

## Débossol'Art : construire des situations complexes d'évaluation pour un projet interdisciplinaire et inter-degré

Fabienne Carbou, Fabrice Ravel

Savoir lire une carte de course d'orientation, coopérer dans un circuit à l'azimut, différencier des mouvements artistiques ou argumenter sur les spécificités des œuvres abstraites ou figuratives sont autant de compétences visées au cycle 3 qui, au premier abord, apparaissent peu liées dans le cursus scolaire.

Dans la lignée des propositions du GAREEPS de Montpellier, l'enjeu du projet Débossol'Art est de montrer que les élèves s'approprient d'autant mieux ces compétences qu'elles sont construites et manipulées concrètement au travers de **situations complexes** au sein desquelles les apprentissages spécifiques, méthodologiques et sociaux sont interdépendants. Plus précisément ici, le choix a été fait de situations qui :

- nécessitent que les élèves combinent des compétences issues de plusieurs champs disciplinaires (l'EPS et les arts plastiques)
- induisent la collaboration entre élèves de niveaux différents (liaison CM2/6<sup>ème</sup>)

Le travail commun des professeurs des écoles, professeurs d'EPS et professeur d'Arts Plastiques d'un même secteur est l'ancrage indispensable à ce projet, dans les phases de conception, de mise en œuvre comme de bilan. Ce travail a été facilité par la participation de certains enseignants à un stage de formation CRUSEP sur la liaison au sein du cycle 3 en EPS.

### Quelle préparation et quels enseignements au long cours ?

La journée de partage d'expérience qui finalise le projet Débossol'Art est sans nul doute, pour les élèves, le point d'orgue de leur investissement. Cependant, la réussite de cette journée dépend de la mise en œuvre, tout au long d'une séquence de 10 semaines, de **contenus d'enseignement définis de manière collaborative** par les enseignants de CM2 et de 6<sup>ème</sup> à partir des programmes de cycle 3 de chacune des disciplines : il est nécessaire que les élèves partagent une **culture commune** pour trouver leurs repères et du sens aux apprentissages qui leur sont proposés. La programmation de **séances de co-enseignement** (à raison de 3 séances au cours de la séquence) favorise par ailleurs les échanges et la connaissance mutuelle des élèves.

En EPS tout d'abord, les enseignants de CM2 et de 6<sup>ème</sup> se fixent de répondre aux enjeux de formation du champ d'apprentissage 2 sur *la lecture de la représentation cartographiée du milieu et la collaboration partagée entre pairs autour de la sécurité et de l'aide*. Ceci se traduit par un travail sur la **lecture de plans puis de cartes en course d'orientation** avec une recherche de balises en étoiles puis en circuits chronométrés. Ce travail est réalisé en parallèle en classe de CM2 et de 6<sup>ème</sup> dans les espaces scolaires propres à chacun de ces niveaux. Puis, lors d'une séance en co-enseignement, **les élèves utilisent leurs compétences dans un nouveau lieu et construisent progressivement un fonctionnement d'équipe** à partir des points forts et faibles de chacun, les groupes ayant été au préalable constitués avec une hétérogénéité en leur sein. Les élèves sont ainsi amenés à « *choisir un parcours adapté à ses possibilités et à celles de ses pairs* » comme suggéré pour la validation du domaine 4 du socle.

Dans un deuxième temps, **les contenus d'enseignement sont différenciés** en fonction des niveaux de classe : les séances des classes de 6<sup>ème</sup> se centrent sur l'utilisation de la boussole dans des courses à l'azimut alors que les classes de CM2 apprennent à s'orienter très précisément à partir de plans dans un jeu du Bérêt. Chacun à leur manière, les élèves se centrent à ce moment là sur la compétence de *lecture d'une fiche d'itinéraire pour décider de s'engager et/ou de renoncer pour un autre itinéraire* afin de répondre aux exigences du domaine 2 du socle. Les compétences ainsi acquises sont mutualisées lors des séances de co-enseignement suivantes et induisent une complémentarité entre les élèves qui accentue la **nécessaire collaboration pour réussir ensemble**. La compétence générale *Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités* est ici au centre des apprentissages.

