

# Support de cours pour le développement de l'éducation aux médias sociaux dans les écoles

Quelle évaluation pour l'éducation 4.0 ?

Évaluation et éducation aux médias sociaux – concepts clés

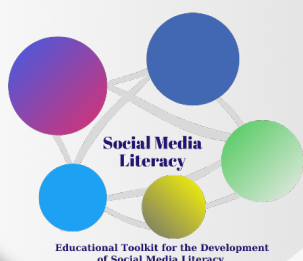
Compétences d'évaluation pour l'éducation aux médias

sociaux

Niveaux de compétence dans les compétences d'évaluation de l'éducation aux médias sociaux

Outils basés sur les médias sociaux utilisés pour évaluer les compétences des élèves dans différentes disciplines d'études

## MODULE 9



Cofinancé par le  
programme Erasmus+  
de l'Union européenne



Erasmus+ ref.no. 2019-1-R001-KA201-063996

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

## Objectif du module

En raison de la nature complexe de l'éducation 4.0 et de son évolution continue, les écoles doivent non seulement aligner leur enseignement sur les nouvelles opportunités, mais il est également crucial de mettre à jour les processus d'évaluation.

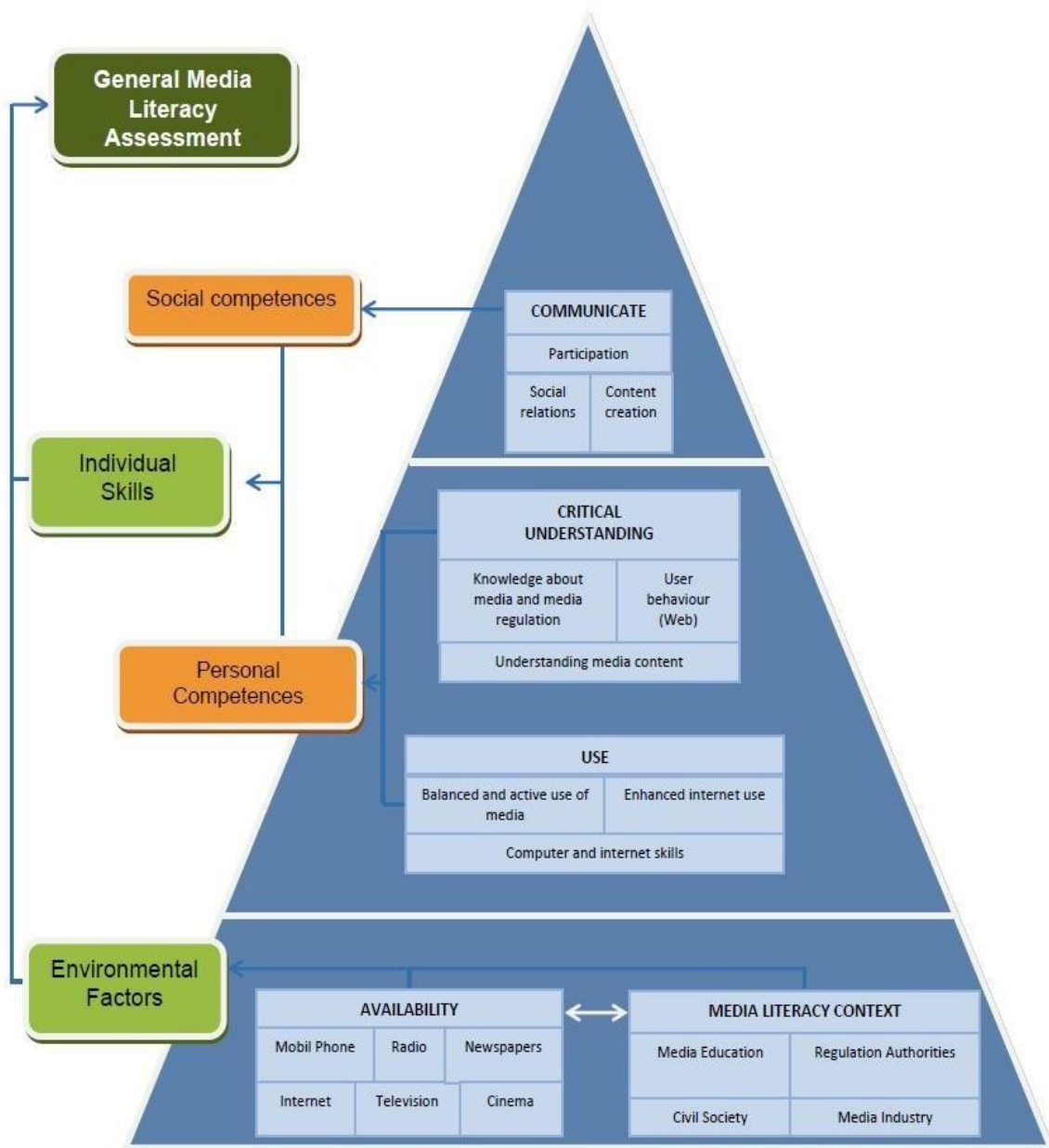
L'épidémie de coronavirus a imposé l'apprentissage électronique à tous les niveaux d'enseignement, partout dans le monde. Cependant, là où les TIC (Technologies de l'information et de la communication) étaient déjà intégrées dans les pratiques traditionnelles d'enseignement et d'apprentissage, l'apprentissage à distance s'est déroulé sans problème majeur. Le développement de solutions efficaces a été plus difficile lorsque les enseignants n'étaient pas correctement formés ou que les infrastructures technologiques étaient inadéquates.

