

Projet EVAL_EPS
« Évaluation pour les apprentissages » vs « Évaluation des apprentissages » en
éducation physique
Une séquence d'enseignement de badminton pour le secondaire 1

Objectifs du projet EVAL_EPS

Ce projet vise à mesurer l'impact de l'implication des élèves dans le processus d'enseignement et d'apprentissage sur leur motivation et leurs apprentissages en éducation physique. Elle vise également à mieux comprendre les conceptions des enseignants en lien avec l'enseignement et l'évaluation en éducation physique.

Plus précisément, nous avons travaillé dans un premier temps sur une séquence de badminton pour des élèves de secondaire 1.

Afin de répondre à nos objectifs, nous allons comparer les effets de deux séquences d'enseignement visant les mêmes objectifs, basées sur une méthode pédagogique axée sur le jeu, avec ou sans implication active des élèves dans le processus d'enseignement et d'apprentissage.

La séquence « évaluation pour les apprentissages » (groupe test) est basée sur le jeu et propose une implication active des élèves dans leurs apprentissages et les évaluations.

La séquence « évaluation des apprentissages » (groupe contrôle) est basée sur le jeu mais sans implication active des élèves dans leurs apprentissages et les évaluations.

Présentation de la séquence badminton en secondaire 1

Objectifs visés

Les objectifs de la séquence d'enseignement badminton pour des élèves du secondaire 1 sont les suivants :

- Adapter ses frappes en fonction du rapport de force
- Connaître et appliquer les règles et principes d'action en badminton
- Se comporter de manière fair-play en situation de jeu
- Être capable de coacher et d'être coaché en badminton (groupe test seulement)
- Être capable d'arbitrer un match (11e)

Approche pédagogique basée sur le sens du jeu

Afin de répondre aux objectifs visés, et aux principes de l'évaluation pour les apprentissages, cette séquence a été basée sur les principes de l'approche pédagogique basée sur le sens jeu (« *Game sense approach* ») (cf. Figure 5). A l'opposé des approches technicistes basés sur le geste, le but des approches pédagogiques par le jeu 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. Cette approche promeut le développement de « joueurs réflexifs ».

Les principes de base de l'apprentissage par le jeu sont les suivants :

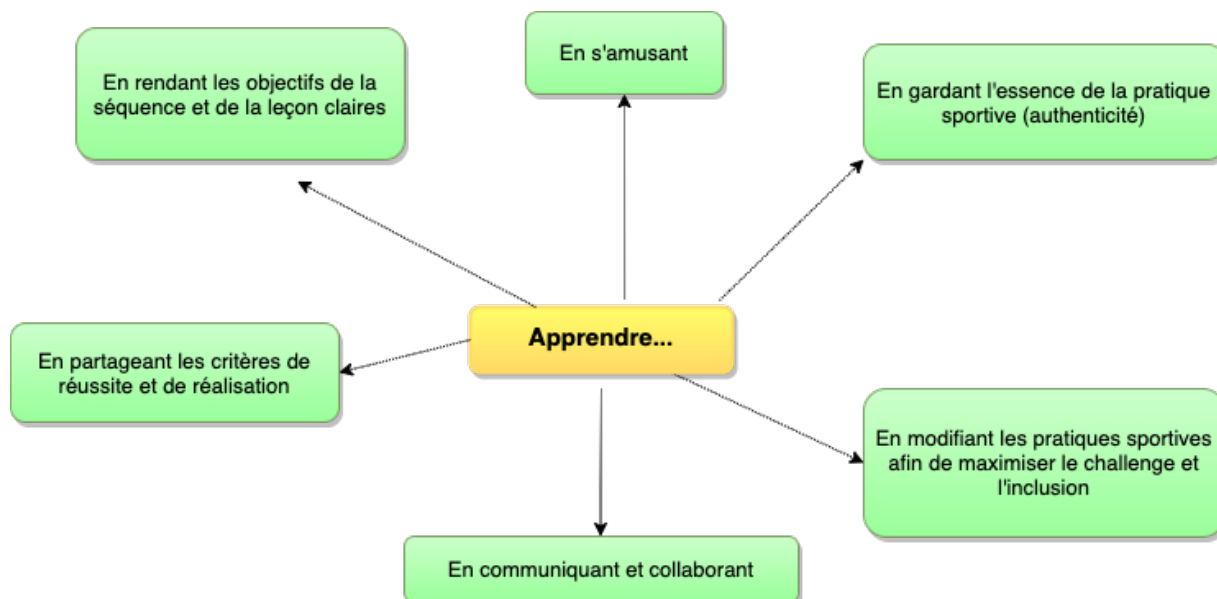


Figure 5. Les principes de base de l'apprentissage par le jeu

Déroulement des leçons

La séquence d'enseignement se déroule sur des périodes doubles d'éducation physique durant huit semaines consécutives. Elle est composée d'une leçon d'évaluation diagnostique (leçon 1), de six leçons d'apprentissage (leçons 2 à 7), et une leçon d'évaluation sommative (leçon 8). Les leçons d'évaluation sommative et diagnostique (leçons 1 et 8) sont réservées à la passation de questionnaires, tests de connaissance, observations en jeu, et les évaluations diagnostiques et sommatives en situation de jeu en badminton.

