

Mots clés : Evaluation | Elèves | Observation | Badminton | Compétences psychosociales



Vanessa Lentillon-Kaestner

UER Didactiques de l'éducation physique et sportive (UER-EPS), Haute École Pédagogique du Canton de Vaud (HEP Vaud), Lausanne, Suisse

@ : vanessa.lentillon-kaestner@hepl.ch



Magali Bovas

UER Didactiques de l'éducation physique et sportive (UER-EPS), Haute École Pédagogique du Canton de Vaud (HEP Vaud), Lausanne, Suisse

DES ÉVALUATIONS POUR LES APPRENTISSAGES EN BADMINTON

UN MOYEN DE DÉVELOPPER LES COMPÉTENCES PSYCHOSOCIALES

Résumé

La mise en place de séquences d'enseignement « évaluations pour les apprentissages » avec implication des élèves dans le processus d'évaluation (auto- et co-évaluations) permet de rendre l'élève acteur de ses apprentissages et constitue un moyen de développer des compétences autres que motrices en éducation physique, et notamment des compétences psychosociales. Après une présentation des appuis théoriques en lien notamment avec les compétences psychosociales et les « évaluations pour les apprentissages », nous présentons une séquence « évaluation pour les apprentissages » en badminton développée et testée dans le canton de Vaud avec des élèves de secondaire 1 et quelques outils et exercices sélectionnés pouvant contribuer au développement de compétences psychosociales. Cette séquence est en phase d'amélioration en lien avec les résultats de l'étude. Nous allons prochainement développer d'autres séquences dans d'autres activités basées sur les mêmes principes et accompagnées d'actions de formation initiale et continue.

Les compétences psychosociales en éducation physique

L'Organisation Mondiale de la Santé (OMS) définit les compétences psychosociales dès 1993 comme « la capacité d'une personne à répondre avec efficacité aux exigences et aux épreuves de la vie quotidienne ». Dix compétences différentes ont été identifiées :

- Savoir résoudre des problèmes – savoir prendre des décisions
- Avoir une pensée créatrice – avoir une pensée critique
- Savoir communiquer efficacement – être habile dans les relations interpersonnelles
- Avoir conscience de soi – avoir de l'empathie pour les autres
- Savoir gérer son stress – savoir gérer ses émotions (Arwidson, 1997).

Ces compétences psychosociales se retrouvent dans les descripteurs des capacités transversales et de la formation générale du Plan d'Études Romand (PER, 2010) (cf. Figure 1). Toutes les disciplines d'enseignement devraient permettre le développement des capacités transversales et formation générale mais ce développement n'est pas systématique et dépend notamment des méthodes pédagogiques proposées par l'enseignant et du rôle accordé à l'élève dans ses

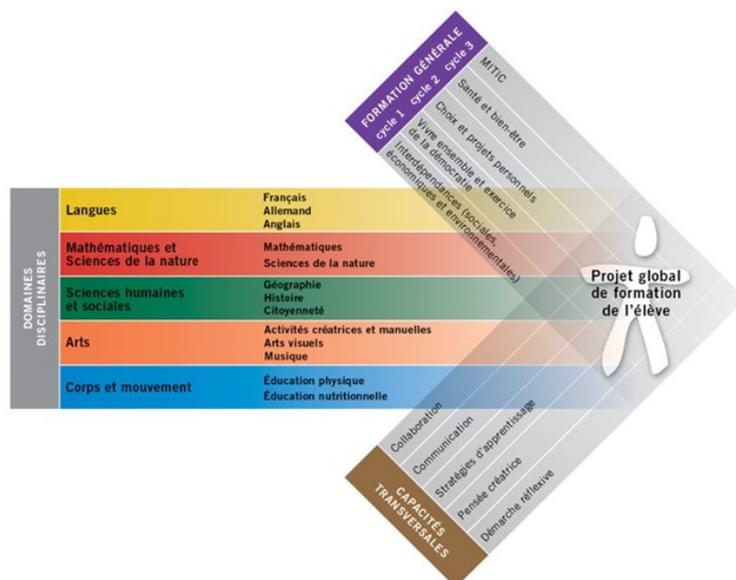


Figure 1. Extrait du Plan d'Études Romand (PER, 2010)

apprentissages. Les séquences « évaluation pour les apprentissages » sont des moyens parmi d'autres de développer ce type de compétences plus transversales.

