entraîner individuellement et collectivement, pour se déplacer de manière efficiente et en toute sécurité. »

Les élèves sont évalués dans les rôles de nageur-sauveteur, d'observateur-coach et nageur-victime.

Eléments à évaluer	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<p>Se préparer à un effort spécifique, récupérer / gérer son effort récupération.</p> <p>Analyser et réguler ses prestations</p>	<p>Entraînement inadapté.</p> <p>Engagement irrégulier dans le ou les scénarios.</p> <p>Gestion effort = suiveur, copieur.</p> <p>Absence de projet.</p>	<p>Entraînement partiellement adapté.</p> <p>Applique quelques scénarios.</p> <p>Gestion de l'effort approximative = peu adaptée aux difficultés.</p> <p>Projet peu adapté = formulé sans justification.</p>	<p>Entraînement adapté.</p> <p>Répétition de scénarios.</p> <p>Gestion des efforts personnelle = adaptée aux difficultés.</p> <p>Projet cohérent = adapté au fil des entraînements.</p>	<p>Entraînement optimisé.</p> <p>Engagement persévérant dans les scénarios.</p> <p>Gestion appropriée = régulée en fonction des difficultés.</p> <p>Projet cohérent = adapté au fil des entraînements. L'élève se fixe des objectifs concrets pour progresser à court et moyen terme.</p>

**Repères d'évaluation de l'AFL 3** « Coopérer pour réaliser un projet de déplacement, en toute sécurité »

Les élèves sont évalués dans les rôles de nageur-sauveteur, d'observateur-coach et nageur-victime.

Eléments à évaluer	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<p>Agir en sécurité pour son équipe et les autres. Tenue des rôles</p> <p>Prendre part au plan de sauvetage en tant que nageur-sauveteur et nageur victime</p>	<p>Rôles organisateur ou observateur intermittents.</p> <p>Scénarios Nageur-Victime (NV) peu respectés</p> <p>L'élève est centré sur sa propre pratique.</p> <p>Répartition des difficultés subie.</p>	<p>Tenue des rôles et respect des scénarios NV avec parfois des erreurs.</p> <p>L'élève prend part au plan de secours.</p> <p>Répartition des difficultés acceptée.</p>	<p>Tenue efficace des rôles.</p> <p>Respecte les scénarios NV assure la sécurité.</p> <p>L'élève s'implique dans le plan de sauvetage.</p> <p>Répartition des difficultés comprise.</p>	<p>Tenue polyvalente des rôles.</p> <p>Acteur des scénarios NV, et de la sécurité. Conseils justes et pertinents.</p> <p>L'élève apprécie et adapte le plan de sauvetage.</p> <p>Répartition des difficultés discutée et négociée.</p>

**Correspondances entre degrés et points**

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