

# DÉFINITION DU DOMAINE D'ÉVALUATION

Formation générale des adultes

---

Programme de la formation de base diversifiée

Informatique

PRODUCTION MULTIMÉDIA

INF-5080-2

Septembre 2016

## Table des matières

<b>Introduction</b> .....	1
<b>Contenu de l'évaluation</b> .....	2
<b>Précisions sur le contenu de l'évaluation</b> .....	3
Les critères d'évaluation .....	3
La maîtrise des connaissances .....	3
La pondération .....	4
Les savoirs .....	5
<b>Spécifications des instruments d'évaluation</b> .....	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 provinciale<sup>1</sup>.

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 lui<sup>2</sup>. 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

<b>Renseignements généraux</b>	
<p><b>Domaines généraux de formation<sup>3</sup></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Santé et bien-être</li> <li>• Environnement et consommation</li> </ul> <p><b>Domaine d'apprentissage</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mathématique, science et technologie</li> </ul> <p><b>Familles de situations</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Information               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Communiquer dans le respect en utilisant les conventions propres au média</li> </ul> </li> <li>• Création               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Découvrir les champs d'action de l'informatique en consultant la documentation et en expérimentant</li> <li>- Créer en utilisant correctement les fonctions appropriées</li> </ul> </li> <li>• Pensée critique               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Évaluer sa production en se fixant des normes de qualité</li> </ul> </li> </ul>	<p><b>Programme d'études</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Informatique</li> </ul> <p><b>Cours</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Production multimédia</li> </ul>
<b>Éléments essentiels visés par l'évaluation</b>	
<p><b>Compétences disciplinaires</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Interagir dans un environnement informatique</li> <li>2. Produire des documents informatisés</li> <li>3. Adopter des comportements éthiques, critiques et sécuritaires</li> </ol>	<p><b>Catégories de savoirs</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Caractéristiques des principaux supports des appareils audiovisuels</li> <li>• Normalisation des contenus multimédias</li> <li>• Éthique et propriété intellectuelle relative aux œuvres multimédias</li> <li>• Scénarimage</li> <li>• Rôle des membres d'une équipe de production</li> <li>• Vocabulaire usuel relatif au multimédia</li> <li>• Vocabulaire relatif au cinéma</li> <li>• Utilisation des appareils audiovisuels</li> <li>• Utilisation d'une application de traitement du son</li> <li>• Utilisation d'une application de montage vidéo non linéaire</li> <li>• Attribution d'une licence de propriété intellectuelle à une œuvre et la distribuer</li> </ul>
<b>Critères d'évaluation</b>	
<p><b>Critère d'évaluation de la compétence 1</b></p> <p>1.1 Utilisation de stratégies pertinentes pour interagir et se dépanner</p> <p><b>Critères d'évaluation de la compétence 2</b></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>2.4 Respect rigoureux des contraintes identifiées</p> <p><b>Critère d'évaluation de la compétence 3</b></p> <p>3.1 Communication adéquate en utilisant les conventions propres au média</p>	<p><b>Maîtrise des connaissances</b></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, le premier aspect du critère 2.3 (relativement à l'utilisation des appareils audiovisuels) 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, sur le premier aspect du critère 2.3 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 compte<sup>4</sup>.

### 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 d'une production multimédia.

#### **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 à la production vidéo et à appliquer le format approprié au média de sortie.

#### **2.3 Mise en application des outils et fonctionnalités appropriés**

Ce critère mesure la capacité de l'adulte à utiliser les appareils audiovisuels et les applications relatives à la réalisation d'une production multimédia.

#### **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.

#### **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 » : 10 %

Compétence 2 « Produire des documents informatisés » : 80 %

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
<b>Caractéristiques des principaux supports des appareils audiovisuels</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fichiers audio</li> <li>Fichiers de musique (MIDI)</li> <li>Fichiers vidéo</li> </ul>
<b>Normalisation des contenus multimédias</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Encodages (codecs)</li> <li>Normes internationales (PAL, NTSC, HD)</li> </ul>
<b>Éthique et propriété intellectuelle relative aux œuvres multimédias</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Conventions internationales</li> <li>Droits d'auteur (Société canadienne des auteurs, compositeurs et éditeurs de musique [SOCAN]), droits de reproduction mécanique (Société du droit de reproduction des auteurs-compositeurs et éditeurs au Canada [SODRAC])</li> <li>Perception des droits et redevances</li> <li>Licences alternatives (<i>Copyleft</i>, <i>GNU</i>, <i>Creative Commons</i>)</li> </ul>
<b>Scénarimage</b>	
<b>Rôle des membres d'une équipe de production</b>	
<b>Utilisation des appareils audiovisuels</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Caméra vidéo et appareil photo numérique</li> <li>Caméra Web</li> <li>Casque d'écoute et microphone</li> <li>Appareil d'acquisition audio</li> </ul>
<b>Utilisation d'une application de traitement du son</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Importer des sons</li> <li>Traiter des sons</li> <li>Enregistrer et exporter des sons dans différents formats</li> </ul>
<b>Utilisation d'une application de montage vidéo non linéaire</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Importer des images, des sons et des séquences vidéo</li> <li>Traiter des images, des sons et des séquences vidéo</li> <li>Contrôler la convergence des éléments multimédias en fonction du déroulement temporel</li> <li>Effectuer des transitions et des effets spéciaux</li> <li>Incorporer du texte et des images numériques</li> <li>Enregistrer et exporter sa production dans différents formats de fichiers vidéo</li> </ul>

## Spécifications des instruments d'évaluation

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

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

Durée totale : 360 minutes

La première partie prend en compte la préproduction de la vidéo (durée : 180 minutes).

La deuxième partie prend en compte la postproduction de la vidéo (durée : 180 minutes).

### La composition de l'épreuve

La tâche consiste à réaliser une vidéo à l'aide d'applications et d'équipement permettant la création de ce type de document<sup>5</sup>.

Les étapes de préproduction et de postproduction sont faites dans le cadre de séances d'évaluation. Les étapes de production sont faites en classe.

### Les outils de collecte de données

Première partie

- Le *Cahier de l'adulte*
- Les documents informatisés produits par l'adulte en préproduction, le cas échéant

Deuxième partie

- Le *Cahier de l'adulte*
- Les documents informatisés produits par l'adulte en postproduction

### Le matériel autorisé

- Support informatique (ordinateur ou autre) relié à Internet, sur lequel sont installées les applications nécessaires à la réalisation de la vidéo\*
- Équipement audiovisuel (caméra, microphones, etc.) nécessaire aux étapes de production de la vidéo\*
- 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'applications et d'équipement permettant la réalisation d'une vidéo. Il revient à l'établissement de choisir les applications et l'équipement, dans la mesure où ceux-ci permettent 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'adulte<sup>6</sup>. 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** 