

Centre d'évaluation interactive des compétences essentielles

Sommaire de l'activité

- Lors de cette activité, les élèves:
- ♦ participeront à une séance préparatoire à l'activité;
 - ♦ créeront trois activités interactives qui mettront à l'épreuve les **compétences essentielles** et le niveau de complexité qui y est associé;
 - ♦ installeront un « kiosque » en vue d'évaluer une activité interactive;
 - ♦ mèneront une activité interactive auprès des élèves;
 - ♦ recueilleront des données;
 - ♦ rédigeront un rapport pour présenter les résultats obtenus.

Connaissances requises

- **Compétences essentielles** et niveaux de complexité
- Techniques de présentation
- Collecte de données
- Rédaction de rapports

Planification de l'enseignement

- Passer l'activité en revue, y compris les connaissances requises, les outils d'évaluation et les échéances.
- Réserver une aire commune de l'école pour l'installation du « Centre d'évaluation des **compétences essentielles** ».
- Offrir aux élèves l'occasion de faire des « activités interactives » semblables en utilisant d'autres critères (p. ex. habiletés motrices, coordination œil-main) avant qu'ils se lancent dans la création de leurs activités (voir l'exemple d'activités préparatoires).
- Fournir le matériel pour les « kiosques ».

Évaluation du rendement de l'élève

Tâche	Outil / Type d'évaluation
Activité	Grille d'évaluation de l'activité Qui n'ose rien, n'a rien! (Sommativ)

Matériel requis – activité et évaluation

- Fiche d'instructions
- Grille d'évaluation de l'activité
- Exemples d'activités préparatoires
- Instructions relatives au kiosque pour l'activité préparatoire
- Fiche d'évaluation de l'élève pour l'activité préparatoire



OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

Compétences essentielles:

Rédaction

Création d'activités
Rapport

Capacité de raisonnement

Création des activités
Installation d'un stand

Communication verbale

Gestion d'une activité

Informatique

Création d'activités

Travail d'équipe

Gestion d'une activité

Calcul

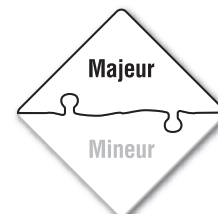
Collecte de données

Lecture des textes

Collecte de données
Rapport

Utilisation des documents

Fiche de collecte de données



Rapprochement entre l'activité et le curriculum pour les éducatrices et éducateurs de l'Ontario

Nous utilisons des **compétences essentielles** dans toutes les sphères de la vie quotidienne et, en tant qu'enseignantes et enseignants, nous nous efforçons de les transmettre aux élèves! En notre qualité d'enseignantes et enseignants de matières spécifiques ou de spécialistes, nous comprenons qu'une grande partie du programme que nous sommes chargés d'enseigner et d'évaluer concerne les **compétences essentielles** et que, si les liens entre le curriculum et les compétences ne sont pas toujours évidents, ils existent néanmoins.

Cette activité peut être liée à une variété de cours, mais concerne plus étroitement le ou les cours suivants:

- Saisir le milieu de travail – GLN4O

Pour aider le personnel enseignant à faire des liens entre l'activité et le curriculum, nous offrons les éléments de rapprochement suivants:

Saisir le milieu de travail – GLN4O

Attentes	Contenus d'apprentissage
GLN4O-CE-A.1—démontrer une compréhension des compétences essentielles en milieu de travail qui sont nécessaires pour réussir dans la vie, à l'école et au travail.	GLN4O-CE-Cet.2 – repérer des renseignements sur les compétences essentielles les plus importantes qui sont exigées pour une gamme d'emplois et déterminer les niveaux de complexité des tâches associées à ces compétences.
GLN4O-CE-A.2 – utiliser efficacement les compétences liées à la littératie et à la numératie qui appuient les compétences essentielles en milieu de travail afin d'accomplir certaines tâches dans un lieu de travail authentique ou simulé.	GLN4O-CE-Cln.3 – utiliser efficacement des stratégies d'écriture (p. ex., trouver des idées en effectuant un remueménages; développer des idées en utilisant un schéma conceptuel; faire réviser son texte par des camarades) pour effectuer certaines tâches, en utilisant ou non un ordinateur, dans un lieu de travail authentique ou simulé.
	GLN4O-CE-Cln.4 – utiliser efficacement des stratégies de communication verbale (p. ex., pratiquer une écoute active, paraphraser, faire confirmer sa compréhension) dans un lieu de travail authentique ou simulé.