Les « évaluations pour les apprentissages » en éducation physique

Le passage d'une « évaluation des apprentissages

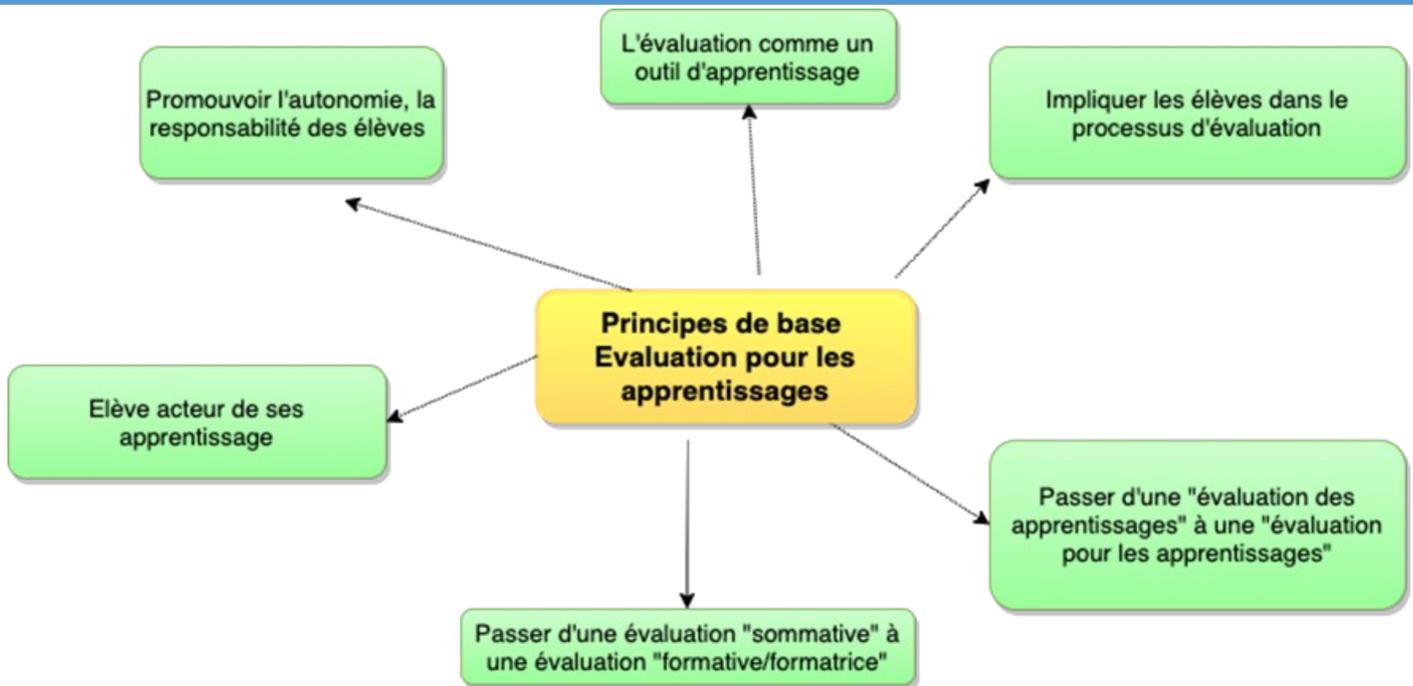


Figure 2. Principes de Base des « évaluations pour les apprentissages »

» (*Assessment of Learning*) à une « évaluation pour les apprentissages » (*Assessment for Learning*) est promu dans la littérature scientifique (e.g., Leirhaug & Annerstedt, 2016; Tolgfors, 2018). Les « évaluations pour les apprentissages » consistent à impliquer les élèves dans le processus d'évaluation par des auto- et co-évaluations (évaluation formative) et permettent ainsi de rendre l'élève plus acteur de ses apprentissages. Les principes de base et les moyens pour la mise en place d'« évaluations pour les apprentissages » sont présentés dans les figures 2 et 3.

Ces différents principes et moyens sont interreliés et l'enseignant doit anticiper un certain nombre d'éléments afin que cette implication des élèves dans les évaluations soit efficace. Réfléchir à la création des conditions de l'interaction entre les élèves (fiches d'observation, relations coach-joueur, aides au coaching) est un des enjeux dans ce type de séquences. Par exemple lors d'activités d'observation à deux en situation de jeu, si l'enseignant n'explicite pas la réussite de cette activité en contenus observables et ne s'assure pas que les élèves aient compris ces éléments, les

