

DÉFINITION DU DOMAINE D'ÉVALUATION

Formation générale des adultes

Programme de la formation de base diversifiée

Informatique

INFOGRAPHIE VECTORIELLE

INF-5073-2

Septembre 2016

Table des matières

Introduction	1
Contenu de l'évaluation	2
Précisions sur le contenu de l'évaluation	3
Les critères d'évaluation	3
La maîtrise des connaissances	3
La pondération	4
Les savoirs	4
Spécifications des instruments d'évaluation	6
L'épreuve : nombre de parties, sections, déroulement et durée.....	6
La composition de l'épreuve	6
Les outils de collecte de données.....	6
Le matériel autorisé.....	6
Les outils de jugement.....	7
Le seuil de réussite	7
La reprise	7

Introduction

La définition du domaine d'évaluation (DDE) assure la correspondance entre le cours et les instruments d'évaluation. Elle sert à sélectionner, à organiser et à décrire les éléments essentiels et représentatifs du cours. Elle se fonde sur le programme d'études et le cours, et ne peut en aucun cas les remplacer lors de la planification des activités d'enseignement.

Toutes les définitions du domaine d'évaluation élaborées après le 30 juin 2014 par le ministère de l'Éducation et de l'Enseignement supérieur sont prescrites. Par conséquent, ce sont les documents de référence servant à l'élaboration de toute épreuve, tant les épreuves ministérielles que les épreuves élaborées par les centres d'éducation des adultes ou par la Société GRICS (BIM). Les DDE permettent ainsi de préparer des épreuves en versions équivalentes et valides à l'échelle provinciale¹.

Par ailleurs, comme le précise la Politique d'évaluation des apprentissages, il est essentiel que l'adulte sache ce sur quoi il sera évalué et ce qu'on attend de lui². Les DDE et les grilles d'évaluation à interprétation critérielle (présentes dans les instruments d'évaluation) pourraient être utilisées à cette fin.

-
1. GOUVERNEMENT DU QUÉBEC, MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION (2003), *Politique d'évaluation des apprentissages*, p. 55.
 2. *Ibid.*, p. 11.

Contenu de l'évaluation

Renseignements généraux	
<p>Domaines généraux de formation³</p> <ul style="list-style-type: none"> • Environnement et consommation • Médias <p>Domaine d'apprentissage</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mathématique, science et technologie <p>Familles de situations</p> <ul style="list-style-type: none"> • Information <ul style="list-style-type: none"> - Communiquer dans le respect en utilisant les conventions propres au média • Création <ul style="list-style-type: none"> - Découvrir les champs d'action de l'informatique en consultant la documentation et en expérimentant - Créer en utilisant correctement les fonctions appropriées 	<p>Programme d'études</p> <ul style="list-style-type: none"> • Informatique <p>Cours</p> <ul style="list-style-type: none"> • Infographie vectorielle
Éléments essentiels visés par l'évaluation	
<p>Compétences disciplinaires</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Interagir dans un environnement informatique 2. Produire des documents informatisés 3. Adopter des comportements éthiques, critiques et sécuritaires 	<p>Catégories de savoirs</p> <ul style="list-style-type: none"> • Propriétés du fichier d'une image vectorielle • Composantes et attributs des chemins • Composantes et attributs des objets géométriques • Fonctions et propriétés des calques • Règles de composition de l'image • Vocabulaire usuel relatif à l'infographie vectorielle • Personnalisation de l'environnement • Positionnement et transformation des objets géométriques • Création d'objets vectoriels • Modification d'objets vectoriels • Gestion des calques • Vectorisation d'une image matricielle • Impression des illustrations
Critères d'évaluation	
<p>Critère d'évaluation de la compétence 1</p> <p>1.1 Utilisation de stratégies pertinentes pour interagir et se dépanner</p> <p>Critères d'évaluation de la compétence 2</p> <p>2.1 Planification rigoureuse de la production</p> <p>2.2 Mise en forme appropriée au type de document</p> <p>2.3 Mise en application des outils et fonctionnalités appropriés</p> <p>Critère d'évaluation de la compétence 3</p> <p>3.1 Communication adéquate en utilisant les conventions propres au média</p>	<p>Maîtrise des connaissances</p> <p>La maîtrise des connaissances suppose leur acquisition, leur compréhension, leur application et leur mobilisation, d'où le lien d'interdépendance entre les connaissances et les critères d'évaluation des compétences.</p>

3. Les domaines généraux de formation indiqués sont ceux qui ont été ciblés pour ce cours dans le programme d'études. Toutefois, la personne qui conçoit l'épreuve peut exploiter d'autres domaines généraux de formation.

