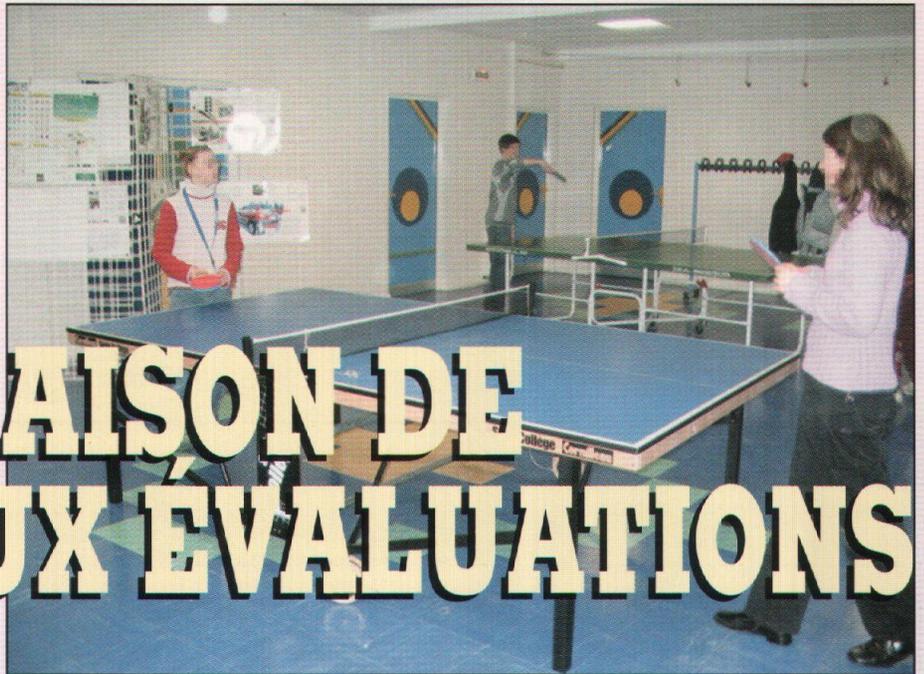


L'auteur propose de comparer différentes évaluations en tennis de table, pour deux classes de cinquième, avec l'aide de l'outil informatique.



COMPARAISON DE DEUX ÉVALUATIONS

EN 5^e

PAR L. JEAMBRUN

Au regard du texte relatif au diplôme national du brevet (encadré 1) l'enseignant est amené à concevoir son évaluation en fonction de trois critères : la performance, les habiletés motrices et l'investissement, les connaissances et les progrès.

Les activités d'opposition duelle posent des problèmes de notation des prestations. Les contraintes informationnelles, décisionnelles, motrices, liées à la présence d'adversaire et éventuellement de partenaire, impliquent une approche complexe au niveau de l'authenticité de l'évaluation sommative.

Dès lors des questions se posent : qu'est-ce que la maîtrise d'exécution en tennis de table ? Comment pouvons-nous définir un élève performant en tennis de table ?

FONDAMENTAUX DE L'ACTIVITÉ

Définition et logique interne

Le tennis de table est une activité d'opposition duelle se pratiquant à l'aide d'un instrument la raquette, où les habiletés sont ouvertes, les tâches caractérisées par l'anticipation/coïncidence (rencontre raquette/balle en déplacement) mettant en œuvre des « fonctions de localisation des objets dans l'espace » [1].

Enjeux de formation

Pourquoi est-il intéressant de faire pratiquer le tennis de table aux élèves ? Quels peuvent être les enjeux de formations ?

Les contributions apportées par l'enseignement de cette APS au développement de l'élève, au-delà des compétences spécifiques (maîtrise des capacités d'anticipation/coïncidence, de prise d'information et de décision) sont pour nous :

- des habiletés méthodologiques : capacité à

- gérer des efforts, un projet individuel, une organisation (arbitrer, manager, coopérer),
- des attitudes : capacité à moduler sa concentration et gérer le stress du duel, à exercer en tant que spectateur un jugement critique.

Ces deux types d'enjeux peuvent être reliés à la notion de compétences générales [2].

