

L'évaluation en « direct », outil, pour l'élève, de constructions de compétences

Didier RIGOTTARD

IA IPR EPS, Mayotte (976)

L'évaluation a une importance réelle dans l'apprentissage pour les élèves. Pour autant, elle est trop souvent complexe car tient compte de champs multiples et larges, en plus d'être très souvent différée. Cette difficulté de simplifier la notation fait perdre à celle-ci son rôle crucial dans les apprentissages. L'enjeu pour chaque enseignant est donc de définir des indicateurs simples révélateurs de la compétence attendue, par exemple, pour évaluer les élèves en « direct ». L'idée de cette démarche est de permettre à chaque élève évalué de prendre connaissance du résultat de son action, voire de sa note, à l'issue de sa prestation.

Mais pourquoi une évaluation en direct plutôt qu'en différé dans la situation d'enseignement ?

Cette démarche pointe ce que les élèves peuvent apprendre à un moment donné, dans ce qu'il y a de plus fondamental dans l'APSA au regard de la compétence attendue et des compétences méthodologiques. Cette idée de clarifier ce qui s'évalue permet indirectement, à l'enseignant, de mieux comprendre ce qui doit être enseigné. De plus, en connaissant les critères de l'évaluation rapidement et en disposant de la connaissance du résultat immédiatement, l'élève qui s'évalue trouve ou retrouve le goût pour mieux savoir, mieux comprendre, s'investir, s'engager, oser plus. Ainsi donc, évaluer ou noter en direct, relève d'enjeux de différentes natures : didactiques, motivationnels, éthiques, professionnels.

S'appuyant sur des exemples en escalade et en football, cette proposition d'évaluation en direct tente de montrer que, par l'utilisation d'indicateurs simples, associés à un outil d'observation spécifique qui traverse le cycle, l'élève peut affiner ses compétences et, par là même, construire activement ses connaissances, capacités et attitudes grâce à des mises en projet ciblé.



Un contexte spécifique pour construire des compétences, exemple en escalade

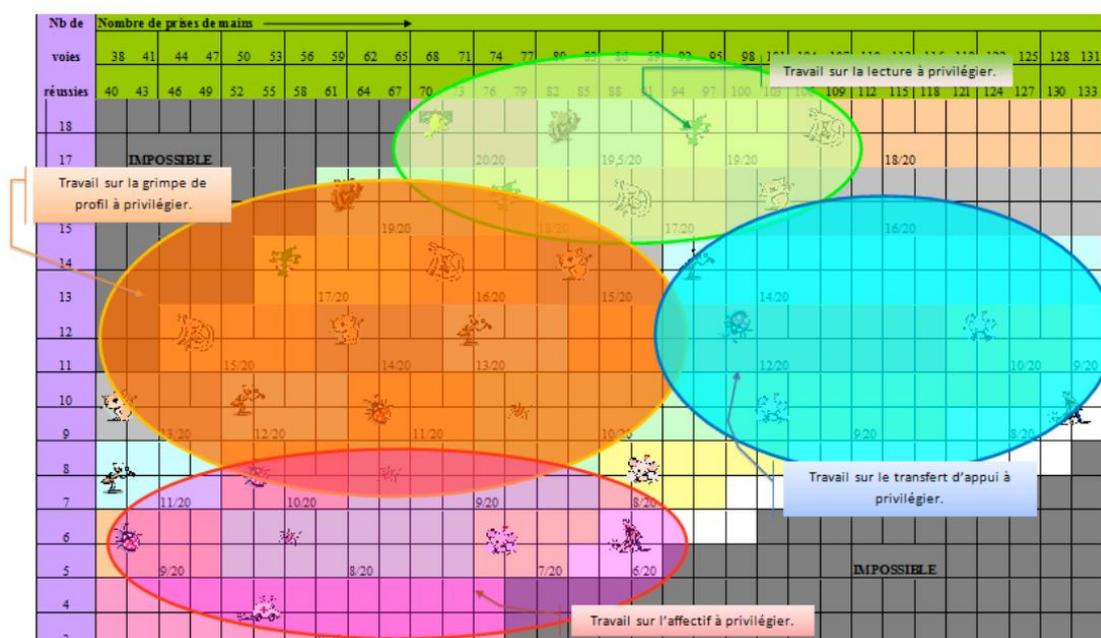
L'évaluation ou la note en direct ne peut se concevoir, que si l'enseignant offre à l'élève un contexte d'enseignement spécifique à la compétence visée. Pour construire la compétence de niveau 2 au collège « **choisir et conduire un déplacement pour grimper, en moulinette, deux voies différentes à son meilleur niveau en privilégiant l'action des membres inférieurs. Assurer un partenaire en toute sécurité** », l'escalade de longue durée en amplitude est pertinente. Dans ce contexte, le but pour l'élève est de grimper et réussir un maximum de voies sans tomber et sans être aidé de la corde, en utilisant le moins de prises de main possible, et ceci dans un temps donné (soixante minutes en