Précisions sur le contenu de l'évaluation

Les critères d'évaluation

Les critères d'évaluation sont les mêmes que ceux présentés dans le cours.

Le critère 1.1 et le premier aspect du critère 3.1 (relativement au respect des droits d'auteur) sont peu ou pas mesurés par l'épreuve. Pour porter un jugement sur le critère 1.1 et sur le premier aspect du critère 3.1, l'enseignante ou l'enseignant observera plutôt l'adulte en classe. Évidemment, toute observation qui pourrait être faite au cours de l'épreuve serait également prise en compte⁴.

Précisions sur les critères d'évaluation

1.1 Utilisation de stratégies pertinentes pour interagir et se dépanner

Ce critère mesure la capacité de l'adulte à utiliser les sources d'aide informatiques (ex. : fonction aide de l'application, tutoriel, Internet).

2.1 Planification rigoureuse de la production

Ce critère mesure la capacité de l'adulte à déterminer les étapes nécessaires à la réalisation du document.

2.2 Mise en forme appropriée au type de document

Ce critère mesure la capacité de l'adulte à appliquer une variété d'éléments de mise en forme aux images vectorielles, au regard du projet dans lequel elles sont insérées.

2.3 Mise en application des outils et fonctionnalités appropriés

Ce critère mesure la capacité de l'adulte à utiliser les commandes et les outils relatifs à la création, à la modification et à la manipulation d'images vectorielles.

3.1 Communication adéquate en utilisant les conventions propres au média

Ce critère mesure la capacité de l'adulte à poser des actions qui témoignent de son respect des droits d'auteur et à présenter un message éthique.

La maîtrise des connaissances

Les connaissances sont évaluées en même temps que les compétences, à l'aide des tâches liées aux critères d'évaluation.

4. Puisque ces critères sont mesurés à des fins de sanction, l'enseignante ou l'enseignant doit porter un jugement sur la capacité de l'adulte **au terme du cours**. La note accordée ne doit pas correspondre à une compilation de mesures prises à différents moments du cours.

La pondération

La pondération des compétences est établie en fonction de l'importance relative accordée à chacune d'entre elles dans le cours. La répartition des points s'effectue comme suit :

Compétence 1 « Interagir dans un environnement informatique » : 15 %

Compétence 2 « Produire des documents informatisés » : 75 %

Compétence 3 « Adopter des comportements éthiques, critiques et sécuritaires » : 10 %

La pondération des critères d'évaluation est inscrite dans les outils de jugement fournis dans le *Guide de correction et d'évaluation*. L'adulte doit connaître les critères à partir desquels il est évalué et la pondération accordée à chacun d'eux.

Les savoirs

Le tableau suivant présente les savoirs sélectionnés pour l'épreuve parmi ceux qui sont prescrits pour le cours. Cependant, dans un contexte particulier, notamment quand une application n'offre pas les outils et les commandes nécessaires à l'atteinte de tous ces savoirs, il est possible de remplacer les savoirs manquants par d'autres équivalents.

L'épreuve doit nécessiter la mobilisation d'un échantillon représentatif des savoirs de chaque catégorie du tableau.