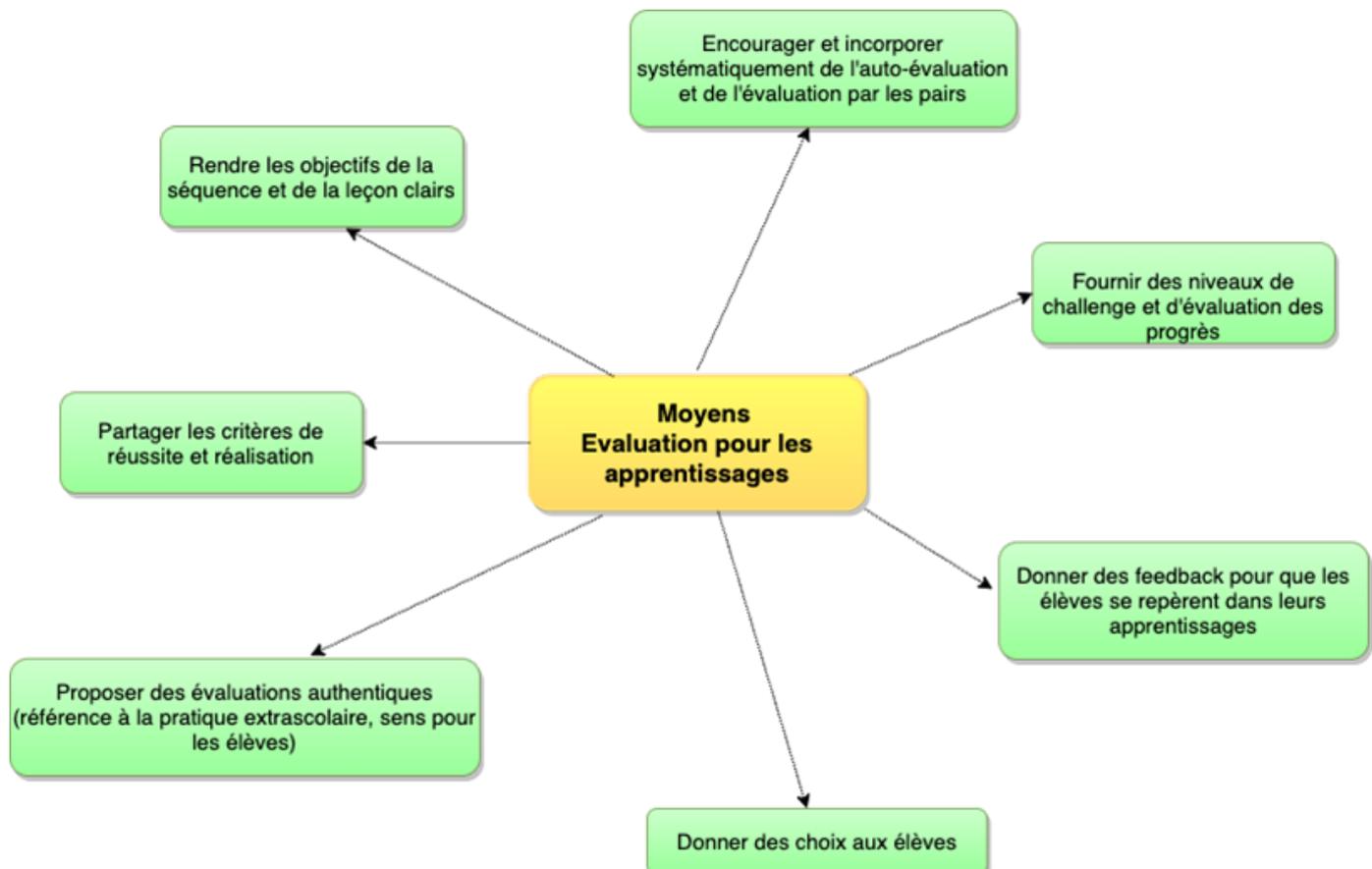


Figure 3. Moyens pour la mise en place d'« évaluations pour les apprentissages »