PROPOSITION D'UNE DÉMARCHE DIDACTIQUE

Conduites motrices

Performance

La performance se définit « comme la meilleure réalisation possible d'une conduite motrice dans des conditions de réalisation identiques (et imposées/acceptées) à un moment donné » [3].

L'activité tennis de table se pratiquant dans un contexte d'opposition duelle avec présence d'un adversaire, il s'agit d'évaluer la performance dans une situation de référence où l'opposition est incontournable.

Ainsi nous pourrions avancer que l'élève performant est celui qui :

- gagne le maximum de matchs proposé par l'enseignant,
- gagne avec un écart de points important au niveau du résultat final de la rencontre,
- joue en fonction de l'adversaire et de son niveau,
- bat un adversaire de son niveau,
- réussit à battre un adversaire de niveau supérieur.

Mais être performant renvoie également à la notion de progression par rapport à un niveau de performance initial.

Habiletés motrices

En général, les habiletés motrices en EPS sont

traitées par une approche behavioriste, comportementale, qui analyse les gestes de l'élève de façon techniciste (tenue de raquette par exemple) [4]. Les behavioristes centrent leurs travaux sur les liaisons stimulus-réponse. Cette vision peut se révéler être limitée dans la mesure où elle livre un produit fini et n'analyse pas ce qui se passe au centre.

De plus en plus, les enseignants d'EPS tentent de la compléter en s'appuyant sur les théories cognitivistes qui se basent sur une activité de recherche d'informations, d'alternatives décisionnelles conduisant à l'apprentissage. Il semble alors que ces deux types de démarches

1. Textes institutionnels

Note de service du 19 octobre 1987 relative au diplôme du brevet des collèges

La note est chiffrée de 0 à 20 points. Les différentes composantes de l'évaluation rappelées par les instructions officielles doivent intervenir dans la notation, en respectant les proportions ci-après :

- 2/3 correspondant à l'évaluation des conduites motrices développées au cours des apprentissages. Il s'agit de juger la performance et complémentarément les niveaux d'habileté atteints dans les activités pratiquées,
- 1/3 correspondant à l'évaluation des connaissances pratiques sur les activités physiques et sportives suivies et des capacités de l'élève à s'investir dans ces activités et à progresser.

Les habiletés motrices s'évaluent à l'aide des critères que l'équipe pédagogique a retenus dans son projet, pour définir dans les apprentissages relatifs à chaque activité les différents niveaux de compétences. Ces critères concernent l'ensemble des savoir-faire, notamment ceux de caractère technique que l'élève construit au cours de ses apprentissages.

Tableau 1. Grille de niveaux d'habiletés

	SERVICE	FRAPPES/TRAJECTOIRES	DÉPLACEMENT/REPLACEMENT	COMPORTEMENT TACTIQUE
Niveau 1 JEU CENTRÉ SUR LA BALLE 0 À 1,5 pt	Mise en jeu aléatoire.	Trajectoires et frappes fortuites (problème pour frapper la balle).	Absence.	Jeu sans intention (jeu de renvoi, attente passive de la faute de l'adversaire).
Niveau 2 JEU CENTRÉ SUR L'ÉCHANGE 2 À 3,5 pt	Service régulier assuré.	Frappes régulières mais essentiellement dans la zone centrale ou aléatoire.	Courts et tardifs.	Jeu sur la continuité de l'échange.
Niveau 3 JEU CENTRÉ SUR L'ADVERSAIRE 4 À 6 pt	Variation et différenciation des services.	Frappes variées en jouant sur des paramètres simples.	Rapides et anticipés.	Jeu actif en essayant de placer l'adversaire en difficulté ou dans l'impossibilité de renvoyer.

soient utiles car complémentaires. Mais force est de constater que la seconde s'avère relativement difficile à mettre en œuvre.

Habiletés et compétences

La notion de niveaux d'habileté peut être associée à celle de compétences. Ainsi pour cette partie de l'évaluation, nous retiendrons une grille de niveaux d'habiletés (approche behavioriste), les indices d'efficacité et d'efficacité, et une analyse des points thèmes, lesquels valorisent une façon particulière de gagner un échange et donnent des informations sur la validation d'un niveau d'habileté souhaité.

