L'Education Physique en Mouvement
Revue professionnelle en ligne

Numéro 10 | Décembre 2023

| Editorial

Enseigner l'éducation physique autrement

| Thématiques

Education à la durabilité

Gamification

Evaluation pour les apprentissages

La télé supervision dans la formation des enseignants

ENSEIGNER L'EDUCATION PHYSIQUE AUTREMENT

Mots clés : Evaluation pour les apprentissages I Apprentissage par le jeu I Apprentissages I Motivation I Séquences

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@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

PROJET EVAL_EPS : JOUER ET APPRENDRE EN EDUCATION PHYSIQUE

DES SEQUENCES ET DES OUTILS A DISPOSITION, A VOUS DE JOUER !

Résumé

Utiliser le jeu et impliquer les élèves dans les évaluations sont des approches pédagogiques prônées en éducation physique afin d'améliorer à la fois la motivation et les apprentissages des élèves. Cet article vise deux objectifs : (1) présenter le projet EVAL_EPS qui consiste à développer et tester les effets de séquences d'enseignement basées sur l'apprentissage par le jeu et visant à impliquer les élèves dans les évaluations (évaluations pour les apprentissages) ; (2) présenter les résultats de la première étude réalisée sur une séquence en badminton. Ces résultats ont mis en exergue qu'impliquer les élèves dans les évaluations n'a pas d'effet (négatif ou positif) sur la motivation des élèves, mais ceci permet de donner du sens aux apprentissages et d'améliorer significativement les apprentissages moteurs et cognitifs. Le projet EVAL_EPS a abouti à la mise en place d'une plateforme de diffusion des outils et séquences développés dans le cadre de ce projet.

Le projet EVAL_EPS

Une équipe constituée à la fois de chercheurs et d'enseignants d'éducation physique travaille depuis quelques années au sein de l'unité d'enseignement et de recherche en didactiques de l'éducation physique et sportive (UER EPS) de la haute école pédagogique du canton de Vaud (HEP Vaud) sur le projet « EVAL_EPS : Les évaluations pour les apprentissages en éducation physique ». Ce projet, financé par le Fonds de réserve et d'innovation (FRI) de la HEP Vaud et le Service de l'Éducation Physique et du Sport du canton de Vaud (SEPS), a deux objectifs principaux. Le premier consiste à développer des séquences d'enseignement « évaluation pour les apprentissages » basées sur une approche par le jeu (*Game sense approach*) (Brooker, Kirk, Braiuka, & Bransgrove, 2000) et avec une implication des élèves dans l'évaluation (auto et co-