Qui n'ose rien n'a rien!

Tout au long de tes activités d'apprentissage par l'expérience, tu as utilisé des **compétences essentielles**. Tu as aussi démontré que tu saisissais l'importance des **compétences essentielles**, leur niveau de complexité et leurs liens avec les activités d'apprentissage par l'expérience.

Tu as maintenant l'occasion « d'évaluer » les **compétences essentielles** de tes camarades de classe ainsi que le niveau de complexité qu'ils peuvent démontrer. La plupart d'entre nous n'aimons pas tout ce qui s'appelle de proche ou de loin « examen ». Cependant, les tests interactifs (comme ceux que l'on trouve au Centre des sciences ou à des centres d'interprétation de la nature) sont amusants, car la plupart d'entre nous sommes curieux de mettre nos habiletés à l'épreuve.

1^{re} partie: Description des activités

Choisis trois **compétences essentielles** (pense à celles que tu as utilisées le plus souvent au cours de tes activités d'apprentissage par l'expérience). Pour chacune, rédige une brève description d'une activité interactive qui aura pour but d'évaluer le niveau de complexité avec laquelle la compétence est utilisée. Fournis une ébauche de ton travail à ton enseignante ou enseignant.

2^e partie: Activité détaillée

Choisis l'une des descriptions ci-dessus et prépare une activité détaillée qui répond aux critères suivants:

- Titre de l'activité (fais preuve d'imagination)
- **Compétence essentielle** évaluée
- Description de l'activité (une ou deux phrases)
- Instructions relatives à l'activité
- Matériel requis
- Méthode d'évaluation
(comment reconnaître le niveau de complexité avec lequel la compétence est utilisée?)
- Fiche de collecte de données

3^e partie: Kiosque de l'activité interactive

En utilisant tous les critères ci-dessus, tu n'as plus qu'à créer le kiosque de ton activité interactive. N'oublie pas que de nombreux élèves se présenteront au centre d'évaluation. Pour attirer leur attention, ton kiosque devra être attrayant!

Qui n'ose rien n'a rien!

4^e partie: Collecte de données et rédaction d'un rapport

Prépare une fiche de collecte de données afin d'y inscrire le plus haut niveau de complexité auquel les élèves ont pu faire appel à ton kiosque. Recueille les données par sexe. Remets un tableau indiquant le nombre total d'élèves qui ont pris part à ton activité et le niveau de complexité atteint, selon le sexe. En plus du tableau, réponds aux questions ci-dessous et rédige un rapport d'une page à double interligne pour présenter tes réponses.

Introduction

1. Fournis le nom de ton activité, la **compétence essentielle** évaluée et la façon dont tu t'y es pris pour évaluer les quatre ou cinq niveaux de complexité.
2. Décris brièvement ce que les sujets devaient accomplir.

Résultats

1. Décris les résultats obtenus en te servant des données de ton tableau.

Conclusions

1. Quelles conclusions tires-tu des données recueillies? (deux ou trois points)

Recommandations

1. Quelles recommandations proposerais-tu d'après les résultats obtenus?
2. Les élèves ont-ils apprécié l'activité selon toi? Et pourquoi?
3. Si tu pouvais recommencer ton activité, que ferais-tu pour l'améliorer?

Qui n'ose rien n'a rien!