Connaissances

Intimement liées à la pratique, celles-ci s'évaluent en même temps que les conduites motrices. En tennis de table, nous pouvons les décliner en trois critères : le règlement et l'arbitrage, les connaissances relatives à l'activité, celles relatives à l'observation du jeu de l'adversaire et à l'analyse de son propre jeu. Dans notre cycle d'apprentissage nous n'avons retenu que les deux premiers points et nous avons ajouté l'investissement et les progrès réalisés au cours du cycle. Il semble important de souligner que cette partie reste difficile à évaluer.

Performance, niveau d'habileté et problèmes posés

Évaluer en tennis de table fait émerger une difficulté car un élève performant à son niveau peut voir sa note de maîtrise, de niveau d'habileté diminuée. En effet, un élève peut être performant en utilisant une compétence qui ne serait pas celle fixée par l'enseignant en début de cycle.

Par exemple, après les observations réalisées au cours de l'évaluation diagnostique, l'enseignant aurait déterminé la variété des trajectoires et des coups utilisés comme compétence à atteindre pour l'élève. Ce dernier, situé à un bon niveau de pratique comparativement aux autres élèves de sa classe, réussit toutefois à battre tous ses adversaires en utilisant exclusivement le top spin. Nous pouvons dire alors qu'il maîtrise prioritairement un type de trajectoires, tendues, accélérées et en rotation avant. Ainsi, il apparaît une contradiction importante entre le fait que cet élève soit très

performant et le fait qu'il ne valide pas le niveau de maîtrise préalablement fixé par l'enseignant.

En revanche, un élève situé à un niveau de jeu inférieur peut avoir sa note de maîtrise valorisée s'il s'applique à valider la compétence exigée, c'est-à-dire parvenir à réaliser des coups variés. Au regard de ces interrogations nous faisons ci-après deux propositions de contenus et d'évaluation.

Proposition pour la classe de 5^e D

Caractéristiques de la classe et des élèves

La classe est composée de 19 élèves dont 8 filles et 11 garçons. Selon le conseil de classe, ces élèves qui ont un bon potentiel demandent à être maîtrisés et certains manquent de maturité. Les résultats qu'ils obtiennent en EPS sont d'un bon niveau.

Détermination d'une grille de niveau d'habiletés

En référence à A. Hébrard (1), nous avons établi une grille de niveau pour évaluer le niveau de départ des élèves des deux classes (tableau 1).

Organisation du cycle

Leçon 1 : évaluation de départ. C'est la phase de détermination du niveau des élèves.

Les leçons 2 à 5 : apprentissage et évaluation formatrice. Nous évaluons ce que nous enseignons.

Leçon 6 : évaluation certificative.

Objectifs :

- être capable de servir d'une manière réglementaire,
- produire des trajectoires variées en longueur, en hauteur et en direction.

Compétence : instaurer une continuité dans l'échange pour marquer le point en poussant l'adversaire à la faute.

Commentaire : jouer sur la continuité et la rupture de l'échange.

Évaluation

- Performance (6 pt) : montées-descentes effectuées à chaque leçon.
- Habiletés motrices (12 pt) : détermination de points thèmes différents selon le niveau des élèves.
- Connaissance (2 pt) : arbitrage, règlement, savoir remplir une feuille d'observation.

Proposition pour la classe de 5^e F

Caractéristiques de la classe et des élèves

La classe est composée de 20 élèves dont 12 filles et 8 garçons. C'est une classe très dynamique, les élèves sont attentifs et disciplinés. La classe est hétérogène au niveau des gabarits.

D'une manière générale, leurs qualités physiques et motrices semblent relativement correctes, aucun élève n'est en grande difficulté.

Détermination d'une grille de niveau d'habiletés

Identique à la grille précédente.

Organisation du cycle

Elle est identique à celle de 5^e D

Objectifs :

- réaliser une mise en jeu régulière et assurée permettant de mettre l'adversaire en difficulté,
- utiliser et exploiter l'ensemble de la demi-

2. Démarche informatique

Au préalable, une petite préparation informatique est nécessaire. Pour cela, il faut un ordinateur, un logiciel de calcul Excel et une imprimante.

