Annexe 2

Examen ponctuel obligatoire de baccalauréat professionnel et de brevet des métiers d'art – Demi-fond

Principes de passation de l'épreuve

Le candidat réalise un 800 m chronométré à la seconde par un enseignant. La course se réalise en peloton.

Un espace est dédié à l'échauffement pendant une durée de 15 à 20 minutes avant l'épreuve. Ce temps d'échauffement est évalué par le jury.

À l'appel le candidat indique au jury un temps de référence pour constituer les séries.

Pendant sa course, le candidat gère son allure pour essayer de courir la seconde moitié de sa course au moins aussi vite que la première moitié.

À l'issue de sa course, le candidat estime son temps à la seconde.

La course se réalise sans montre ni chronomètre, mais un temps de passage est donné par le jury à 400 m.

Éléments à évaluer

AFLP 1 : Produire et répartir lucidement ses efforts en mobilisant de façon optimale ses ressources pour gagner ou battre un record.

AFLP 2 : Connaître et mobiliser les techniques efficaces pour produire la meilleure performance possible. L'appréciation des AFLP 1 et 2 portent sur le temps de course (AFLP1) et la gestion de l'allure (AFLP2) qui doit permettre de maintenir une vitesse de course élevée sur toute la distance du 800 m. Un candidat qui marche ou s'arrête ne peut se voir attribuer de points sur le critère « gestion de l'allure de course ».

AFLP 5 : Assurer la prise en charge de sa préparation, de façon autonome pour produire la meilleure performance possible.

AFLP 6 : Connaître son niveau pour établir un projet de performance située culturellement.

Règlement : pour permettre le bon déroulement de l'épreuve, les conditions du rabattement sont matérialisées, rappelées en début d'épreuve, et éventuellement adaptées à la piste. Si le candidat ne se rabat pas au bon moment, une pénalité de 1 point sera appliquée sur sa performance finale.

© Ministère de l'Éducation nationale, de l'Enseignement supérieur et de la Recherche – **education.gouv.fr**

AFLP évalués	Points	Éléments à évaluer	Degré 1			Degré 2			Degré 3			Degré 4		
Produire et répartir lucidement ses efforts en mobilisant de façon optimale ses ressources pour gagner ou battre un record.	**8**	**Performance maximale**	Note	Temps filles	Temps garçons	Note	Temps filles	Temps garçons	Note	Temps filles	Temps garçons	Note	Temps filles	Temps garçons
			0,25	4'50''	3'50''	2	4'22''	3'29''	4	3'54''	3'05''	6	3'38''	2'49''
						2,25	4'18	3'26	4,25	3'52	3'03	6,25	3'36	2'47
												6,5	3'34	2'45
			0,5	4'46	3'47	2,5	4'14	3'23	4,5	3'50	3'01	6,75	3'32	2'43
			0,75	4'42	3'44	2,75	4'10	3'20	4,75	3'48	2'59	7	3'30	2'41
			1	4'38	3'41	3	4'06	3'17	5	3'46	2'57	7,25	3'28	2'39
			1,25	4'34	3'38	3,25	4'03'	3'14	5,25	3'44	2'55	7,5	3'26	2'37
			1,50	4'30	3'35	3,5	4'00	3'11	5,5	3,42	2'53	7,75	3'24	2'35
			1,75	4'26''	3'32''	3,75	3'57''	3'08''	5,75	3'40	2'51	8	3'23''	2'32''
Connaître et mobiliser les techniques efficaces pour produire la meilleure performance possible.	**6**	**Gestion de l'allure de course**	Le temps de la deuxième moitié de course par rapport à la première est :											
			Supérieur à 15'' d'écart = **0 pt**		Supérieur et compris entre 13 à 15'' d'écart = **1 pt**	Supérieur et compris entre 10 à 12'' d'écart **= 1,5 point**		Supérieur et compris entre 8 à 9'' d'écart **= 2,5 points**	Supérieur et compris entre 5 à 7'' d'écart **= 3 points**		Supérieur et compris entre 2 à 4'' d'écart **= 4 points**	Identique ou supérieur de 1'' **= 5 points**		Inférieur **= 6 points**
Assurer la prise en charge de sa préparation, de façon autonome pour produire la meilleure performance possible.	**3**	**Échauffement**	Le candidat assure difficilement sa préparation qui reste incomplète. **0 à 0,75 pt**			Le candidat assure sa préparation à l'effort, mais de façon approximative. **1 à 1,5 pt**			Le candidat organise sa préparation en différentes étapes suffisamment longues et efficaces. **1,75 à 2,25 pts**			Le candidat construit et mène un échauffement, complet, progressif et adapté pour être performant. **2,5 à 3 pts**		
Connaître son niveau pour établir un projet de performance située culturellement.	**3**	**Estimation de sa performance**	Estimation comprise entre 12 et 14''. **0 à 0,75 pt**			Estimation comprise entre 9 et 11''. **1 à 1,5 pt**			Estimation comprise entre 6 et 8''. **1,75 à 2,25 pts**			Estimation à 5'' ou moins. **2,5 à 3 pts**		

© Ministère de l'Éducation nationale, de l'Enseignement supérieur et de la Recherche – **education.gouv.fr**

Examen ponctuel obligatoire de baccalauréat professionnel et de brevet des métiers d'art – Danse

Principes de passation de l'épreuve

Le candidat présente une chorégraphie d'une durée de 1'30 à 2'30 dans un espace scénique dont les dimensions auront été communiquées au préalable par le jury. Il dispose d'un temps de préparation de 15 à 20 minutes. Ce temps d'échauffement et de préparation est observé par le jury. Il fait partie de l'épreuve.

