

## MODULE DE FORMATION À LA PEDAGOGIE DE PROJET « MON ESS À L'ÉCOLE »

### PHASE 5 : EVALUER LE PROJET



#### L'ÉVALUATION

Évaluer, c'est procéder à une analyse de la situation et mettre en rapport ce que l'on obtient (les résultats) avec ce qui était attendu initialement (les objectifs).

Il est essentiel d'avoir un regard positif sur l'ensemble du projet. Un regard qui permette à chacun de prendre conscience qu'il a appris beaucoup de choses, qu'il a connu des succès et surmonté des difficultés. Un projet ne peut pas être noté. Il ne peut donner lieu à un classement ni à une hiérarchisation des élèves.

Après le diagnostic, la planification et la programmation, qui ont permis la mise en œuvre du projet (avec son pilotage), il est temps de mesurer ses résultats et ses apports pour les parties prenantes ! Dernière phase de cette méthodologie, l'évaluation constitue en l'ultime étape d'un projet. Ce processus est utilisé tout au long du cycle du projet (évaluation des besoins dans la phase de diagnostic, évaluation de l'avancée dans la phase de suivi/pilotage, évaluation finale à la fin, etc.). Dans le cas des projets pédagogiques, l'intérêt de l'évaluation réside surtout dans l'identification des apports concrets du projet pour les jeunes, ainsi que dans l'évaluation de l'atteinte des objectifs du projet. Directement liée au suivi/pilotage du projet, dans lequel vous avez déjà pu évaluer (et même rectifier) certaines choses, l'évaluation est le moment où l'on formule un jugement de valeur sur l'objet en question (individu, groupe, situation, action, projet, produit, etc.).

Parfois négligée, l'évaluation présente toutefois plusieurs intérêts : identifier les points positifs et les points d'amélioration du projet, identifier les apports concrets pour les parties-prenantes du projet, analyser les externalités (impacts non-prévus initialement) positives et négatives du projet, analyser le passé pour mieux programmer l'avenir, mais aussi informer les acteurs du projet et l'extérieur sur ses apports et résultats.

#### OBJECTIFS DE L'ÉTAPE

L'évaluation en fin de projet se concentre sur deux objectifs :

**Évaluation du projet en soi.** Ici, l'évaluation est la mise en rapport entre ce que l'on obtient vraiment et ce qui était attendu (résultats / objectifs) dans plusieurs aspects du projet : financier, opérationnel, organisationnel, etc. Concrètement : le projet a-t-il atteint ses objectifs/son but, tout en respectant la programmation (calendrier, budget) ?

**Évaluation des impacts sur les élèves.** Ici, ce qui nous intéresse est de mesurer les conséquences du projet sur les élèves impliqués, à travers différents aspects : développement des compétences, des savoir-être, de la posture, des connaissances, impacts sur le comportement, etc.

## PROPOSITIONS D'OUTILS

Il existe plusieurs manières, et donc plusieurs outils, pour réaliser cette phase d'évaluation. Quelle que soit la méthode choisie pour évaluer, elle doit forcément être participative ! Comme pour l'ensemble du projet, les élèves (et les autres parties prenantes ?) doivent être acteurs de leur évaluation. Le choix de la méthode d'évaluation dépendra ensuite des objectifs, ce que vous voulez en tirer, du nombre d'élèves impliqués, du temps que vous pourrez y consacrer, etc.

Dans un premier temps, **l'évaluation du projet** peut prendre plusieurs formes :

- \* **Pitch du projet devant des professionnels** (parrains/marraines, publics extérieurs) : le pitch du projet peut permettre de faire une rétrospective sur l'ensemble du projet et de commencer à en évaluer ses apports. L'effectuer devant des partenaires du projet, des professionnels, ou un autre public extérieur (parents d'élèves, autres personnels de l'établissement, etc.) permet aux élèves d'informer sur les résultats de leur projet et de travailler leur posture et leur éloquence grâce à cet exercice de restitution orale. Plus largement, ce pitch peut être réalisé lors d'un événement de clôture du projet et peut être imaginé dans un contexte particulier (objectif de convaincre son auditoire, par exemple). Les élèves peuvent ainsi imaginer tout un ensemble de supports pour ce type d'exercice (vidéo, diaporama, mise en scène, etc.)
- \* **Questionnaire collectif** : ce questionnaire, construit par l'équipe pédagogique et/ou les élèves, permettra de mentionner les résultats atteints, d'identifier les points positifs et les points d'amélioration du projet, autant dans l'organisation en interne (organisation du collectif, place de chacun, respect de la programmation, etc.) que dans les moyens utilisés (logiciels, matériels, local, techniques de travail, etc.). Il peut comporter des questions précises sur les points positifs du projet, points d'amélioration, bonnes pratiques et moins bonnes, organisation, travail collectif et démocratique, etc. Des échelles de valeur peuvent également être utilisées ("L'espace de travail était-il adapté à votre organisation -> réponses sur une échelle de 1 à 5")
- \* **Séance collective de restitution** : elle se construit grâce à des outils d'animation (exemple d'outils d'animation : Philips 66 [débats rapides et productifs]) et reprend les objectifs initiaux.
- \* **Analyse des outils utilisés (calendrier, budget)** : l'analyse des outils utilisés pour le suivi temps et financier du projet permet d'identifier les décalages entre ce qui avait été planifié et programmé, et ce qui a réellement été fait. Cette analyse peut être la charge d'un petit groupe de travail, ou l'ensemble de la classe peut revenir dessus au cours d'une séance collective, par exemple.

Ensuite, **l'évaluation des impacts sur les élèves** peut également prendre plusieurs formes (et peut être adossée à l'évaluation du projet).

- \* **Questionnaires et/ou entretiens individuels, ou auto-évaluation** : des éléments sont proposés par L'ESPER pour l'évaluation : questionnaires, etc. Il est possible de s'appuyer dessus, ou de proposer une toute autre grille d'évaluation construite par l'enseignant ou par les élèves.
- \* **Organisation d'une séance collective** davantage portée sur les impacts auprès des élèves (exemple d'outils d'animation [ici](#)). Par exemple, l'utilisation du "thermomètre" avec différents niveaux (vide, bas, moyen, élevé, plein), sur lesquels les élèves colleront directement des post-its, peut s'avérer intéressant pour mesurer la satisfaction des élèves vis-à-vis du projet, ou encore le développement personnel de certaines compétences, savoir-être et connaissances. C'est également une technique d'animation intéressante pour évaluer le degré de coopération dans la classe (que l'on peut aussi évaluer par l'intermédiaire de questionnaires écrits individuels et confidentiels)