Ouvrir un classeur Excel, présenter votre feuille

Placer dans les colonnes :

- les noms des élèves en A,
- les pré-noms en B,
- la note en C,
- la moyenne en D,
- les séances de G à J (pour six séances notées).

Créer la moyenne de l'élève en montante-descendante

Il faut au préalable affecter des coefficients aux séances suivant l'importance que nous voulons donner à une séance. Le choix dans le cas présent est :

- S1 : coefficient 1 (évaluation de départ),
- S2 à S5 : coefficient 2 (progression),
- S6 : coefficient 4 (évaluation terminale).

- sélectionner D2,
- taper la formule :
= SI((E2+F2*2+G2*2+H2*2+I2*2+J2*4)/13>6;"erreur";(E2+F2*2+G2*2+H2*2+I2*2+J2*4)/13),
- copier D2 et coller D3, D4, D5...

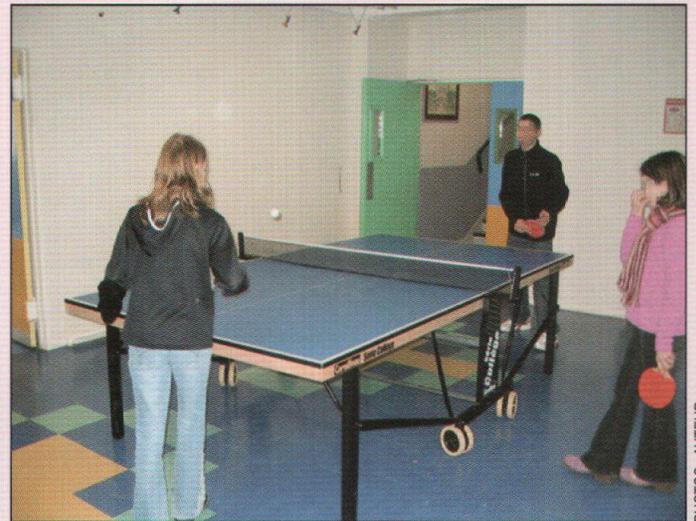
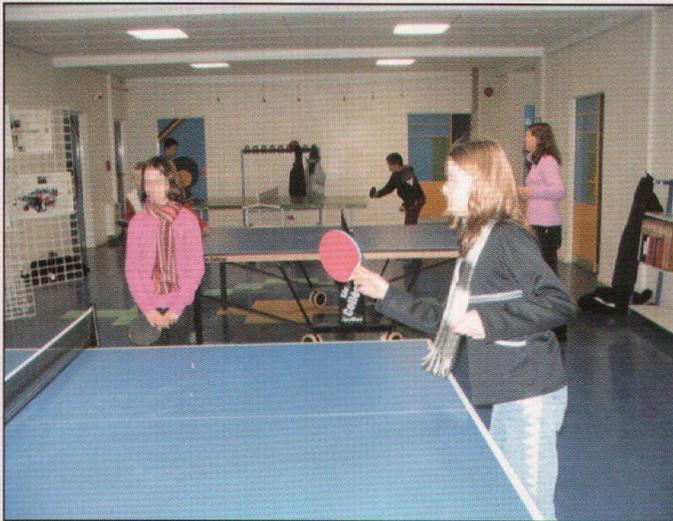
Si un élève est absent à une séance, il faut revoir la formule en supprimant la séance avec son coefficient et en modifiant la somme des coefficients (13 dans le cas présent).

Créer la note de performance de l'élève à partir de la moyenne

Il faut :

- dénombrer les terrains de la montante-descendante : du terrain inférieur au terrain supérieur (de 1 à 7 dans le cas présent),
- choisir la répartition de la note de performance : la note la plus faible voulue (1 dans notre cas) et la note la plus haute choisie (6 pour notre évaluation),
- sélectionner C2 et taper la formule suivante :
note=ARRONDI.SUP(SI(D2*(20/6)<1;1;D2*(20/6));1).

Cette formule permet de convertir une moyenne sur 7 (par rapport au niveau moyen des tables) à une note d'évaluation sur 6.



PHOTOS : AUTEUR

table adverse en produisant des trajectoires variées (direction, longueur, hauteur).

Compétence : instaurer une continuité dans l'échange pour marquer le point en poussant l'adversaire à la faute.