sa **réussite** ou de son **échec** pour *élaborer un projet* d'action et le mettre en œuvre, **raisonner** avec logique et rigueur, **apprécier l'efficacité** de ses actions, développer sa persévérance ».

Il est clair que dans la cible proposée, les élèves utilisent le nombre de prises de main comme une performance et que, seule la contrainte d'arriver en haut de la voie garantit la cohérence didactique de la situation. Mais il ne faut pas se contenter de ceci. Dans l'évolution de la démarche, il est central de donner aux élèves des indicateurs qualitatifs (placement de pieds, grimpe de profil, mise en relation de la nature des prises de main et de pied) pour qu'ils puissent se réguler, se mettre en projet et surtout entrer en activité technique au service de développement de l'ensemble des compétences à construire.

Des indicateurs simples pour différencier l'apprentissage.

Chacun doit pouvoir agir à son niveau, il est donc nécessaire de personnaliser le travail, car les ressources des élèves sont différentes. Chloé et Clément n'ont pas les mêmes caractéristiques motrices.



La réussite de tous, passe par un travail didactique important. L'enseignant doit être un orfèvre pour permettre à chacun de gagner en fonction de ses ressources et capacités. L'idée de l'évaluation en direct pour personnaliser le travail est de permettre à chaque élève de gagner, surtout pour ceux qui, en théorie, n'auraient aucune chance. Dans cette cible, chaque grimpeur peut réussir, car la personnalisation se trouve dans le projet « changer d'animal » et que chaque zone se focalise sur le problème prioritaire à résoudre pour l'élève. La réussite de chacun est liée à un travail précis et réel, des compétences construites. Seule, la qualité du travail tant moteur que méthodologique et sociale et la ténacité de l'élève font la différence.



Un contexte spécifique pour construire des compétences, exemple en football

Pour construire la compétence de niveau deux au collège en football « Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match en assurant les montées de balle collectives par une continuité des actions avec et sans ballon. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié aux tirs en situation favorable. Observer et co-arbitrer » comment jouer avec une évaluation en direct ?

Dès la première séance, quand les élèves rentrent dans le gymnase pour le cycle de football, il est facile de distinguer deux catégories, les « champions du monde », d'un côté, qui se vantent et se défient. Et de l'autre côté, dans l'ombre, les « pieds gauches » qui se marmonnent « on va encore se foutre de nous ».

Après l'appel, au démarrage du cycle, le ton est donné. Je pose une seule question « Combien les footballeurs ont-ils marqué de buts lors de la coupe du monde 2010 ? ». Les chiffres fusent 80... 100... 1000. « Eh bien non, la réponse est 145 buts »... « Comme vous êtes tous des champions du monde, durant ce cycle de 10 séances, l'objectif pour la classe sera d'égaliser ou de battre ce record ». Là, grand moment de silence, et de gros yeux de stupeur puis les élèves réagissent vivement, même le groupe des « champions du monde » crie très fort « 145, mais ce n'est pas possible m'sieur ». « Et bien on verra, mais moi je crois que vous le pouvez... à une condition... si vous vous y mettez tous ensemble ».

