

DÉFINITION DU DOMAINE D'ÉVALUATION

Formation générale des adultes

Programme de la formation de base diversifiée

Informatique

INITIATION À L'ANIMATION EN 2D

INF-5074-2

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"> • Orientation et entrepreneuriat • 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"> • 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 • Pensée critique <ul style="list-style-type: none"> - Évaluer sa production en se fixant des normes de qualité 	<p>Programme d'études</p> <ul style="list-style-type: none"> • Informatique <p>Cours</p> <ul style="list-style-type: none"> • Initiation à l'animation en 2D
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 	<p>Catégories de savoirs</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nature, rôle et propriétés des objets liés aux animations • Principaux éléments d'une animation • Fréquences de restitution des images • Types d'animations • Formats de fichiers associés à des animations • Scénarimage • Vocabulaire usuel relatif à l'animation en 2D • Vocabulaire relatif au cinéma • Gestion des fichiers d'animation • Création et modification des objets • Ajout et modification d'une ou de plusieurs pistes audio • Gestion des calques • Contrôle des événements dans le temps • Exportation d'une animation dans un format approprié
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> <ol style="list-style-type: none"> 2.1 Planification rigoureuse de la production 2.2 Mise en forme appropriée au type de document 2.3 Mise en application des outils et fonctionnalités appropriés 2.4 Respect rigoureux des contraintes identifiées 	<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 est peu ou pas mesuré par l'épreuve. Pour porter un jugement sur ce critère, 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 éléments 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 en 2D et à appliquer un format approprié, au regard du projet dans lequel elles seront 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 l'animation d'objets en 2D.

2.4 Respect rigoureux des contraintes identifiées

Ce critère mesure la capacité de l'adulte à présenter une production qui tient compte des exigences propres à la tâche et des normes de qualité qui s'y rapportent.

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 ce critère est mesuré 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 » : 10 %

Compétence 2 « Produire des documents informatisés » : 90 %

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
Nature, rôle et propriétés des objets liés aux animations	
Principaux éléments d'une animation	<ul style="list-style-type: none"> • Scène et séquences • Images clés • Symboles • Clip d'animation • Occurrences • Images vectorielles et matricielles • Vidéo • Son
Fréquences de restitution des images	<ul style="list-style-type: none"> • Web • PAL • NTSC
Types d'animations	<ul style="list-style-type: none"> • Animation image par image • Interpolation ou transformation
Formats de fichiers associés à des animations	<ul style="list-style-type: none"> • Animation en mode point (GIF, PNG) • Animations en mode trait (SWF, SVG)
Scénarimage	
Gestion des fichiers d'animation	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser une banque de ressources pour entreposer et récupérer des objets • Choisir les types d'images (vectorielles ou matricielles) dans les situations appropriées

Catégories de savoirs	Savoirs
Création et modification des objets	<ul style="list-style-type: none">• Dessiner des objets à l'aide des outils de dessin• Importer des objets• Disposer des objets sur une scène• Changer les propriétés des objets• Grouper des objets
Ajout et modification d'une ou de plusieurs pistes audio	
Gestion des calques	<ul style="list-style-type: none">• Ajouter et supprimer des calques• Nommer des calques• Répartir des objets sur des calques• Grouper et dégroupier des calques
Contrôle des événements dans le temps	<ul style="list-style-type: none">• Déterminer les moments clés sur une ligne de temps (<i>keyframe</i>)• Créer une interpolation entre deux moments clés (<i>tweening</i>)
Exportation d'une animation dans un format approprié	<ul style="list-style-type: none">• Compatibilité• Taille des fichiers• Compression• Qualité

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 produire un document à l'aide d'une application d'animation en 2D⁵.

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'animation en 2D*
- 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'animation en 2D. 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 » et « Produire des documents informatisés », 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 