Situation de référence

Match en simple de courte durée en 1 contre 1

Match en pool d'élèves de niveaux homogènes (suite à une montante descendante)

Durée : 2'30

Taille du terrain de badminton

Service croisé

Enregistrements vidéo et évaluations diagnostique et sommative sur les leçons 1 et 8 en situation de référence

Leçon 1 (évaluation diagnostique)

Détermination des niveaux des élèves + matchs en pool

45 minutes : montante descendante et détermination de 3 pools en fonction du niveau des élèves, matchs de 2'30 (si égalité, un volant supplémentaire)

45 minutes : matchs en pool par niveaux (3 pools) (vidéo + évaluation diagnostique de l'enseignant)

Leçons 2 à 7 (leçons d'apprentissage)

Routine de fonctionnement, structure de leçons identique (cf. planification proposée)

- Mise en train (10 min)
- Travail par pool (niveaux homogènes) (30 min)
- Challenge inter-équipes de fin de leçon (équipe constituée d'élèves de niveaux hétérogènes) déterminée par l'enseignant suite à la montante descendante (30 min)
- Retour au calme (10 min)

Objectif spécifique des leçons 2 et 3 : « Chercher à éloigner intentionnellement l'adversaire du point d'impact »

Objectif spécifique des leçons 4 et 5 : « Varier le rythme des frappes »

Objectif spécifique des leçons 6 à 7 : « Repérer des contextes de jeu qui lui sont plus ou moins favorables »

N.B. Les autres objectifs de la séquence (non moteurs) sont valables pour toutes les leçons

Leçon 8 (évaluation sommative)

45 minutes : matchs en pool par niveaux (3 pools, même pool et mêmes adversaires qu'en leçon) (vidéo + évaluation sommative de l'enseignant)

45 minutes : montante descendante, matchs de 2'30 (si égalité, un volant supplémentaire)

Protocole de recherche

Dans la Figure 6 ci-dessous, vous trouverez des indications sur les types de données recueillies à chacun des moments de prises de données.

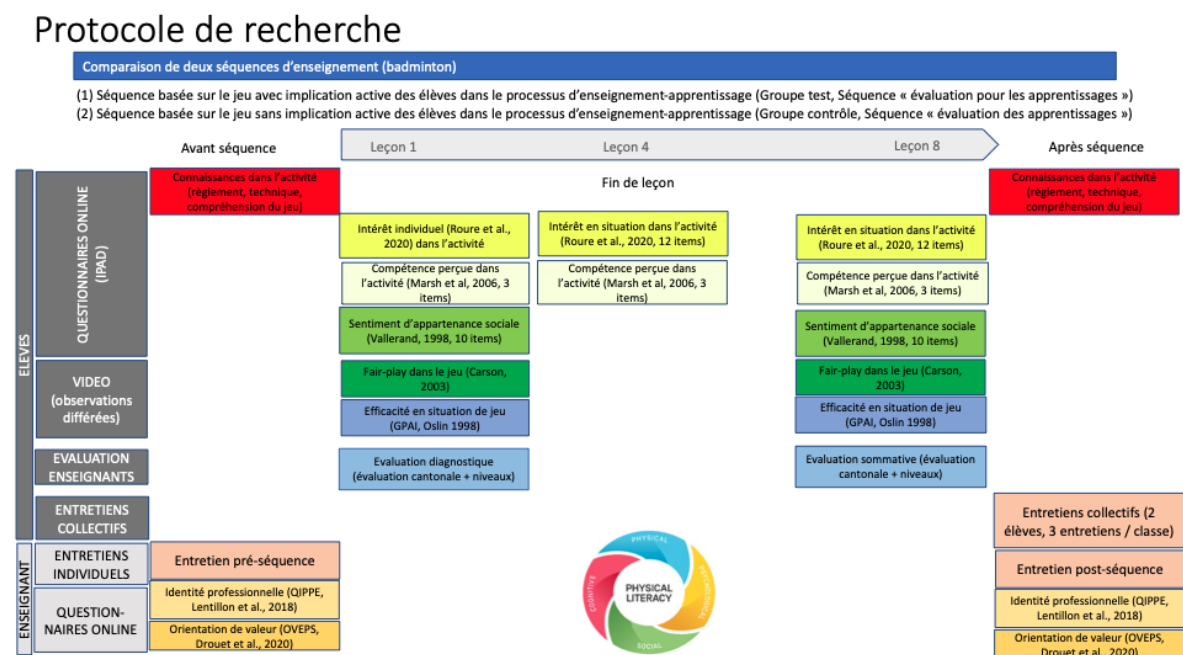


Figure 6. Protocole de recherche