En arts plastiques, les professeurs définissent de la même manière des priorités dans les compétences à travailler au cycle 3 pour ce projet : les élèves de CM2 comme de 6<sup>ème</sup> apprennent à caractériser, pour les différencier, des œuvres abstraites et des œuvres figuratives. La séquence d'enseignement, liant théorie et pratique artistique, évolue d'une phase de découverte à l'approfondissement d'un catalogue d'œuvres élaboré en commun. Comme en EPS, des séances de co-enseignement jalonnent la séquence.

Les œuvres multiples utilisées dans ce projet permettent de **mettre en place un regard curieux et informé sur l'art**, dans sa diversité. Privilégiant la **démarche exploratoire**, les jeux proposés autour des œuvres d'art font constamment **interagir action et acquisition de connaissances** et de références. Lors de ces jeux, les élèves ont du argumenter, défendre une idée ou une perception sur telle ou telle œuvre, les compétences suivantes ont pu être travaillées : *Dire avec un vocabulaire approprié ce que l'on fait, ressent, imagine, observe, analyse ; s'exprimer pour soutenir des intentions artistiques ou une interprétation d'œuvre ; Expliciter la pratique individuelle ou collective, écouter et accepter les avis divers et contradictoires ; Porter un regard curieux et avisé sur son environnement artistique et culturel, proche et lointain, notamment sur la diversité des images.*

### Quelles situations complexes d'évaluation pour le projet Déboussol'Art ?

En s'inscrivant pleinement dans une démarche d'enseignement par compétences, le projet Déboussol'Art se structure autour du choix d'attendus de fin de cycle (AFC) que les élèves valident, ou non, en se confrontant à des **situations complexes d'évaluation (SCE)**. Ces SCE sont, dans cet article, l'œil du cyclone afin d'illustrer la manière dont on peut les construire pour répondre aux exigences d'un projet interdisciplinaire. Ces SCE ne sont qu'un des 3 types de situations sur lesquels se construit la démarche en « allers-retours » proposée par le GAREEPS (voir les autres parutions sur le site académique pour approfondir la démarche et l'alternance nécessaire de SCE, SRP et STOM dans l'acquisition de compétences (1)).

Pour cette séquence donc, les enseignants de chacune des disciplines ciblent trois AFC définis au regard des textes officiels et du contexte d'enseignement. Les AFC liés à l'EPS se basent sur l'atout majeur de l'expérience des élèves de primaire dans la pratique de jeux d'orientation et sur l'accès à un espace « hors les murs » aménagé spécifiquement pour la course d'orientation par l'équipe EPS. En Arts plastiques, les AFC s'inscrivent dans la logique du travail débuté dès le cycle 2. Ces AFC sont hiérarchisés, ce qui implique de les travailler successivement. Cependant, des allers-retours sont toujours possibles pour que l'élève n'ayant pas atteint, par exemple, l'AFC 1 puisse y revenir plus tard dans le cycle, même si la période de l'AFC2 a démarré.

AFC 1	Etre capable de prendre des informations précises sur une carte pour <b>choisir rapidement une balise parmi plusieurs</b> dans un espace restreint ( <i>EPS</i> ) et Etre capable de <b>classer des œuvres</b> en fonction de leur courant artistique ( <i>Arts plastiques</i> )
AFC 2	Etre capable de <b>lire une carte d'orientation</b> pour se déplacer le plus efficacement possible dans un espace inconnu en quête de balises fixes ( <i>EPS</i> ) et Etre capable de <b>replacer un détail pictural dans une œuvre originale</b> étudiée en classe ( <i>Arts plastiques</i> )
AFC 3	Etre capable d'utiliser une boussole pour <b>suivre un tableau de marche à l'Azimut</b> ( <i>EPS</i> ) et Etre capable de <b>retrouver le nom d'un artiste</b> à partir d'indices constitutifs de son œuvre ( <i>Arts plastiques</i> )

Les SCE concrétisent alors, pour les apprenants comme pour les enseignants, ce qu'il s'agit de réaliser dans un contexte complexe pour atteindre l'AFC visé et valider l'ensemble des compétences spécifiques, méthodologiques et sociales qui y sont liées.