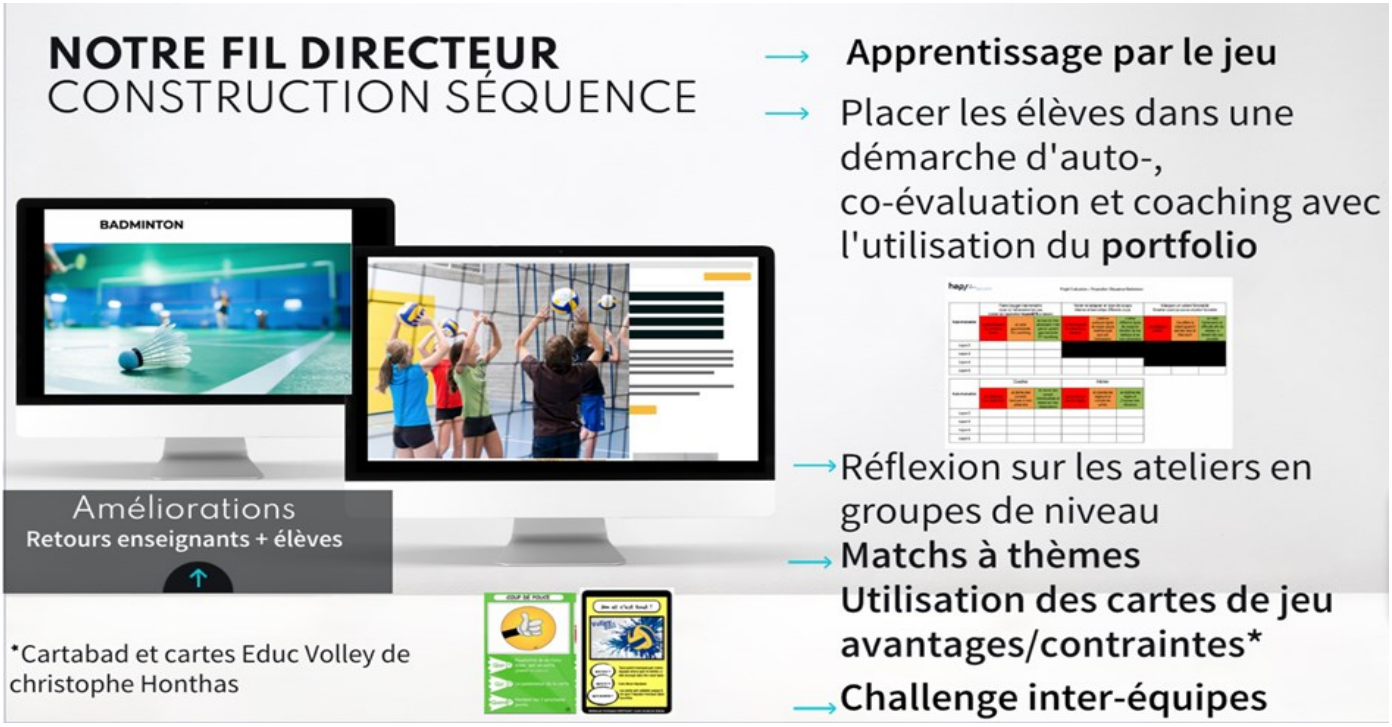

Figure 1. Principes de base des séquences EVAL_EPS

évaluation) (Tolgfors, 2018). Dans ces séquences est recherché également un alignement curriculaire entre le plan d'études romand, les évaluations cantonales en vigueur dans le canton de Vaud, et les méthodes pédagogiques (gage de qualité en éducation physique) (Penney, Brooker, Hay, & Gillespie, 2009). Le second objectif consiste à tester les effets de ces séquences sur les élèves au niveau de la motivation et des apprentissages. La première séquence développée et testée était une séquence en badminton conçue pour des élèves du secondaire. Nous avons ensuite développé une séquence en volley-ball et des séquences en athlétisme et en football sont en cours de développement.

Toutes les séquences sont construites en suivant les mêmes principes (apprentissage par le jeu, implication des élèves dans les évaluations, alignement curriculaire), avec des outils et une structure de leçons comparables (cf. Figure 1). Nous ne revenons pas sur les concepts d' « évaluation pour les apprentissages » et d' « apprentissage par le jeu » et outils associés, déjà présentés dans un précédent article (Lentillon-Kaestner & Bovas, 2022). Nous présentons dans cet article la structure des séquences et des leçons, et le principe de variation des formes de groupement, communs à l'ensemble des séquences EVAL_EPS.

Structure des séquences

Dans le canton de Vaud, les enseignants fonctionnent avec des séquences courtes et nous avons décidé de développer des séquences sur six leçons de doubles périodes (2*45 min). Il est à noter qu'il est tout à fait envisageable et recommandé de proposer des séquences plus longues (en doublant par exemple les leçons 4 et 5) (cf. Figure 2).