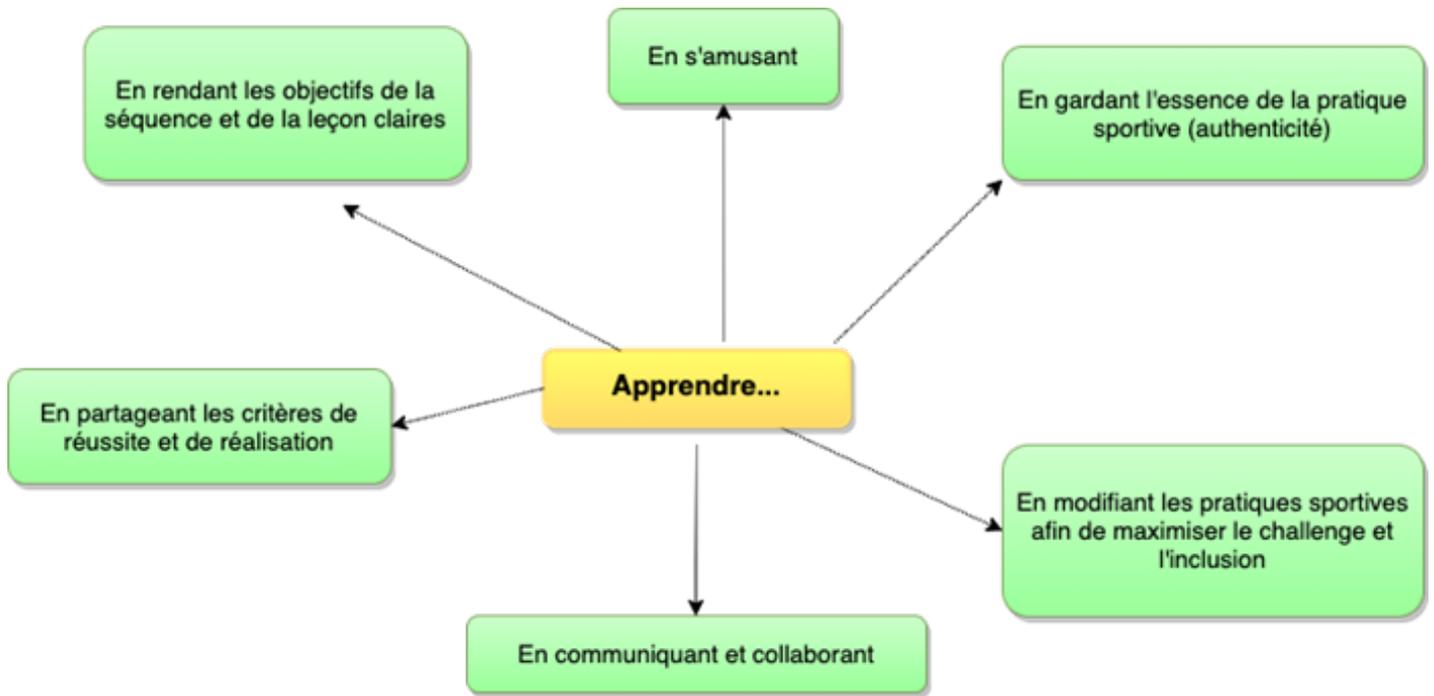


Figure 4. Les principes de base de l'apprentissage par le sens du jeu

interactions entre élèves risquent d'être peu utiles pour les apprentissages.

Exemple de séquences « évaluations pour les apprentissages »

Le but ici est de présenter une séquence « évaluations pour les apprentissages » en badminton développée et testée dans le canton de Vaud en secondaire 1 (élèves de 12 à 15 ans) et de détailler quelques outils visant le développement de compétences psychosociales (Arwidson, 1997).

Les objectifs de la séquence badminton sont : (1) Adapter ses frappes en fonction du rapport de force, (2) Connaître et appliquer les règles et principes d'action en badminton, (3) Se comporter de manière fair-play en situation de jeu, (4) Être capable de coacher et d'être coaché en badminton. La séquence d'enseignement est prévue sur des périodes doubles (2*45 min) d'éducation physique durant six à huit semaines consécutives. Les leçons sont conçues afin d'impliquer au maximum les élèves dans les évaluations par des moments d'auto- et co-évaluation. Chaque situation implique l'élève dans plusieurs rôles : joueur, observateur, coach, etc.

L'approche de l'apprentissage par le sens du jeu (*Game Sense Approach*) a été utilisée dans cette séquence puisque les principes sous-jacents (cf. Figure 4) s'alignent à ceux des « évaluations pour les apprentissages » (cf. Figure 2) (e.g., Brooker et al., 2000). Cette approche s'oppose à l'approche techniciste basée sur l'apprentissage du geste technique de manière décontextualisée ; dans cette approche par le sens du jeu, la technique est envisagée de manière fonctionnelle, toujours articulée aux configurations de

jeu et l'idée est de modifier les pratiques sportives (en les simplifiant ou complexifiant) afin de satisfaire aux différents niveaux d'habiletés et maximiser l'inclusion et le challenge. Cette approche vise ainsi à modifier les règles du jeu, l'espace de jeu, les équipements afin de mettre en évidence les aspects spécifiques du jeu.