Grille d'évaluation de l'activité

COMPÉTENCES	NIVEAU 1 (50-59%)	NIVEAU 2 (60-69%)	NIVEAU 3 (70-79%)	NIVEAU 4 (80-100%)
<p>Connaissance et compréhension</p> <p>L'élève :</p> <ul style="list-style-type: none"> - démontre une compréhension des compétences essentielles et de leurs niveaux de complexité. 	<p>L'élève:</p> <ul style="list-style-type: none"> - démontre une compréhension limitée des compétences essentielles et de leurs niveaux de complexité. 	<p>L'élève:</p> <ul style="list-style-type: none"> - démontre une compréhension partielle des compétences essentielles et de leurs niveaux de complexité. 	<p>L'élève:</p> <ul style="list-style-type: none"> - démontre une bonne compréhension des compétences essentielles et de leurs niveaux de complexité. 	<p>L'élève:</p> <ul style="list-style-type: none"> - démontre une compréhension approfondie des compétences essentielles et de leurs niveaux de complexité.
<p>Habilités de la pensée</p> <p>L'élève :</p> <ul style="list-style-type: none"> - utilise les habiletés de pensée critique et créative dans la conception d'une activité interactive qui permet d'évaluer les compétences essentielles des camarades. <p>- analyse de façon critique les données et en tire des conclusions.</p>	<p>L'élève:</p> <ul style="list-style-type: none"> - utilise les habiletés de pensée critique et créative dans la conception d'une activité interactive qui permet d'évaluer les compétences essentielles des camarades avec une efficacité limitée. <p>- analyse de façon critique les données et en tire des conclusions avec une efficacité limitée.</p>	<p>L'élève:</p> <ul style="list-style-type: none"> - utilise les habiletés de pensée critique et créative dans la conception d'une activité interactive qui permet d'évaluer les compétences essentielles des camarades avec une certaine efficacité. <p>- analyse de façon critique les données et en tire des conclusions avec une certaine efficacité.</p>	<p>L'élève:</p> <ul style="list-style-type: none"> - utilise les habiletés de pensée critique et créative dans la conception d'une activité interactive qui permet d'évaluer les compétences essentielles des camarades avec efficacité. <p>- analyse de façon critique les données et en tire des conclusions avec efficacité.</p>	<p>L'élève:</p> <ul style="list-style-type: none"> - utilise les habiletés de pensée critique et créative dans la conception d'une activité interactive qui permet d'évaluer les compétences essentielles des camarades avec beaucoup d'efficacité. <p>- analyse de façon critique les données et en tire des conclusions avec beaucoup d'efficacité.</p>
<p>Communication</p> <p>L'élève :</p> <ul style="list-style-type: none"> - communique clairement et de façon concise les opinions et les idées d'après les recherches. 	<p>L'élève:</p> <ul style="list-style-type: none"> - communique clairement et de façon concise les opinions et les idées d'après les recherches avec une efficacité limitée. 	<p>L'élève:</p> <ul style="list-style-type: none"> - communique clairement et de façon concise les opinions et les idées d'après les recherches avec une certaine efficacité. 	<p>L'élève:</p> <ul style="list-style-type: none"> - communique clairement et de façon concise les opinions et les idées d'après les recherches avec efficacité. 	<p>L'élève:</p> <ul style="list-style-type: none"> - communique clairement et de façon concise les opinions et les idées d'après les recherches avec beaucoup d'efficacité.

Qui n'ose rien n'a rien!