Commentaire : jouer sur la continuité et la rupture de l'échange.

Évaluation

- Performance (6 pt) :
 - matchs par poules de niveau de 4 à 5 joueurs.
- Habiletés motrices (12 pt) :
 - indice d'efficacité = somme des points gagnés (points indirects x100)/somme des points joués,
 - indice d'efficacité = somme des points gagnants (points directs x100)/somme des points joués,
 - niveaux de jeux observés (6 pt).
- Connaissances (2 pt) : s'échauffer, arbitrer, gérer un tournoi et savoir remplir une feuille de match.

ÉVALUATIONS DISTINCTES DANS CHAQUE DOMAINE

La performance (6 pt)

Au cours d'une situation de référence de type opposition duelle en un contre un, nous retiendrons deux critères pour la performance. Les montées-descentes seront utilisées pour chacune des classes lors de la leçon 1 (encadré 2).

Classe de 5^e D : tournoi de montées-descentes
Chaque séance s'appuie sur des séquences « match-minute » en montées-descentes.

- Si je gagne, je monte vers le terrain de chiffre supérieur.
- Si je perds, je descends vers le terrain de chiffre inférieur et j'arbitre.
- Si j'arbitre, je joue sur le terrain où je me trouve.

À la fin de la séquence match, quelle que soit la place de la séance dans le cycle, le professeur relève le numéro de terrain de chaque élève. Les données sont entrées dans l'ordinateur. Au début du cours suivant, les résultats sont affichés ou annoncés. Les élèves connaissent leur note de performance acquise depuis

le début de cycle (note sur 6) et leur table de départ. Les matchs durent 4 minutes et 8 rotations sont prévues à chaque leçon.

Un coefficient est affecté au résultat de chaque leçon : la leçon 1 coefficient 1, les leçons 2, 3, 4, 5 coefficient 2 et la leçon 6 coefficient 4.

Classe de 5^e F : tournoi par groupes de niveaux

Matchs par poules de niveau de 3 à 4 joueurs. Les points de performance sont attribués en fonction du classement dans la poule et du niveau de la poule. Deux sets gagnants de 11 points, changement de service tous les deux points (tableau 2).

La maîtrise (12 pt)

Classe de 5^e D : attribution de points thèmes

Afin de respecter le niveau de chacun des élèves, nous ciblerons trois points thèmes différents en relation avec la compétence définie dans notre démarche didactique.

Nous avons défini le point thème comme une manière particulière de gagner un échange en nous donnant des informations sur la validation d'un niveau d'habileté souhaité.

- Niveau 1 : (composé de 8 élèves) le jeu se déroule uniquement au centre de la table, l'attribution d'un point thème « espace de jeu » sera choisi. Dès lors des zones seront disposées sur la table (latérale et arrière) et donneront trois points.
- Niveau 2 : (composé de 4 élèves) il est

nécessaire de passer par la rupture de l'échange pour améliorer son jeu. En effet, ces élèves sont capables de tenir l'échange à la table, il s'agira alors de réduire le temps d'échange en variant ses frappes. Nous lui attribuerons le point thème « prise d'initiative », c'est-à-dire un point gagné après deux échanges rapportera trois points.

- Niveau 3 : (composé de 7 élèves) la stratégie devient plus intéressante à affiner, nous lui attribuerons le point thème « points directs » lorsque la balle n'est pas touchée par l'adversaire (exemple : ace, smash). Ce point thème rapportera trois points.

Après avoir défini précisément les points thèmes souhaités, l'enseignant donne aux élèves une feuille de recueil de données avec laquelle ils se seront déjà familiarisés avant l'évaluation. Celle-ci propose un code précis de notation : un « O » s'il s'agit d'un point thème, une « X » s'il s'agit d'un point normal. La forme de jeu consiste à effectuer des matchs en simple, en 21 points tie-break, trois matchs par joueur, un observateur par match, le service est alterné.

L'enseignant, à la fin des matchs, aura des informations sur deux indices :

$$\text{INDICE D'EFFICACITÉ} = \frac{\text{Points Gagnés}}{\text{Points Joués}}$$

Plus cet indice se rapproche de 6, plus l'élève est efficace.