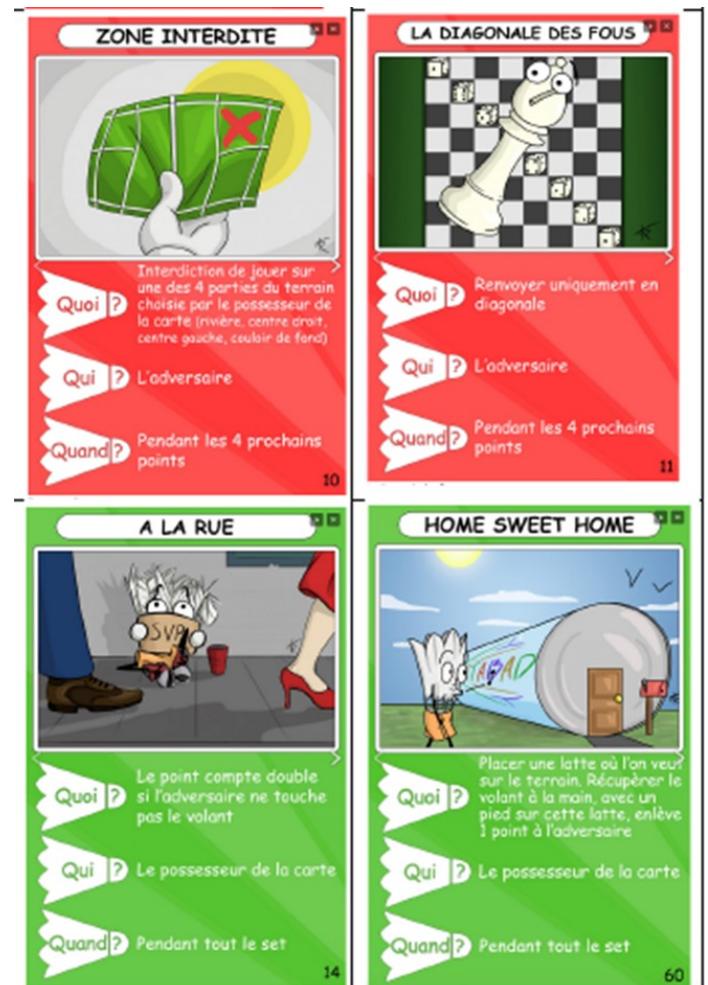


Figure 5. Exemples de Cartabad®
(Extrait de <https://cartaping.fr/nos-jeux/cartabad/>)

Des situations de jeu impliquant des joueurs réflexifs

Dans cette séquence, nous proposons différentes situations de jeu visant à développer des « joueurs réflexifs ». Nous proposons par exemple des situations de jeu un contre un qui consistent à donner à un joueur des pouvoirs dans le jeu, tels qu'un avantage sur son propre jeu, une contrainte pour l'adversaire, une modification du score. Pour cela, nous utilisons notamment l'outil Cartabad® (<https://cartaping.fr>), des cartes qui permettent de modifier de manière ludique les matchs de badminton (cf. Figure 5). Les cartes sont choisies en fonction des objectifs de leçons, découvertes petit à petit avec un enrichissement au fil des leçons. Par exemple en leçon 3, l'objectif est de déséquilibrer l'adversaire en lui imposant un déplacement (avant, arrière, gauche, droite). Une carte « consigne » permet à l'élève de choisir un demi-terrain (gauche, droite) dans lequel l'adversaire est obligé de jouer. Selon le niveau des élèves, les zones interdites ou valorisées sont agrandies ou rétrécies. Les élèves développent ainsi des apprentissages moteurs tout en développant des compétences psychosociales directement en jeu telles que : savoir résoudre des problèmes – savoir prendre des décisions, avoir une pensée créatrice, savoir gérer ses émotions (Arwidson, 1997).

Auto-évaluations

Lors de la séquence, des activités d'auto-évaluation sont proposées aux élèves, notamment grâce à l'utilisation d'un portfolio individuel tout au long de la séquence. L'élève peut notamment en fin de leçon se placer sur une maison de l'apprentissage (cf. Figure 6) qui lui permet de prendre conscience de l'évolution des apprentissages sur les différents objectifs visés. Ces auto-évaluations aident au développement de compétences psychosociales telles que : avoir conscience de soi, savoir prendre des décisions, avoir une pensée critique (Arwidson, 1997).

Co-évaluations

En complément aux activités d'auto-évaluation, des activités de co-observation sont proposées aux élèves à partir d'outils numériques ou fiches. Certaines applications existantes sur tablettes numériques ont été sélectionnées au regard des objectifs visés dans nos leçons. Par exemple, StatEPS® est une application téléchargeable sur iPads® permettant de créer des fiches d'observation sur des observables à choix (six maximum). Des statistiques sous la forme de radars, secteurs et histogrammes sont disponibles à l'issue de l'observation. Cette fonctionnalité permet de faire prendre conscience aux élèves de leur taux de réussite