Grille d'évaluation de l'activité

COMPÉTENCES	NIVEAU 1 (50-59%)	NIVEAU 2 (60-69%)	NIVEAU 3 (70-79%)	NIVEAU 4 (80-100%)
Mise en application L'élève : - applique les connaissances relatives aux compétences essentielles et leurs niveaux de complexité dans un nouveau contexte.	L'élève: - applique les connaissances relatives aux compétences essentielles et leurs niveaux de complexité dans un nouveau contexte avec une efficacité limitée .	L'élève: - applique les connaissances relatives aux compétences essentielles et leurs niveaux de complexité dans un nouveau contexte avec une certaine efficacité .	L'élève: - applique les connaissances relatives aux compétences essentielles et leurs niveaux de complexité dans un nouveau contexte avec efficacité .	L'élève: - applique les connaissances relatives aux compétences essentielles et leurs niveaux de complexité dans un nouveau contexte avec beaucoup d'efficacité .

Remarque: Les élèves qui obtiennent une note inférieure au Niveau 1 (50 %) n'ont pas satisfait aux exigences minimales associées à ce travail ou à cette activité.

Qui n'ose rien n'a rien! Exemples d'activités préparatoires

Connaissances requises

Pour mieux faire comprendre aux élèves « ce qu'est » une activité interactive, faites-en quelques-unes au préalable en classe. Bien qu'elles ne soient pas fondées sur des **compétences essentielles**, ces activités préparatoires montrent aux élèves comment s'y prendre. Si vous leur donnez des exemples d'activités incorporant des **compétences essentielles**, vous risquez de freiner leur propre imagination et en même temps de limiter le choix d'activités possibles.

Créez au moins cinq kiosques dans la classe d'après les activités suivantes. Les élèves doivent tous les visiter et consigner leurs résultats. Une fois qu'ils ont terminé, demandez-leur pourquoi ils ont aimé les activités (le fait qu'elles soient interactives) et faites le lien avec le travail qui les attend.

COMPÉTENCE	ACTIVITÉ	MATÉRIEL REQUIS
Dextérité manuelle	Construire un château de cartes à 3 étages	Jeux de cartes Table à surface non glissante
Créativité	Imaginer un slogan en se fondant sur une photo, un produit ou un service	Plusieurs illustrations de magazines, livres ou journaux
Perception spatiale	Déterminer le nombre d'objets pouvant entrer dans un espace donné OU Mettre des objets choisis dans un espace donné (certains objets demeureront inutilisés)	Contenants de grandeurs variées Des objets qui entrent dans les contenants (de forme carrée, triangulaire, en losange, etc.)
Coordination œil-main	Planter des clous dans une planche Enfiler une aiguille Peindre le plus de lignes fines dans un espace donné	Clous/panneaux/surface adéquate Fil et aiguilles Peinture/pinceaux/papier, carton, morceaux de panneau de gypse, toiles de protection
Dextérité digitale	Assembler des boulons, joints d'étanchéité et/ou bagues sur un panneau troué	Boulons, joints d'étanchéité, bagues, panneau troués OU Panneaux troués semblables à ceux que l'on trouve dans les salles de maternelle et de garderie

