|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Compétence attendue de niveau 2** | | | **Principes d’élaboration de l’épreuve** | | | |
| Rejoindre de façon autonome n’importe quel point sur l’eau et en revenir en imaginant son plan de déplacement.  Maîtriser les règles de navigation, de sécurité́ et l’impact humain sur le site de pratique. | | | Toutes les embarcations possibles: en solitaire (PAV), en double (hobbie-cat, fun boat..) ou en équipage (ludique,  Elliott..).  L’élève ou l’équipage sera libre de choisir le parcours qu’il veut :  Parcours 1 : travers  Parcours 2 : Bon plein  Parcours 3 : louvoyage | | | |
| **POINTS** | **Eléments à évaluer**  **Indicateurs de compétence** | | **Degré d’acquisition du niveau 2 de compétence** | | | |
| **8** | Pertinence et efficacité du projet | /3 | projet aléatoire  Le projet est trop ambitieux ou sous évalué  0 point | Projet réfléchi  Le projet est réaliste mais la réalisation est chaotique.  1,5point | | Projet réalisé  Le parcours est réalisé sans difficulté  3 points |
| Réussite du projet | /5 | Réalisation d’un parcours au travers.  /2 points | Réalisation d’un parcours au Bon plein.  /3 points | | Réalisation d’un parcours en intégrant du louvoyage.  /5 points |
| **8** | Conduite de l’embarcation | | Ne maîtrise pas suffisamment son équilibre ni celui de son embarcation. Maîtrise le virement et l’empannage école.  0-4 points | Maintient l’équilibre de son engin aux différentes allures. Maîtrise le virement et l’empannage sans perdre de vitesse.  4,5-6 points | | Anticipe la variation d’équilibre pour obtenir le maximum de vitesse. Optimise le virement et l’empannage rapides.  6,5 - 8 points |
| **4** | implication individuelle dans l’organisation collective | | Ne maîtrise pas les règles collectives. Individualiste.  De 0 à 1.5 points | Applique les règles collectives dans le rangement et sur l’eau.  De 2 à 3 points | | Participe activement à l’organisation collective (gestion du matériel, sécurité).  De 3.5 à 4 points |
| **Exemples d’items du socle commun liés à cette activité.** | | | | | **Exemples d’indicateurs permettant de renseigner ces items.** | |
| **Compétence 1 : Maitrise de la langue française**. *Faire accéder tous les élèves à la maîtrise de la langue française, à une expression précise et claire à l’oral comme à l’écrit.* | | | | | Cette compétence est développée entre autres dans les situations suivantes :  Communication du skipper de ses intentions à l’équipage en permanence avec un vocabulaire spécifique à la voile  Utilisation d’un vocabulaire juste et précis par chacun des membres de l’équipage pour désigner leurs actions et leur positionnement par rapport au vent, au parcours et aux autres bateaux | |
| **Compétence 3 : Eléments de mathématiques et de culture scientifique et technologique**  ***La maitrise des principaux éléments de mathématiques s’acquiert et s’exerce essentiellement par la résolution de problèmes, notamment à partir de situations proches de la réalité.*** | | | | | Cette compétence est développée entre autres dans les situations suivantes :  Identification et utilisation des éléments naturels (vent, vague, courant) pour diriger et faire avancer le bateau ;  Repérage par rapport à l’axe du vent et contrôle de sa position vis-à-vis de cet axe ; adaptation des réglages de son bateau en fonction de son positionnement par rapport au vent : allure au près, au travers, au portant. | |
| **Compétence 5 : La culture humaniste** : ***La culture humaniste contribue à la formation du jugement, du goût et de la sensibilité à la diversité des situations humaines, invite à la réflexion sur ses propres opinions et sentiments et suscite des émotions esthétiques. Elle se nourrit des apports de l’éducation artistique et culturelle.*** | | | | | Développement par la pratique de la voile en tant qu’acteur des valeurs humanistes et universelles du sport, elles que la coopération et l’entraide au sein de l’équipage, le respect des autres équipages en régate ; | |