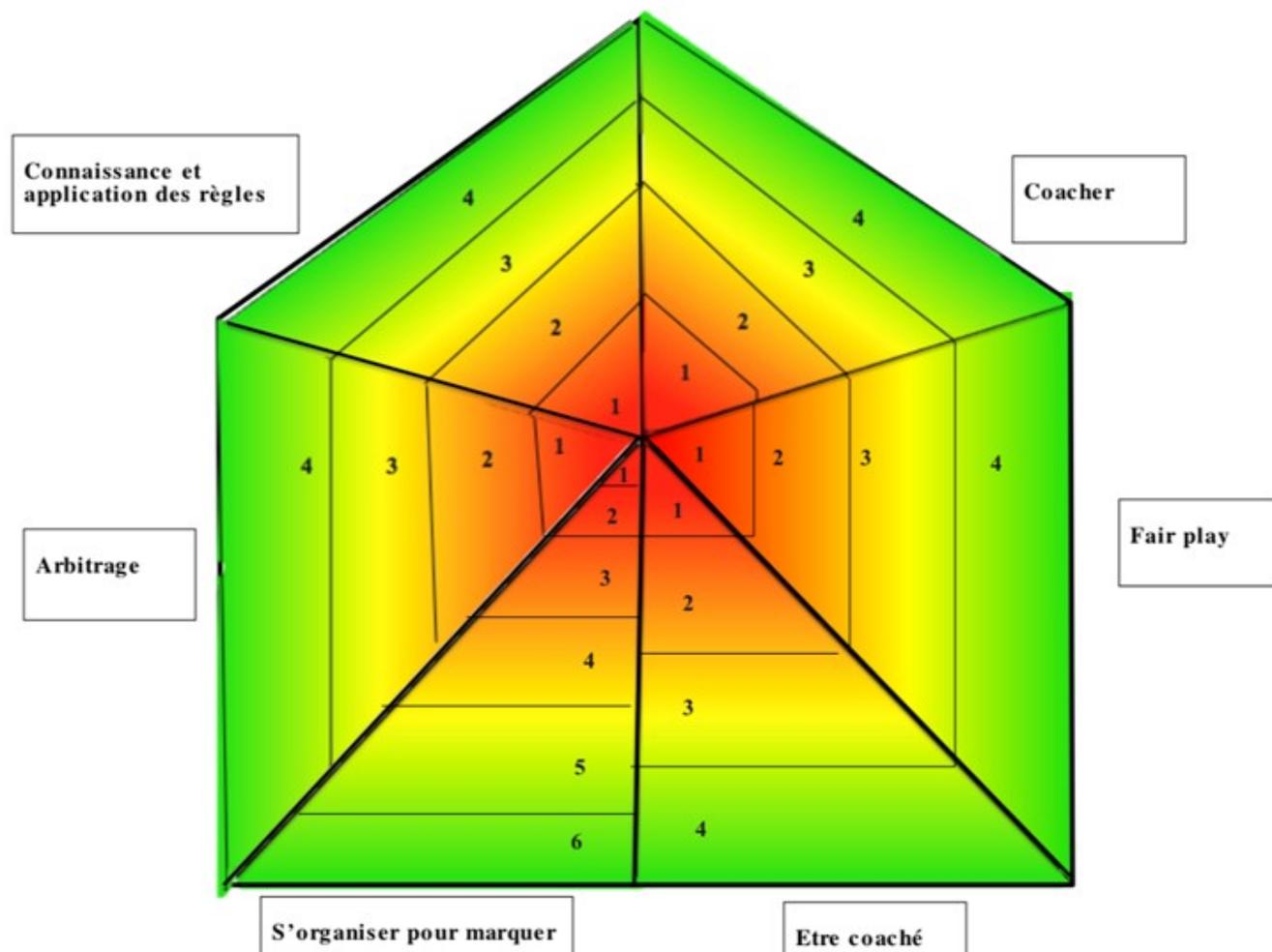


Figure 6. Maison de l'apprentissage

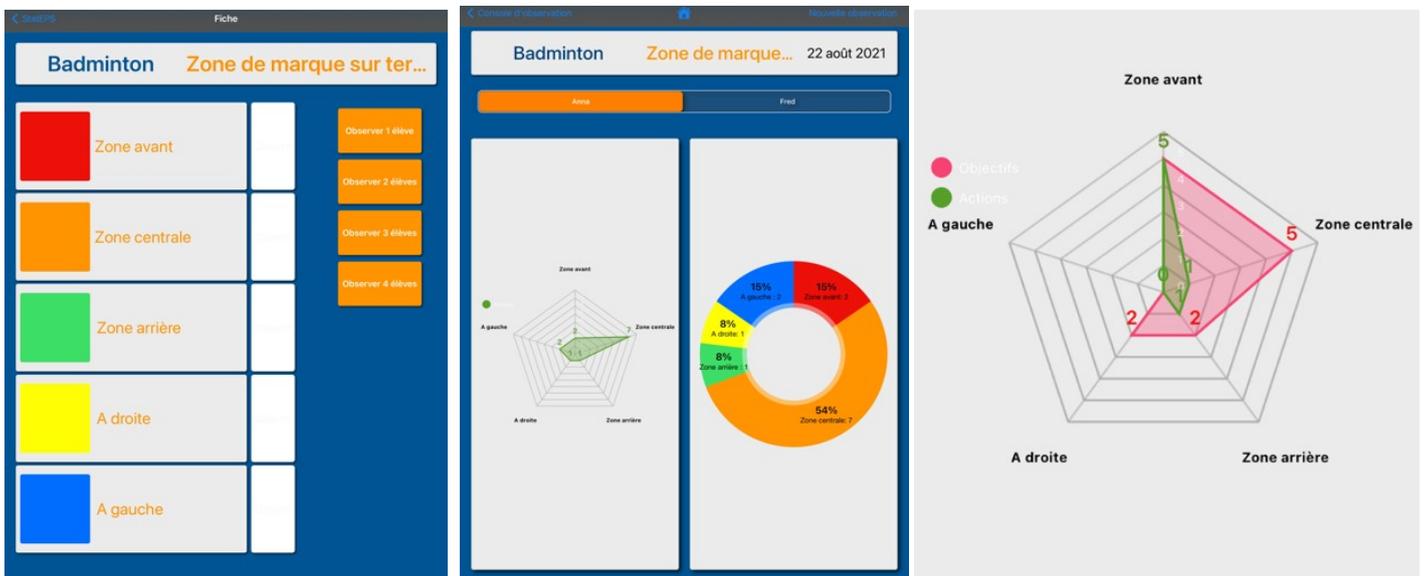


Figure 7. Exemples de relevés avec l'application StatEPS®

pour les amener par la suite à trouver des stratégies pour s'améliorer. Des critères de réussite peuvent être ainsi définis sur les actions. Par exemple, l'élève observé se lance le défi d'atteindre au moins 5 fois la zone avant durant le temps d'observation. Dans le graphique, les objectifs apparaissent en rouge et les actions du joueur en vert (cf. Figure 7).

Par ailleurs, EPSimacts® est une autre application téléchargeable sur iPads. Cette application permet de choisir une image (terrain de badminton) et d'enregistrer l'endroit où se produit une action avec des points rouges (une tape) et des points verts (double tape). Le nuage de points à la suite des observations permet de faire un retour rapide et précis sur les actions du joueur.

A noter que des fiches d'observation en version papier ont été construites à partir des informations fournies par les applications sélectionnées pour les établissements ne disposant pas de tablettes numériques. Les observations avec ces outils se sont déroulées comme suit. Sur un terrain de simple, en pool de niveau (six élèves), le joueur A est « observé », le joueur B a l'outil d'observation et tous les autres joueurs sont les adversaires de A. Toutes les deux mises en jeu, il y a un