Le candidat fournit le support sonore, s'il existe, sous forme numérique (CD ou clé USB) et dont la durée de montage ne dépassera pas le temps imparti.

Éléments à évaluer

AFLP 1 : Accomplir une prestation animée d'une intention dans la perspective d'être jugé et/ou apprécié.

AFLP 2 : Mobiliser des techniques de plus en plus complexes pour rendre plus fluide la prestation et pour l'enrichir de formes corporelles variées et maitrisées.

AFLP 3 : Composer et organiser dans le temps et l'espace le déroulement des moments forts et faibles de sa prestation pour se produire devant des spectateurs/juges.

AFLP 5 : Se préparer et s'engager pour présenter une prestation optimale et sécurisée à une échéance donnée.

© Ministère de l'Éducation nationale, de l'Enseignement supérieur et de la Recherche – **education.gouv.fr**

AFLP évalués	Points	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
AFLP1 Accomplir une prestation animée d'une intention dans la perspective d'être jugé et/ou apprécié.	**7**	- La présence et la concentration sont faibles. - L'intention n'est pas lisible. **0 point..... 1 point**	- La présence est intermittente. - L'intention est souvent exprimée de façon caricaturale (utilisation du mime ou de clichés). **1,5 point.....3 points**	- La présence est impliquée, la concentration visible. - L'intention se manifeste par un début de distanciation du réel. **3,5 points.....5 points**	- La présence est engagée. - L'intention se perçoit par l'utilisation de différents moyens d'évocation et de symbolisation. **5,5 points.....7 points**
AFLP 2 Mobiliser des techniques de plus en plus complexes pour rendre plus fluide la prestation et pour l'enrichir de formes corporelles variées et maitrisées.	**5**	- Les formes corporelles produites sont simples. - La prestation est brouillonne. **0 point..... 0,5 point**	- Les formes corporelles produites sont globales et souvent quotidiennes ou stéréotypées. - La prestation est organisée, mais parfois hésitante **1 point ..... 2 points**	- Les formes corporelles produites sont différenciées, mais pas toujours maitrisées. - La prestation est fluide, mémorisée, en lien régulier avec le propos. **2,5 points.....3.5 points**	- Les formes corporelles sont complexes et maitrisées. - La prestation est fluide et riche. Elle s'appuie sur une motricité expressive soutenant continuellement le propos. **4 points.....5 points**
AFLP 3 Composer et organiser dans le temps et l'espace le déroulement des moments forts et faibles de sa prestation pour se produire devant des spectateurs/juges.	**5**	- Les procédés mobilisés sont pauvres et/ou maladroits. - Les éléments scénographiques restent décoratifs. - L'espace n'est pas réfléchi au service de la prestation. **0 point..... 0,5 point**	- Les procédés mobilisés sont ébauchés et repérables. - Les éléments scénographiques sont redondants, mais ne servent pas une intention claire. - L'espace est organisé. **1 point ..... 2 points**	- Les procédés mobilisés sont pertinents. - Les éléments scénographiques sont sélectionnés en fonction d'une intention lisible. - L'espace est construit au service de la prestation. **2,5 points.....3,5 points**	- Les procédés mobilisés sont affirmés et singuliers. - Les éléments scénographiques apparaissent créatifs. - L'espace est choisi et singulier. **4 points.....5 points**
AFLP 5 Se préparer et s'engager pour présenter une prestation optimale et sécurisée à une échéance donnée.	**3**	- Le candidat ne s'échauffe pas, ne repère pas l'espace scénique. **0 point..... 0,5 point**	- Le candidat fait un échauffement général. Il n'ose pas répéter sa chorégraphie. **1 point**	- Le candidat fait un échauffement général et spécifique. Il répète une fois sa chorégraphie dans l'espace scénique. **2 points**	- Le candidat fait un échauffement général et spécifique. Il prend les repères spatiaux nécessaires. Il répète et s'attarde sur les moments clés de sa chorégraphie. **3 points**

© Ministère de l'Éducation nationale, de l'Enseignement supérieur et de la Recherche – **education.gouv.fr**

Examen ponctuel obligatoire de baccalauréat professionnel et de brevet des métiers d'art – Tennis de table

Principes de passation de l'épreuve

Chaque candidat(e) dispute au moins deux matchs contre des adversaires de niveau proche dans des poules homogènes. Les matchs se disputent en deux sets de 11 points. Ils sont arbitrés par un joueur de la poule.