Contenu disciplinaire

Catégories de savoirs	Savoirs
Propriétés du fichier d'une image vectorielle	<ul style="list-style-type: none"> • Taille du fichier • Colorimétrie (RBV, CMJN) • Format ouvert • Formats propriétaires
Composantes et attributs des chemins	<ul style="list-style-type: none"> • Ligne courbe, ligne rectiligne • Courbes de Bézier (points d'ancrage, lignes directrices, points directeurs) • Épaisseur, couleur, motif, dégradé
Composantes et attributs des objets géométriques	<ul style="list-style-type: none"> • Nombre de chemins • Style de ligne • Forme (rectangle, ellipse, polygone) • Contour (épaisseur, couleur, motif, dégradé) • Remplissage (couleur, motif, dégradé) • Opacité
Fonctions et propriétés des calques	
Règles de composition de l'image	
Personnalisation de l'environnement	<ul style="list-style-type: none"> • Modifier le zoom • Afficher, masquer et changer les propriétés de la grille, de la règle et des repères • Activer le magnétisme

Catégories de savoirs	Savoirs
Positionnement et transformation des objets géométriques	<ul style="list-style-type: none"> • Sélectionner plusieurs objets • Changer l'ordre de superposition des objets • Aligner des objets • Redimensionner des objets
Création d'objets vectoriels	<ul style="list-style-type: none"> • Tracer des formes géométriques • Tracer des chemins
Modification d'objets vectoriels	<ul style="list-style-type: none"> • Déplacer les points terminaux et les poignées de contrôle • Effectuer le remplissage (couleur, motif, dégradé, opacité) • Modifier les types de traits • Effectuer la rotation, la symétrie et la translation • Grouper • Utiliser les opérations booléennes sur les objets • Déformer un objet vectoriel en fonction d'un chemin • Combiner et séparer des chemins • Employer les filtres et les effets spéciaux
Gestion des calques	<ul style="list-style-type: none"> • Ajouter des calques • Renommer des calques • Afficher ou masquer des calques
Vectorisation d'une image matricielle	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser les fonctions de traçage automatique • Modifier et corriger l'image résultante
Impression des illustrations	<ul style="list-style-type: none"> • Choisir le format d'image • Choisir la taille et l'orientation du papier

Spécifications des instruments d'évaluation

L'épreuve : nombre de parties, sections, déroulement et durée

L'épreuve est administrée en une séance d'évaluation. L'adulte gère lui-même le temps mis à sa disposition.

Durée : 180 minutes

La composition de l'épreuve

La tâche consiste à créer une image vectorielle à l'aide d'une application d'infographie vectorielle⁵.

Les outils de collecte de données

- Le *Cahier de l'adulte*
- La production de l'adulte (document informatisé)
- Les feuilles imprimées, le cas échéant

Le matériel autorisé

- Support informatique (ordinateur ou autre) relié à Internet, sur lequel est installée l'application d'infographie vectorielle*
- Imprimante reliée au support informatique
- Support amovible (ou espace de stockage), sur lequel sont installés les fichiers nécessaires à la production, le cas échéant
- Notes de cours personnelles de l'adulte
- Tout document de référence, sur support papier ou électronique

* Matériel nécessaire

5. Ce cours porte sur l'utilisation d'une application d'infographie vectorielle. Il revient à l'établissement de choisir l'application, dans la mesure où celle-ci permet d'explorer la majorité des savoirs du cours.

Les outils de jugement

Pour l'évaluation des compétences « Interagir dans un environnement informatique », « Produire des documents informatisés » et « Adopter des comportements éthiques, critiques et sécuritaires », la grille d'évaluation à interprétation critérielle (une pour chaque compétence) est l'outil que l'enseignante ou l'enseignant utilise pour porter un jugement. L'interprétation critérielle consiste à comparer les données recueillies avec ce qui est attendu de l'adulte⁶. Les grilles sont annexées au *Guide de correction et d'évaluation* et comportent l'échelle d'appréciation suivante :

- Excellent
- Très bien
- Bien
- Faible
- Très faible

Une liste de vérification peut être fournie à l'enseignante ou à l'enseignant pour faciliter l'utilisation des grilles d'évaluation à interprétation critérielle. Elle se trouve dans le *Guide de correction et d'évaluation*.

Le seuil de réussite

Le seuil de réussite est de 60 %.

La reprise

L'épreuve est reprise en entier.

6. GOUVERNEMENT DU QUÉBEC, MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION (2003), *Politique d'évaluation des apprentissages*, p. 34.

**Éducation
et Enseignement
supérieur**

Québec 