changement parmi les adversaires de A (élèves en attente au fond du terrain). Le relevé de deux à trois joueurs est ensuite exploité pour l'entier de l'équipe.

Ces outils sont intéressants pour le joueur, mais également pour l'observateur qui construit progressivement son rôle de « coach ». Un guide permettant d'analyser les relevés a été intégré au portfolio dans le but d'aider les élèves dans leur rôle de « coach » (cf. Figure 8). Ce guide est présenté par l'enseignant avant la mise en place des co-observations. Aussi, les activités de coaching sont proposées à la fin de chaque leçon lors des tournois inter-équipes en équipe hétérogène. L'observation des adversaires via les fiches prend tout son sens pour faire les bons choix sur l'ordre des rencontres. Ces activités d'observation et « coaching » permettent aux élèves d'apprendre tout au long de la séquence à identifier, analyser, et élaborer des stratégies de jeu et de développer notamment les compétences psychosociales suivantes : savoir communiquer efficacement – être habile dans les relations interpersonnelles, savoir résoudre des problèmes – savoir prendre des décisions, avoir de l'empathie pour les autres (Arwidson, 1997).





Application EPS impacts

Point rouge : une tape = volant renvoyé

Point vert : double tape = volant gagné = volant qui touche le sol, volant renvoyé hors limite ou dans le filet par adversaire.