Le défi est donc lancé pour la classe. La première étape est de construire les deux équipes hétérogènes, mais homogènes en leur sein et les inscrire sur une feuille de match de cycle. Pour une classe de 20 élèves, l'outil utilisé est une grille de 10 joueurs. Pour la remplir, il suffit de partir des bilans de compétences réalisés lors du premier cycle. Sinon il suffit de demander à deux capitaines de se désigner (généralement ceux qui se considèrent les plus forts acceptent ce rôle avec envie) et d'inscrire leur nom sur la feuille en face du numéro 1. Ensuite chacun à leur tour, les capitaines choisissent une fille et un garçon, à inscrire en face du n°2, du n°3 et cela jusqu'au n°10. Généralement les élèves se connaissent bien, parfois mieux que l'enseignant, et avec ce système les équipes sont rarement déséquilibrées. Toutefois, à la fin de la première ou deuxième séance, l'enseignant peut faire des modifications (changement de joueur d'équipe ou changement de n° de joueur) pour rééquilibrer les équipes.

Exemple de feuille de match de cycle (feuille 10 joueurs)

Les bleus	Match 1	Match 2	Match 3	Match 4	Match 5	Match 6	Match 7	Match 8	Match 9	Match 10
1 Arthur	J	TM	J	TM	J	TM	G	AT	J	A
2 Neder	A	J	TM	J	TM	J	TM	G	AT	J
3 Mustapha	J	A	J	TM	J	TM	J	TM	G	AT
4 Fanny	AT	J	A	J	TM	J	TM	J	TM	G
5 Fikret	G	AT	J	A	J	TM	J	TM	J	TM
6 Fatma	TM	G	AT	J	A	J	TM	J	TM	J
7 Wassila	J	TM	G	AT	J	A	J	TM	J	TM
8 Lina	TM	J	TM	G	AT	J	A	J	TM	J
9 Yasar	J	TM	J	TM	G	AT	J	A	J	TM
10 Amel	TM	J	TM	J	TM	G	AT	J	A	J

Légende: J = joueur. G = gardien. A = arbitre terrain. AT = arbitre touche. TM = table de marque.

Chaque joueur, joue sur les dix matches, cinq fois (40 minutes de jeu effectives) et occupe les 3 rôles différents (table de marque, arbitre et arbitre de touche) au moins une fois. Dans cette feuille de leçon, à chaque match les équipes sont hétérogènes. Ceci est important pour engager des réflexions et l'entraide. Mais il est également possible, pour engager un travail différent, de modifier les statuts de chacun. Ainsi il est envisageable de faire jouer les élèves ayant les mêmes compétences ensemble, ou bien encore de faire des équipes mixtes lors de certains matches. Après cette étape, il est crucial d'explicitier les critères de réussite ou critères d'observation pour la table de marque. Pour la première leçon, l'objectif est, pour l'enseignant, de connaître les élèves qui vont jusqu'au tir ou but, ceux qui ne touchent pas un ballon et ceux qui en font n'importe quoi, afin de remanier les équipes. Les élèves dans le rôle de « tables de marques » TM sur la feuille de match vont inscrire les tirs, les buts et les arrêts des gardiens. En face de chaque nom, les tables de marques vont inscrire T (pour tir cadré), B (pour but) A (pour arrêt) et entourer tous les noms des buteurs différents de l'équipe.