Qui n'ose rien n'a rien! Exemple d'activités préparatoires

Instructions

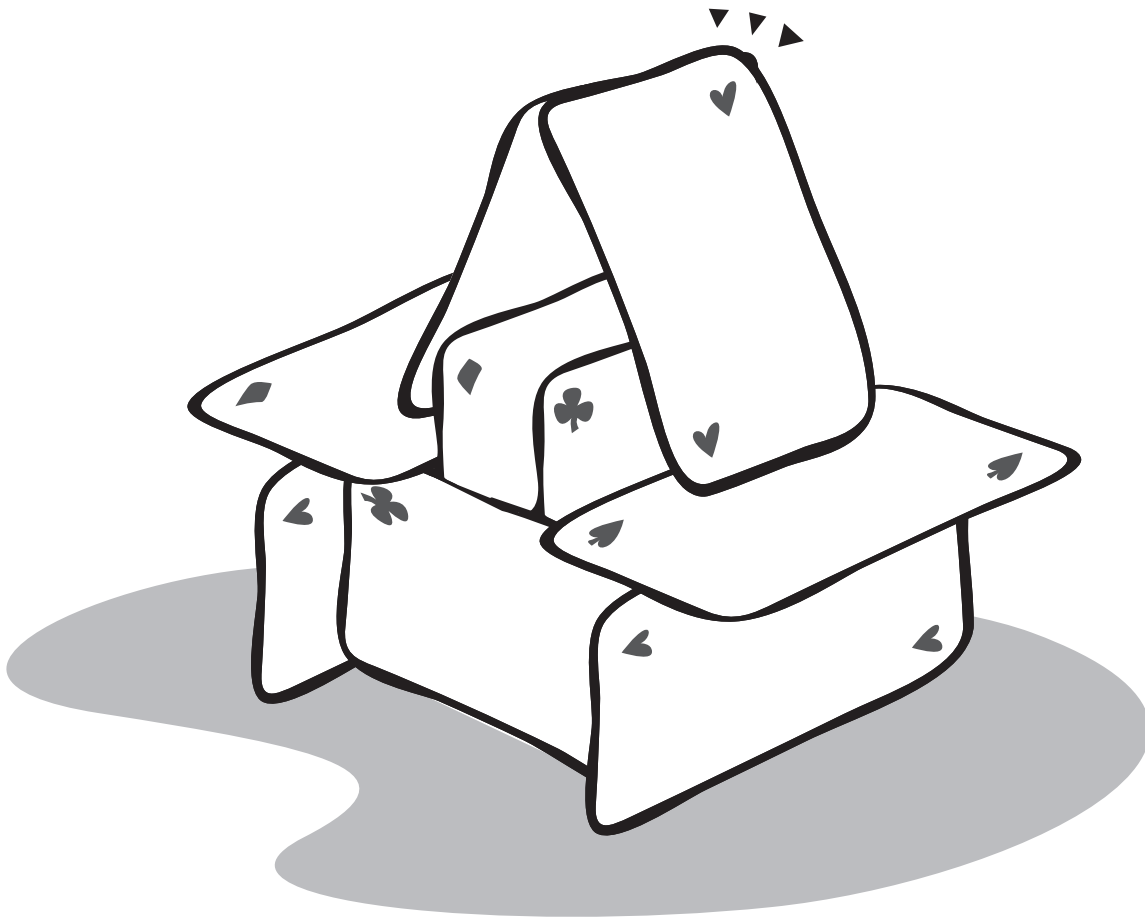
Évalue ta dextérité manuelle.

Le château de cartes

Tu crois que c'est facile? Attention, les apparences sont parfois trompeuses!
En utilisant les cartes sur la table, construis un château à trois étages!

Comment t'en es-tu tiré?

Inscris ton résultat sur la fiche d'évaluation et passe à l'autre activité.



Qui n'ose rien n'a rien! - Exemple d'outil d'évaluation du Centre d'évaluation interactive des compétences essentielles

Participant(e) _____

TITRE DE L'ACTIVITÉ	COMPÉTENCE UTILISÉE	NIVEAU DE RÉUSSITE				
		NIVEAU 1 = LE PLUS BAS; 5 = LE PLUS ÉLEVÉ				
		1	2	3	4	5
		1	2	3	4	5
		1	2	3	4	5
		1	2	3	4	5
		1	2	3	4	5
		1	2	3	4	5
		1	2	3	4	5
		1	2	3	4	5



Qui n'ose rien n'a rien! - Exemple d'outil d'évaluation du Centre d'évaluation interactive des compétences essentielles

Participant(e) _____

TITRE DE L'ACTIVITÉ	COMPÉTENCE UTILISÉE	NIVEAU DE RÉUSSITE				
		NIVEAU 1 = LE PLUS BAS; 5 = LE PLUS ÉLEVÉ				
		1	2	3	4	5
		1	2	3	4	5
		1	2	3	4	5
		1	2	3	4	5
		1	2	3	4	5
		1	2	3	4	5
		1	2	3	4	5
		1	2	3	4	5