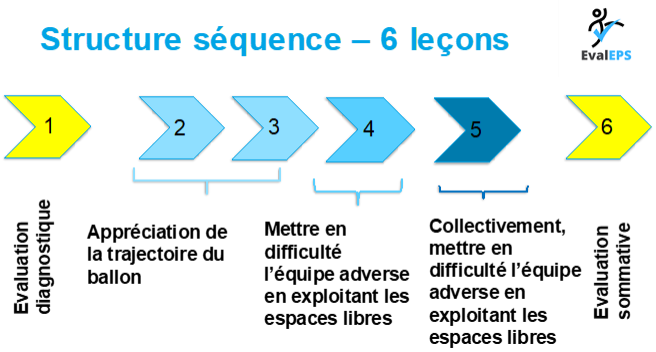

Figure 2. Exemple de structure de séquence EVAL_EPS : séquence en volley-ball pour des élèves du secondaire

Variation des formes de groupement au sein des leçons

Les études montrent des effets bénéfiques sur les élèves d'alterner les formes de groupement afin de satisfaire à la fois les besoins d'affiliation et d'apprentissage des élèves et augmenter le plaisir ressenti en classe (Lentillon-Kaestner & Patelli, 2017). Dans nos séquences, des groupes de niveaux homogènes et hétérogènes sont constitués. La première leçon d'évaluation diagnostique permet d'identifier le niveau des élèves dans l'activité et d'établir trois niveaux d'habileté. À la fin de la première leçon, des équipes de niveaux hétérogènes sont également constituées avec des élèves de différents niveaux d'habiletés. Ainsi dans chacune des leçons (de 2 à 5) (cf. Figure 2), les élèves travaillent sous les deux formes de groupement. Lors de la première partie de leçon, les élèves travaillent en groupes de niveaux homogènes. Lors de la deuxième partie de leçon, les équipes de niveaux hétérogènes se rencontrent au travers de challenges inter équipes. Ces formes de groupement sont stables au cours de la séquence et lors des challenges inter équipes, les points sont cumulés à chaque leçon afin d'avoir une équipe victorieuse à la fin de la séquence.

La plateforme de diffusion des séquences et outils EVAL_EPS

Toutes les séquences et outils créés dans le cadre du projet EVAL_EPS sont (ou vont être) déposés sur une plateforme de diffusion en libre accès. L'équipe de recherche est heureuse de vous partager dès à présent l'accès à cette plateforme (cf. Figure 3) :

https://view.genial.ly/651ea231d457730011217246

Ces outils peuvent être utilisés dans leur globalité ou en partie, et/ou adaptés par les enseignants, les formateurs, les étudiants en éducation physique ou toutes autres personnes intéressées.

EvalEPS

Figure 3. QR code de la plateforme de diffusion du projet EVAL_EPS

Première étude EVAL_EPS en badminton

Notre première étude a été réalisée sur une séquence EVAL_EPS en badminton à destination d'élèves du secondaire. Le but de l'étude était de vérifier si l'implication des élèves dans les évaluations avait une incidence sur la motivation des élèves et leurs apprentissages cognitifs et moteurs. L'étude a porté au total sur 360 élèves du canton de Vaud et deux groupes ont été comparés : les élèves du groupe expérimental

ont participé à la séquence EVAL_EPS badminton basée sur l'apprentissage par le jeu et avec une implication des élèves dans les évaluations (n = 190). Le groupe contrôle (n = 170) a participé à la séquence EVAL_EPS badminton avec les mêmes objectifs de séquence et de leçons, les mêmes tâches, mais sans implication des élèves dans les évaluations.

La motivation des élèves a été mesurée à partir du questionnaire de l'intérêt en situation (Roure, 2020). Les apprentissages cognitifs ont été mesurés à partir de questionnaires complétés avant et après la séquence badminton sur les règles, les types de coups, et les stratégies de jeu. Les apprentissages moteurs ont été mesurés par enregistrement vidéo et un codage a posteriori des actions des élèves lors de la première et dernière leçons (groupe expérimental, n = 57, groupe contrôle, n = 51) (GPAI ; Oslin, Mitchell, & Griffin, 1998). Enfin, 57 élèves ont été interrogés par entretiens semi-directifs collectifs en fin de séquence.