Exemple de feuille de match de cycle première séance (feuille 10 joueurs)

Les bleus	Match 1	Match 2	Match 3	Match 4	Match 5	Match 6	Match 7	Match 8	Match 9	Match 10
1 Arthur	B		AAAA		B		B		T B	
2 Neder	B				A		TT			
3 Mustapha					TT		AAA			
4 Fanny					TT		TB		AAA	
5 Fikret	AAA									
6 Fatma		BT		AAAAA		BTT		TT		
7 Wassila						AAA				
8 Lina		T						AAAA		
9 Yasar										AAA
10 Amel		A								
Total des BUTS		Total des TIRS		Total des ARRÊTS			Nombre de butteurs différents			
8		14		30			4			

Dans cet exemple, le bilan est clair: seulement cinq joueurs atteignent la zone de marque (dont 4 buteurs) et cinq joueurs n'attaquent jamais. Ceci s'explique par les caractéristiques motrices de certains élèves, les « footballeurs explosifs ».

Des indicateurs simples pour se connaître et réguler son action.

Pour construire la compétence attendue, il est important d'orienter les élèves vers un autre comportement. L'outil cible utilisé s'appelle « BINGO ». L'évaluation en direct ou BINGO à utiliser doit focaliser l'observation sur un point précis « que fait l'élève quand il reçoit ou récupère la balle ». L'indicateur est donc récupération plus (R +). La « récupération » s'appelle « plus », car elle doit être suivie d'une action positive en direction de la cible adverse.

Plusieurs cas de figure s'offrent à l'élève :

- Récupération plus passe à un partenaire = Rp
- Récupération plus montée vers le but adverse = Rm.
- Récupération plus tir cadré = Rt.
- Récupération plus but. = Rb

En utilisant la même feuille de match, selon le « principe du rituel » (pour donner un cadre précis aux élèves), il suffit d'intégrer l'indicateur « récupération plus » (Rp, Rm, Rt, Rb).

Les buts qui servent à vérifier l'efficacité de la classe au regard du record à atteindre (145 buts) sont totalisés en fin de feuille de match (en bas à gauche) et cumulés à chaque leçon, les arrêts peuvent être gardés pour valoriser le rôle du gardien (établir un championnat du meilleur gardien) et le comptage des « buteurs différents » se transforme en comptage des « BINGOS » (élève qui a grisé toute sa ligne).

Les bleus	1	2	3	4	5	6	7	8	9	BINGO	Note individuelle
1 Arthur	Rm	Rm	Rm	Rp	Rp	Rp	Rt	Rt	RB	RB	10
2 Neder	Rm	Rm	Rm	Rp	Rp	Rp	Rt	Rt	RB	RB	8
3 Mustapha	Rm	Rm	Rm	Rp	Rp	Rp	Rt	Rt	RB	RB	3
4 Fanny	Rm	Rm	Rm	Rp	Rp	Rp	Rt	Rt	RB	RB	10
5 Fikret	Rm	Rm	Rm	Rp	Rp	Rp	Rt	Rt	RB	RB	8
6 Fatma	Rm	Rm	Rm	Rp	Rp	Rp	Rt	Rt	RB	RB	5
7 Wassila	Rm	Rm	Rm	Rp	Rp	Rp	Rt	Rt	RB	RB	4
8 Lina	Rm	Rm	Rm	Rp	Rp	Rp	Rt	Rt	RB	RB	8

9 Yasar	Rm	Rm	Rm	Rp	Rp	Rp	Rt	Rt	RB	RB	6
10 Amel	Rm	Rm	Rm	Rp	Rp	Rp	Rt	Rt	RB	RB	1
Total points											63
Moyenne											6,3
Total des BUTS	Total des TIRS		Total des ARRÊTS			Nombre de BINGOS				Note collective	
10	20		30			4				6,3	

Des indicateurs simples pour différencier l'apprentissage

À partir de cette fiche, l'enseignant peut personnaliser chaque leçon, à partir d'une ou plusieurs « récupérations plus ». En fonction du niveau des élèves, le contrat ou Bingo est donc différent. Chacun devra réaliser 10 actions précises durant tous ses matches. Les codes utilisés pour les tables de marques sont toujours les mêmes Rp, Rm, Rt et RB. Pour les tables de marques, il suffit de griser chaque action sur la fiche.