Tableau 2. Tableau des deux poules

Poules de 3	Poule 1	Poule 2	Poule 3	Poule 4	Poule 5	Poule 6	Poule 7
1 ^{er}	6	5	4,5	4	3,5	3	2,5
2 ^o	5,5	4,5	4	3,5	3	2,5	2
3 ^o	5	4,5	4	3,5	3	2,5	1,5

Poules de 4	Poule 1	Poule 2	Poule 3	Poule 4	Poule 5
1 ^{er}	6	5	4	3	2,5
2 ^o	5,5	4,5	3,5	3	2
3 ^o	5,5	4,5	3,5	2,5	1,5
4 ^o	5	4	3	2,5	1,5

$$\text{INDICE DE MAÎTRISE} = \frac{\text{Points Thèmes}}{\text{Points Gagnés}}$$

Plus cet indice se rapproche de 6, plus l'élève maîtrise dans le point thème exigé. Dans la mesure où ces deux indices sont notés sur 12 points nous pouvons attribuer six points à chacun.

Classe de 5e F : indice d'efficacité/indice d'efficience et utilisation d'une grille de niveaux

Niveaux de jeu observé (6 pt)

Indice d'efficacité/indice d'efficience (2) :
 C1 = somme des points gagnés (points indirects) x 100/somme des points joués,
 C2 = somme des points gagnants (points directs) x 100/somme des points joués. (tableau 3). Les points gagnants sont définis comme étant l'ensemble des points directs (cf. supra, niveau 3).

Après avoir défini précisément les points gagnants, l'enseignant donne aux élèves une feuille de recueil de données avec laquelle ils se seront déjà familiarisés avant l'évaluation. Celle-ci propose un code précis de notation : un « 0 » s'il s'agit d'un point normal, un « X » s'il s'agit d'un point gagnant.

Connaissances, investissement, progrès (2 pt)

Grâce aux feuilles de recueils de données pour la notation des habiletés motrices, l'enseignant aura une trace écrite de la capacité des élèves à remplir une fiche d'observation ou une feuille de match, ce qui va contribuer à donner une note de connaissance aux élèves. Pour l'investissement et le progrès, nous pouvons attribuer des points à la progression réalisée au niveau des montées-descentes entre la première et la dernière leçon, mais aussi lors du classement du tournoi par poules de niveau. L'investissement tiendra compte du respect (adversaire, matériel, consignes, enseignant, etc.), de la participation aux différentes tâches (apprentissage, aménagement matériel, etc.) lors de chaque leçon.

LIMITES, CRITIQUES, PERSPECTIVES

Après avoir construit et testé ces deux outils d'évaluation en tennis de table nous avons pu cerner certaines difficultés qu'il est intéressant de souligner.

Organisation, fonctionnement

• **Limites, difficultés** : multiplication des cri-

tères qui amène à deux évaluations complètes, mais rend difficile l'interprétation des résultats.

Proposition de solution : nous pouvons peut-être supprimer un des deux critères d'évaluation de la classe de 5e F pour les habiletés motrices car l'appréciation des niveaux d'habiletés peut s'avérer redondant avec le calcul de l'indice d'efficacité et celui d'efficience.

• **Limites, difficultés** : données incomplètes de par la difficulté de gestion des absences, des inaptitudes au cours du cycle et lors de la leçon d'évaluation.

Proposition de solution : il est nécessaire de ne pas consacrer exclusivement la dernière séance à l'évaluation, mais relever des données tout au long du cycle (c'est ce qui s'est produit pour les deux élèves absentes dans la classe de 5e F). Cependant il ne faut pas confondre relever des données et évaluer tout au long du cycle les élèves.

• **Limites, difficultés** : temps des matchs à thèmes par groupe de niveau trop long, certains élèves n'ont pas pu réaliser leur trois matchs.

Proposition de solution : il faut réduire à 15 points le nombre de points tie-break.

Outil d'évaluation

• **Limites, difficultés** : l'utilisation des recueils de données par les élèves peut diminuer la fiabilité de l'évaluation.

Proposition de solution : pour les deux classes l'ensemble des points d'habiletés motrices est à l'initiative des élèves. Suivant les caractéristiques des classes, il serait peut-être prudent de diminuer ce nombre de points (non pour des problèmes d'organisation mais pour des problèmes de confiance).