SCE 1	<b>Aventuriers de l'Art perdu</b> : les élèves débutent leur quête dans un jeu d'orientation sur petit espace, le Berêt. A chaque réussite, l'équipe accumule des œuvres issues des courants abstrait et réaliste qu'il s'agit ensuite de classer. Cette situation nécessite de confronter des arguments sur les éléments spécifiques de chacun de ces courants pour aboutir à une décision commune.
SCE 2	<b>Puzzle'Art</b> : dans une course d'orientation avec un <b>circuit en étoiles</b> , les balises correspondent à des détails d'œuvres étudiées en classe. Chaque équipe doit retrouver parmi plusieurs possibles l'œuvre dont le détail est issu en faisant appel aux connaissances acquises au cours de la séquence
SCE 3	<b>Art'zimatés</b> : dans des parcours de course d'orientation à l'Azimut, les balises sont remplacées par des indices permettant à l'équipe de découvrir le nom d'un artiste dont le travail a été étudié en classe.



**Aventuriers de l'Art perdu**



**Puzzle' Art**



**Art'zimatés**

La complémentarité des AFC issus des champs de l'EPS et des Arts plastiques est donc bien au cœur de la construction des SCE pour ce projet Déboussol'Art. Cette interdisciplinarité des situations permet à chacun des élèves de donner du sens à ce qu'il apprend et d'apporter, selon ses inclinaisons ou ses points forts, sa pierre à l'édifice de la réussite de l'équipe.

Ces SCE jalonnent la séquence d'enseignement, les élèves s'y confrontent à plusieurs reprises pour mesurer les progrès accomplis jusqu'à la rencontre sportivo-culturelle qui finalise le projet. Cette dernière journée se déroule sur une base de plein air que les 6 classes découvrent pour l'occasion (3 classes de 6<sup>ème</sup> et 3 classes de CM2 soit 150 élèves constituant 30 équipes). Ce nouvel espace est transformé pour l'occasion en zone d'exploration tel un musée à ciel ouvert. La journée se décompose en 3 temps de 1h30 : à chaque rotation, les équipes composées dans les séances de co-enseignement se confrontent à une des 3 SCE dans un espace dédié à cet effet.

La réussite ou l'échec d'une équipe dans chaque SCE se traduit par le gain de points : en fin de journée, le **score collectif** obtenu devient parlant au regard d'un barème pré-établi et participe, entre autres critères, à la validation ou non des AFC.

L'**évaluation positive** est privilégiée, sans compétition entre les équipes ni classement. Le livret de rencontre présenté en annexe permet de visualiser ce fonctionnement.

## Quels résultats ?

Il est toujours difficile d'objectiver les résultats lorsque les projets mis en œuvre le sont pour la première fois. Cependant, la motivation des enseignants impliqués s'ancre dans la réussite d'expériences antérieures de liaison au sein du cycle 3 : les effets bénéfiques à court et moyen termes sont palpables aussi bien chez les apprenants qu'au sein des équipes pédagogiques (1).

Plus spécifiquement, le projet Déboussol'Art a confirmé que :

- l'indicateur le plus probant est **l'investissement des élèves sur la durée de la séquence** et leur envie de « *se souvenir de tout* » pour la journée de rencontre. On note un maintien de l'attention dans les activités proposées et une mémorisation stabilisée sur du moyen terme.

- les changements d'espaces de pratique ont amené les élèves à **réinvestir des acquis dans des contextes variés**. Les progrès sont particulièrement notables dans les compétences générales liées à l'autonomie et l'entraide dans les apprentissages.

- le travail en équipes mixtes CM2/6<sup>ème</sup> crée des **échanges de points de vue constructifs sur le court comme sur le moyen terme** puisque les élèves sont amenés à se retrouver dans le même collège l'année suivante.

- le croisement de regards des différents enseignants a enrichi la présentation des contenus sportifs comme artistiques, chaque intervenant s'ouvrant à des **pratiques pédagogiques nouvelles**. A ce propos, la démarche en « allers-retours » proposée par le GAREEPS s'avère également appropriée pour le domaine des arts.

- la mutualisation des compétences professionnelles aide à construire **une trame d'apprentissage logique au sein du cycle de consolidation**

Ainsi, la combinaison des champs disciplinaires associée à l'articulation des situations complexes semble permettre la construction, non seulement du sens des enseignements, mais aussi de compétences dépassant ces disciplines. Les compétences générales sont non seulement opérationnalisées mais dépassées par l'approche pluri-dimensionnelle. N'est-ce pas le véritable enjeu de formation édicté par le socle commun de connaissances, compétences et culture ?

(1) Enseigner par compétences en cycle 3 : Compte rendu d'expérience de liaison CM/6<sup>ème</sup> ,  
F.Carbou- F.Ravel