Les bleus	1	2	3	4	5	6	7	8	9	BINGO	Note individuelle
1 Arthur	Rm	Rm	Rm	Rm	Rm	Rp	Rp	Rp	Rp	Rp	10
2 Neder	Rm	Rm	Rm	Rm	Rm	Rp	Rp	Rp	Rp	Rp	10
3 Mustapha	Rm	Rm	Rm	Rm	Rp	Rp	Rt	Rt	Rt	Rt	6
4 Fanny	Rm	Rm	Rm	Rm	Rm	Rp	Rp	Rp	RB	RB	10
5 Fikret	Rm	Rm	Rm	Rt	Rt	Rt	RB	RB	RB	RB	8
6 Fatma	Rp	Rp	Rp	Rp	Rp	Rt	Rt	Rt	Rt	RB	7
7 Wassila	Rp	Rp	Rp	Rp	Rp	Rt	Rt	Rt	Rt	RB	5
8 Lina	Rp	Rp	Rp	Rp	Rt	Rt	Rt	RB	RB	RB	8
9 Yasar	Rt	Rt	Rt	Rt	Rt	Rp	Rp	RB	RB	RB	7
10 Amel	Rm	Rm	Rm	Rm	Rm	Rm	Rm	Rt	Rt	Rt	5
Total points											76
Moyenne											7,6
Total des BUTS	Total des TIRS		Total des ARRÊTS			Nombre de BINGOS				Note collective	
12	15		20			3				7,6	

À chaque leçon, selon le principe de la « note en direct » l'élève a une note individuelle (exemple pour Arthur 10/10 ou Amel 5/10) et une note collective (pour cette équipe 7,6/10). Dans cet exemple, Arthur obtient une note de 17,6/20 et Amel 12,6/20.

Durant les leçons suivantes, les contrats ou bingos individualisés sont poursuivis, afin d'amener chaque élève à progresser dans les champs où il est en difficulté, afin de lui permettre de construire la compétence attendue : « assurer les montées de balle collectivement par une continuité des actions avec et sans ballon. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié aux tirs en situation favorable, mais aussi la compétence méthodologique et sociale : observer et co-arbitrer ».

Ce système est un bon moyen pour faire des mises en relation efficace ; quand je récupère une balle, si je veux la passer à un partenaire, il faut que je m'oriente vers lui, que je frappe de l'intérieur du pied. Quand je n'ai pas la balle, il faut que j'avance vers la cible, que je m'écarte de la défense... Le

guidage de l'enseignant devient plus simple quand il se trouve à la table de marque, quand il suit un élève dans une phase de jeu ou bien encore dans les regroupements entre certains matchs.

De plus, à tout moment, en changeant la configuration des équipes, il est possible de permettre à des élèves en difficulté de jouer avec des élèves qui maîtrisent la balle, pour qu'enfin ils soient, au nom du principe de la construction du sentiment de compétence, sur la voie du progrès et de la réussite.

Le système de jeu autour du bingo est une situation proche d'une forme pratique qui peut être la référence pour les élèves, tout en les invitant à entrer dans un projet d'apprentissage personnalisé. C'est à ce moment que l'enseignant peut proposer des exercices « décontextualisés » c'est-à-dire, adaptés aux projets personnels d'apprentissage des élèves, par exemple, « le match de plus en plus protégé », ou bien encore « le voleur de balle ».

Situation d'apprentissage décontextualisée : « le match de plus en plus protégé ».

Buts :
marquer 5 buts à l'adversaire.

Aménagement :
1) 5 joueurs pour l'équipe qui attaque.
2) 1 adversaire rentre à chaque attaque pour défendre la cible

Critère de réussite
Gagner le match avec au moins 3 buts.

Consignes : Pour les défenseurs : sortir la balle du jeu

Consignes : pour les attaquants: tirer cadré ou marquer

Dans cette situation, comme dans la suivante, le match commence à 5 contre 1 pour finir à 5 contre 5. Cette solution permet de donner du temps aux élèves pour faciliter la prise d'information et de décision.