Les candidats disposent d'un temps d'échauffement d'au moins quinze minutes avant le début de l'épreuve et d'un temps d'échauffement de 2 minutes avant chacun des matchs de la poule. Les candidats sont observés et évalués durant ces temps d'échauffement.

Pour chaque rencontre, un temps d'analyse est prévu entre les sets pour permettre aux candidats d'ajuster leur stratégie au contexte d'opposition.

Pour les AFLP « Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point » et « Mobiliser des techniques d'attaque efficaces pour se créer et exploiter des occasions de marquer ; Résister et neutraliser individuellement ou collectivement l'attaque adverse pour rééquilibrer le rapport de force. », les évaluateurs positionnent le candidat dans un degré puis ajustent la note en fonction de la proportion des oppositions gagnées dans la poule.

Éléments à évaluer

AFLP 1 : Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point.

AFLP 2 : Mobiliser des techniques d'attaque efficaces pour se créer et exploiter des occasions de marquer ; résister et neutraliser individuellement ou collectivement l'attaque adverse pour rééquilibrer le rapport de force.

AFLP 4 : Respecter et faire respecter les règles partagées pour que le jeu puisse se dérouler sereinement ; assumer plusieurs rôles sociaux pour permettre le bon déroulement du jeu.

AFLP 5 : Savoir se préparer, s'entraîner et récupérer pour faire preuve d'autonomie.

© Ministère de l'Éducation nationale, de l'Enseignement supérieur et de la Recherche – **education.gouv.fr**

AFLP évalués	Points	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
AFLP 1 Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point.	**7**	Le projet de jeu du candidat 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. **0 – 1 point**	Le candidat 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. **1,5 – 3 points**	Le candidat 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. **3,5 – 5 points**	Le candidat adopte un projet de jeu combinant deux ou trois éléments. Il adapte son projet de jeu au cours même du set en fonction de l'évolution du rapport d'opposition. **5,5 – 7 points**
AFLP 2 Mobiliser des techniques d'attaque efficaces pour se créer et exploiter des occasions de marquer. Résister et neutraliser individuellement ou collectivement l'attaque adverse pour rééquilibrer le rapport de force.	**5**	Le candidat n'a pas de coup préférentiel efficace. De nombreuses fautes en coup droit et en revers sont réalisées. Son service est une simple mise en jeu. Il n'y a peu voire pas de déplacements. **0 – 0,5 point**	Le candidat utilise efficacement un coup préférentiel d'attaque ou de défense, en coup droit ou en revers. Son service perturbe l'attaque adverse. Ses déplacements sont réactifs et en retard. **1 – 2 points**	Le candidat utilise efficacement plusieurs coups préférentiels d'attaque ou de défense. Ses services sont variés (différents placements, vitesses ou effets). Ses déplacements sont adaptés à la trajectoire de balle reçue. **2,5 – 3,5 points**	Le candidat démontre une efficacité technique et tactique en attaque et en défense grâce à la maîtrise d'un large panel de coups (smashs, blocs, effets coupés et liftés). Son service permet de créer des occasions de marque (schémas tactiques à partir du service) Ses déplacements sont variés. Il se replace. **4 – 5 points**
AFLP 4 Respecter et faire respecter les règles partagées pour que le jeu puisse se dérouler sereinement ; assumer plusieurs rôles sociaux pour permettre le bon déroulement du jeu.	**5**	Le candidat présente de fréquents mouvements d'humeur au cours de la rencontre. Il est peu attentif et fait des erreurs dans le suivi du score. **0 – 0,5 point**	Le candidat présente quelques mouvements d'humeur au cours de la rencontre. Il arbitre avec sérieux, mais présente quelques hésitations (changement de service par exemple). **1 – 2 points**	Le candidat est respectueux de son adversaire, de lui-même, du matériel, de l'arbitre… Tout au long de la rencontre. Il arbitre sans erreur et sans hésitation. **2,5 – 3,5 points**	Le candidat s'engage de manière optimale tout au long de la rencontre, quels que soient le score et les situations. Il arbitre sans erreur et fait respecter le règlement (en rappelant, au besoin, les règles). **4 – 5 points**
AFLP 5 Savoir se préparer, s'entraîner et récupérer pour faire preuve d'autonomie.	**3**	Le candidat s'échauffe avec peu de sérieux. **0 – 0,5 point**	Le candidat s'échauffe avec sérieux, mais de façon incomplète. **1 point**	Le candidat s'échauffe avec sérieux. **2 points**	Le candidat s'échauffe avec sérieux et pertinence (gammes pour l'ensemble des coups techniques maitrisés). **3 points**

© Ministère de l'Éducation nationale, de l'Enseignement supérieur et de la Recherche – **education.gouv.fr**