Les résultats de l'étude (en cours de publication) montrent que le fait d'impliquer les élèves dans les évaluations n'a pas d'effet, ni positif ni négatif sur l'intérêt des élèves. Ce résultat est intéressant et finalement va à l'encontre d'une idée reçue chez beaucoup d'enseignants que l'introduction de fiches d'observation en salle de gymnastique démotive les élèves. D'ailleurs lors des entretiens, un grand nombre d'élèves a relevé la pertinence des observations entre pairs : elles leur permettaient de mieux comprendre les stratégies à adopter en badminton pour marquer un point et ont donné du sens à leurs apprentissages. Aussi, en comparant les résultats de notre étude avec des données d'études antérieures, les scores d'intérêt en situation des élèves des groupes expérimentaux et contrôle de l'étude EVAL_EPS étaient plus élevés comparés à un enseignement traditionnel en éducation physique (style de la pratique). En somme, de proposer des séquences basées sur l'apprentissage par le jeu (avec ou sans implication des élèves dans l'évaluation) a des effets bénéfiques sur la motivation des élèves.

De plus, le fait d'impliquer les élèves dans les évaluations a permis un meilleur développement des connaissances cognitives sur le badminton (règles, stratégies, types de coups) et une meilleure performance en jeu (prises de décision et efficacité globale en jeu plus élevées).

Conclusion

Les résultats de l'étude EVAL_EPS nous ont convaincus de l'intérêt de développer des outils et séquences d'enseignement basés sur l'apprentissage par le jeu et l'implication des élèves dans les évaluations. Ce travail de développement se poursuit au sein de l'équipe de recherche EVAL_EPS. Ces outils, séquences sont mis régulièrement à disposition sur la plateforme EVAL_EPS en libre d'accès. En complément, il est possible d'être accompagnés d'une formation pratique et théorique. À ce jour, nous avons déjà proposé plusieurs interventions dans ce sens, notamment dans le cadre de la formation continue. N'hésitez pas à nous contacter en cas d'intérêt.

Équipe de recherche : Aline Laydu, Magali Bovas, Valerian Cece, Océane Cochon Drouet, Yann Gay-Balmaz, Patrick Fargier, Cédric Roure, Vanessa Lentillon-Kaestner (responsable du projet)

https://portail.ciip.ch/per/domains

https://ressources-eps-vd.ch/wp-content/uploads/2016/12/seps_cycle3_20052015_a-1.pdf

Bibliographie

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. doi:https://doi.org/10.1177%2F1356336X000061003

Lentillon-Kaestner, V., & Bovas, M. (2022). Des évaluations pour les apprentissages en badminton : un moyen de développer les compétences psychosociales. L'Éducation physique en Mouvement: https://www.revue-epm.ch/, 8, 19-24. doi:https://doi.org/10.26034/vd.epm.2022.3552

Lentillon-Kaestner, V., & Patelli, G. (2017). Effet de l'alternance des formes de groupement sur le plaisir ressenti en éducation physique et sportive. [The Effect of Alternating Grouping Forms on the Pleasure Felt in Physical and Sports Education]. Staps, 116(2), 61-74. doi:https://doi.org/10.3917/sta.116.0061

Oslin, J. L., Mitchell, S. A., & Griffin, L. L. (1998). The game performance assessment instrument (GPAI): Development and preliminary validation. Journal of Teaching in Physical Education, 17(2), 231-243. doi:https://doi.org/10.1123/jtpe.17.2.231

Penney, D., Brooker, R., Hay, P., & Gillespie, L. (2009). Curriculum, pedagogy and assessment: three message systems of schooling and dimensions of quality physical education. Sport, Education and Society, 14(4), 421-442. doi:https://doi.org/10.1080/13573320903217125

Roure, C. (2020). Clarification du construit de l'intérêt en situation en éducation physique. Staps, I2-17. doi:https://doi.org/10.3917/sta.130.0061

Tolgfors, B. (2018). Different versions of assessment for learning in the subject of physical education. Physical Education and Sport Pedagogy, 23(3), 311-327. doi:https://doi.org/10.1080/17408989.2018.1429589