Exercice : « le voleur de balle ».

Buts :
Prendre la balle à l'adversaire.

Aménagement :
1) 5 joueurs pour l'équipe qui a la balle.
2) 1 adversaire rentre toute les 15 secondes pour prendre la balle

Critère de réussite :
récupérer le plus de ballon possible en 1'15

Consignes pour l'équipe qui a la balle : faire circuler la balle

Consignes pour les adversaires : intercepter la balle en la bloquant (en posant le pied dessus)

Ces temps de personnalisation sont fondamentaux dans la construction de connaissances, capacités et attitudes, mais en fin de cycle, dans le cadre de la certification, il faut se baser sur le même cadre pour évaluer la compétence attendue qui est commune à tous. La ligne BINGO doit être la même pour tous pour vérifier les progrès et la polyvalence de chaque élève quant au critère « récupération plus ».

Les bleus	1	2	3	4	5	6	7	8	9	BINGO	Note individuelle
1 Arthur	Rm	Rm	Rm	Rp	Rp	Rp	Rt	Rt	RB	RB	10
2 Neder	Rm	Rm	Rm	Rp	Rp	Rp	Rt	Rt	RB	RB	10
3 Mustapha	Rm	Rm	Rm	Rp	Rp	Rp	Rt	Rt	RB	RB	5
4 Fanny	Rm	Rm	Rm	Rp	Rp	Rp	Rt	Rt	RB	RB	10
5 Fikret	Rm	Rm	Rm	Rp	Rp	Rp	Rt	Rt	RB	RB	10
6 Fatma	Rm	Rm	Rm	Rp	Rp	Rp	Rt	Rt	RB	RB	10
7 Wassila	Rm	Rm	Rm	Rp	Rp	Rp	Rt	Rt	RB	RB	5
8 Lina	Rm	Rm	Rm	Rp	Rp	Rp	Rt	Rt	RB	RB	8
9 Yasar	Rm	Rm	Rm	Rp	Rp	Rp	Rt	Rt	RB	RB	10
10 Amel	Rm	Rm	Rm	Rp	Rp	Rp	Rt	Rt	RB	RB	6
Total points											84
Moyenne											8,4
Total des BUTS 15		Total des TIRS 17		Total des ARRÊTS 20		Nombre de BINGOS 6			Note collective 8,4		

Dans cet exemple, Arthur obtient une note de 18,4 (au début du cycle, il avait obtenu 16,3) et Amel 14,4 (au début du cycle, elle avait 7,3).

À l'issue de ce cycle de football organisé autour de l'outil cible « BINGO », il est possible d'envisager divers principes transférables à d'autres APSA. La démarche même, d'usage de l'évaluation en direct, est une compétence méthodologique qui peut trouver sa mesure à travers l'évaluation de la qualité de son utilisation par les élèves dans une APSA et généralisable dans d'autres APSA.

1. Simplifier la gestion de classe : construire deux grosses équipes avec une classe facilite la gestion des élèves. En effet, fini le problème des dispensés de dernières minutes ou des absents. Dans un cas pareil, il suffit de prendre un élève table marque ou arbitre de touche pour remplacer le joueur malade ou blessé.
2. Donner de l'envie : l'utilisation du "record de buts de la coupe du monde 2010" est un moyen d'émulation. Il faut voir la joie des élèves quand, à chaque séance ils voient le compteur de buts augmenter ou quand la classe a dépassé le record de 145 buts. Ce procédé est réinvestissable dans d'autres APSA (en escalade par exemple, pour la classe, il faut gravir en mètres la hauteur du Mont Blanc ou de l'Everest, pourquoi pas les deux... et en plus ils font de la géographie)¹
3. Accepter l'élève, tel qu'il est, sans lui laisser le droit d'y rester : utiliser le critère « récupération », plus une action positive vers la cible, comme fil rouge, contente tous les élèves. Chacun peut se réaliser dans l'action qu'il maîtrise ("je suis fort au but, je fais des Rb", "je suis fort au dribble, je fais de Rm"...). Mais cela peut aussi se diriger, pour ne pas laisser l'élève dans son niveau initial. Pour obtenir les transformations nécessaires, ce système permet aux élèves de se confronter à ce qu'ils ne savent pas faire. ("Tu n'es pas fort dans l'atteinte de la cible seul, il faudra que tu réussisses 3 Rm").