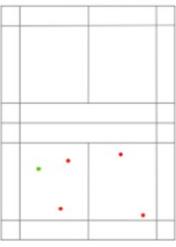
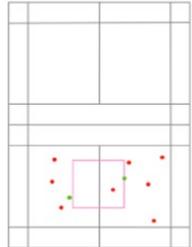
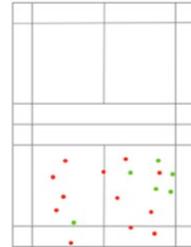
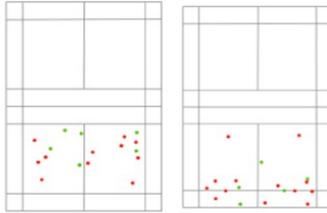
Peu de points	Beaucoup de points rouges	Points verts concentrés dans une seule zone	Points vert répartis dans différentes zones
			
<p>Pas de continuité dans le jeu/ beaucoup de fautes.</p> <p>Conseils : entraîner les déplacements pas chassés et fente. Avoir une posture d'attente jambes fléchies et raquette haute. Se replacer après chaque frappe par des pas rapides et équilibrés. Réagir dès que l'adversaire frappe le volant.</p>	<p>Joueur relanceur ne cherchant pas la rupture, pas assez offensif.</p> <p>Conseils : Chercher la rupture par un jeu court/long, ou droite/gauche</p>	<p>N'exploite pas les espaces libres.</p> <p>Conseils : Déplacer d'une zone à l'autre jusqu'au retard adverse Fixer sur une zone pour finir le point dans zone opposée</p>	<p>Quelle zone est privilégiée ?</p> <p>Conseils <u>Pour atteindre la zone avant...</u> «... d'abord faire reculer l'adversaire au fond du terrain puis lui faire parcourir une grande distance en amortissant au filet et en croisant éventuellement la trajectoire. » <u>Pour atteindre la zone arrière...</u> «... fixer le joueur au filet plusieurs frappes de suite puis donner au volant une longue trajectoire, tendue si possible, qui l'oblige à reculer en déséquilibre. » <u>Pour atteindre la zone de droite...</u> «... combiner l'éloignement de l'adversaire (l'amener d'abord au filet à gauche) et la réalisation d'une trajectoire plane et/ou descendante (à défaut d'être puissante) car l'adversaire (droitier) est sur sa bonne main, donc il est moins facile de le mettre en difficulté. » <u>Pour atteindre la zone de gauche...</u> «... procéder comme pour la zone de droite mais avec une chance de réussite augmentée du fait de la difficulté pour l'adversaire de frapper en revers. »</p>

Figure 8. Exemples de relevés avec l'application EPS Impacts® avec conseils pour le coaching (intégrés dans le portfolio)

Conclusion

Les séquences « évaluations pour les apprentissages » permettent de viser l'atteinte de compétences motrices et psychosociales notamment grâce à la mise en place des activités d'auto- et co-évaluation proposées, les rôles attribués aux élèves (e.g., coach) et les situations proposées impliquant un joueur « réflexif ». A noter que cette séquence fait l'objet d'une étude en cours et les premiers résultats montrent des effets positifs de l'implication des élèves dans les évaluations sur leurs apprentissages (notamment cognitifs, analyse en cours pour les apprentissages moteurs). De plus, les données qualitatives ont permis de mettre en exergue la nécessité de simplifier au maximum les outils de co- et

auto-observation et un retour plus positif a été obtenu autour des co-évaluations (comparées aux auto-évaluations). L'équipe de recherche travaille actuellement (1) sur l'analyse de l'ensemble des données recueillies afin de mieux cerner les effets de ces séquences « évaluations pour les apprentissages » sur les apprentissages et la motivation des élèves et (2) sur l'amélioration de cette première séquence. Dans un second temps, elle développera d'autres séquences « évaluations pour les apprentissages » et des actions de formations sur ce domaine.

Bibliographie

- Arwidson, P. (1997). Le développement des compétences psychosociales. Sandrin-Berthon B (Ed.). Apprendre la santé à l'école. Paris: ESF éditeur, 73-83.
- Brooker, R., Kirk, D., Braiuka, S., & Bransgrove, A. (2000). Implementing a game sense approach to teaching junior high school basketball in a naturalistic setting. *European Physical Education Review*, 6(1), 7-26. <https://doi.org/10.1177%2F1356336X000061003>
- Leirhaug, P. E., & Annerstedt, C. (2016). Assessing with new eyes? Assessment for learning in Norwegian physical education. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 21(6), 616-631. <https://doi.org/10.1080/17408989.2015.1095871>
- PER. (2010). Plan d'Études Romand. CIIP: Conférence intercantonale de l'instruction publique de la Suisse romande et du Tessin. <https://doi.org/https://www.plandetudes.ch/web/guest/education-physique>
- Tolgfors, B. (2018). Different versions of assessment for learning in the subject of physical education. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 23(3), 311-327. <https://doi.org/10.1080/17408989.2018.1429589>