• **Limites, difficultés** : nous avons éprouvé des difficultés pour constituer les poules et situer certains élèves dans des niveaux de jeu (évolution au cours du cycle).

Proposition de solution : essayer de réguler au mieux au cours du cycle et ne pas laisser un élève dans un niveau qui n'est plus le sien.

• **Limites, difficultés** : difficulté à évaluer et noter les connaissances dans la mesure où elles se rapportent à un savoir et où elles sont liées à la pratique.

Proposition de solution : toutes propositions seront les bienvenues.

• **Limites, difficultés** : nous avons éprouvé des

difficultés dans la mise en place des points thèmes. En effet, nous ne pouvons pas évaluer en même temps les habiletés et la performance, ce qui fausse l'évaluation.

Proposition de solution : il est important d'organiser son cycle de façon à évaluer les points thèmes sur une séance et les montées-descentes sur une autre afin que les rotations soient en nombre suffisant.

En ce qui concerne l'évaluation en montante-descendante, elle permet d'avoir une note fiable. En effet, les absences répétées durant le cycle ou l'absence du dernier cours d'un élève ne permettent pas, généralement, d'avoir une note fiable sur son travail effectué. En utilisant la moyenne des terrains acquis durant le cycle, les séances où l'élève sera absent cesseront d'être pour lui un handicap.

**

Les outils que nous avons ainsi élaborés se sont révélés efficaces. Mais nous ne nous sommes pas suffisamment penchés sur l'évaluation des connaissances. Au cours de notre démarche nous nous sommes également efforcés de valider et d'évaluer des compétences choisies pour ces deux classes.

Or, comme le souligne D. Delignières [2], une compétence se définit comme « un ensemble structuré et cohérent de ressources », impliquant une articulation entre des habiletés motrices, méthodologiques, des attitudes, des connaissances. Elle ne peut être cohérente si l'on occulte l'un de ces éléments.

Dès lors, nous soulevons le problème de la validité d'une évaluation et tout l'enjeu de l'EPS d'aujourd'hui qui réside dans la mise en place de situations d'apprentissage et d'évaluation conservant cette articulation.

Laetitia Jeambrun,

Professeur d'EPS,

TZR zone Remiremont, Épinal (88).

(1) Hébrard définit un niveau d'habileté comme « un ou plusieurs comportements significatifs de l'intériorisation de la technique gestuelle. Mais ce ne sont pas tous les comportements ou savoir faire mobilisés par l'élève. » Hébrard A., *EPS, réflexions et perspectives*, 1986.

(2) L'indice d'efficience se calcule par rapport au nombre de points joués et l'indice de maîtrise se calcule par rapport à l'ensemble des points gagnés donc on ne rapporte pas ces indices à la même valeur.

Bibliographie

- [1] Arzel G., « Jeux de raquette : apprendre à s'opposer », *Revue EPS* n° 243, septembre-octobre 1993.
 [2] Delignières D., Garsault C., « Objectifs et contenus de l'EPS », *Revue EPS* n° 242, juillet-août 1993.
 [3] GAIP de Nantes, « Didactique de l'EPS », CRDP de Bourgogne, 1990-1991.
 [4] Amade-Escot C., « Méthodologie didactique de l'EPS », *revue STAPS*, 1989.

Bibliographie complémentaire

- Lagnel H., Delisle H., « Sports de raquette. Évaluation », *Revue EPS* n° 265, mai-juin 1997.
 Lavenir É., « Évaluation, essai de simplification », *Revue EPS* n° 298, novembre-décembre 2002.
 Sève C., *Le tennis de table*, De l'école aux associations, Édition Revue EPS, 1996.

Tableau 3. Efficacité - Note - Efficience

Maîtrise	Note	Efficacité	Note
[0-0,2[0	[0-0,2[0
[0,2-0,4[2	[0,2-0,4[2
[0,4-0,6[4	[0,4-0,6[4
[0,6-1]	6	[0,6-1]	6

Remarque : nous aurions pu différencier les trois niveaux des élèves et ainsi changer l'exigence du taux de l'indice.