¹ D. Rigottard, *l'entrée par les activités physiques et sportives et artistiques, c'est possible ... sous certaines conditions*, revue e-novEPS n°2, janv 2012

4. Connaître le résultat immédiatement : cet outil bingo, avec ce fil rouge, facilite grandement la note en direct. Le système est clair et chaque élève peut se situer à tout moment. Quand il se trouve à la table de marque, il voit, son parcours. Sur le terrain il peut demander aux tables de marques de lui dire ce qu'il lui manque pour gagner un BINGO. Ce procédé au nom du principe "EPS lieu de communication" est très intéressant. La fiche de bingos identique à chaque match facilite les mises en route et surtout favorise un suivi de l'élève efficace et pertinent. La note progresse avec l'acquisition des compétences. En cela, elle est novatrice car elle acte, en direct, les progrès observables et valorise la réussite.
5. L'EPS un lieu de communication privilégié : le passage au rôle de table de marque à un double avantage. Ce rôle permet de voir dans quelles conditions l'élève que j'observe réussit. Ceci permet d'identifier les indicateurs à l'origine des réussites et des progrès, d'une part, source de transformations motrices futures pour l'élève qui observe, d'autre part, outils de conseils à donner aux joueurs, pour les mener vers la voie de la réussite. Il s'agit alors d'une EPS lieu de communication, une EPS où chaque élève se met au service des autres pour apprendre et progresser. De nouveaux, les compétences méthodologiques et sociales trouvent leur pertinence dans les acquisitions de dimensions motrices et sont, elles aussi évaluables.
6. Une EPS qui propose une voie de progrès à chacun : le fil rouge et les bingos individualisés favorisent une EPS de la pédagogie différenciée². Chaque élève peut apprendre à sa vitesse et progresser rapidement.



Conclusion

Dans ces deux exemples, l'option prise est la mise en forme des barèmes en cible ou bingo. Cette proposition de certification précise les directions du travail engagées au regard de la compétence attendue visée. Les élèves peuvent aisément se situer, situer leurs camarades ou se situer par rapport aux autres. La cible indique une valeur estimée à un moment donné et clairement précisée par la mise en relation d'indicateurs révélateurs de la compétence attendue (nombre de prises de main utilisées en escalade pour atteindre un sommet ; nombre de récupérations plus pour atteindre la zone de marque). Le sens du travail est donné et la présentation précoce des indicateurs au service de la réussite, favorise la mise en projet d'apprentissage personnalisé des élèves. Dans cette démarche, la cible est régulièrement mise à portée des élèves. Les situations vécues peuvent à chaque séance permettre aux élèves de s'attribuer une note qui devient le repère des progrès sans pour autant figurer sur le carnet. Après s'être confrontés très régulièrement aux exigences du cycle, les élèves passent en évaluation certificative sans rupture au regard des options didactiques (choix des indicateurs), de la cible, des contextes possibles d'évaluation qui renferment l'essentiel de la compétence attendue visée. Cette note en direct offre également l'immense avantage d'ôter à la situation de certification sa part d'opacité et contribue ainsi à la mise en place d'un climat de sérénité sans un certain nombre de malentendus qui planent parfois autour de la note. Enfin, ce souci de clarté des outils et des attentes est une des conditions essentielles d'une pédagogie du projet réussie.

² D. Rigottard, *la différenciation ... une histoire de regard sur la motricité des élèves*, revue e-novEPS N°3, juin 2012