Quoi qu'il en soit, l'apprentissage à distance, imposé ou expérimenté, a suscité un large débat à propos de ce type d'éducation. L'apprentissage à distance est-il efficace ? Dans quels contextes et pour quelles disciplines est-il le mieux adapté ? Pour quels groupes d'âge d'apprenants ? Comment réagissent les apprenants ayant des besoins particuliers ? Comment choisir entre différentes plateformes TIC ? Le contexte socioculturel des élèves fait-il une différence ? Ce ne sont là que quelques questions importantes qui se sont rapidement posées au cours des premiers mois de 2020. Mais surtout, est-il possible d'évaluer les processus d'apprentissage des élèves et comment ?

Ce module n'a pas l'ambition de donner des réponses définitives à des thèmes aussi complexes. L'objectif est donc d'offrir des pistes de réflexion et de rechercher des outils d'évaluation adaptables à différentes expériences d'apprentissage et tâches liées à l'utilisation des médias sociaux à l'école.

Une condition préalable importante de l'évaluation, lorsqu'elle fait référence à l'apprentissage numérique et aux médias sociaux, est qu'elle est influencée par des facteurs environnementaux. Ensuite, il est important de considérer que les compétences à évaluer sont à la fois personnelles et sociales, comme dans l'image suivante tirée du rapport final de la Commission européenne, DG Société de l'information et médias Bruxelles, édité par EAVI en janvier 2010 :

## Outils basés sur les médias sociaux utilisés pour évaluer les compétences des élèves dans différentes disciplines d'études



D'une manière générale, les processus d'évaluation appliqués aux apprentissages numériques et à l'éducation aux médias sociaux doivent tenir compte de certaines conditions préalables sociales et individuelles : La disponibilité des médias, qui est la disponibilité de la technologie ou des services ; et le contexte scolaire de l'éducation aux médias, qui consiste en des activités ou des initiatives mises en œuvre par l'institution afin de favoriser l'éducation aux médias numériques et sociaux.

En ce qui concerne les compétences individuelles, les écoles ne doivent pas tenir pour acquis la deuxième condition préalable à l'éducation aux médias à développer : *l'utilisation* des MS. Il



s'agit de l'intersection entre la disponibilité des outils et les compétences opérationnelles.

Les écoles devraient mettre en œuvre une stratégie d'alphabétisation MS, en partant d'une enquête de base, afin que les procédures d'évaluation soient bien fondées sur la connaissance de ces prérequis.

**Nombre d'heures : 3h**





## Résultats d'apprentissage

Les compétences d'évaluation d'un enseignant bien préparé à l'utilisation d'Internet et des MS à l'école sont les trois suivantes :

Compétences en matière d'évaluation	Descripteurs
Utilisation d'outils numériques pour l'évaluation diagnostique, formative et sommative	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conception de questionnaires pour identifier des informations sur le contexte ;</li> <li>- Réviser les artefacts en insérant des notes annexes ;</li> <li>- Choisir de meilleurs environnements numériques d'interaction où dialoguer et donner du feedback aux élèves ;</li> <li>- Rédiger des rubriques d'évaluation en utilisant des ressources en ligne</li> <li>- Construire des questionnaires avec des applications numériques</li> <li>- Gérer les évaluations au sein des plateformes d'apprentissage en ligne (par exemple, journal électronique, google classroom)</li> </ul>
Concevoir et gérer l'évaluation des compétences numériques et MS des élèves.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Organiser des activités pour sensibiliser les élèves au concept de compétence numérique.</li> <li>- Identifier les produits/tâches les plus appropriés à demander aux élèves comme preuve de la compétence numérique.</li> </ul>
Promouvoir et gérer l'examen par les pairs (entre eux) et l'auto-évaluation	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Amener les élèves à choisir l'outil d'évaluation qui leur convient le mieux (e-portfolio, rubriques, etc.).</li> <li>- Amener les élèves à trouver des critères pour l'évaluation par les pairs.</li> <li>- Amener les élèves à une communication assertive, stimulante et respectueuse pendant le feedback entre pairs.</li> </ul>

## Matériel de formation

### 01. Quelle évaluation pour l'éducation 4.0 ?

Le modèle traditionnel d'enseignement transmissif, où les élèves mémorisent les informations données dans le programme d'études et sont testés par un examen traditionnel de type questions-réponses ou par un examen écrit subjectif, ne peut plus s'appliquer dans l'éducation 4.0.

Les nouvelles approches méthodologiques proposées, telles que l'apprentissage collaboratif, l'apprentissage situé/actif et, bien sûr, la méthodologie PBL (Problem based learning) ou en français l'apprentissage par problème (APP), pour ne citer que quelques exemples, nécessitent de nouveaux outils d'évaluation.

L'évaluation est un élément crucial du processus d'apprentissage et elle doit viser à le soutenir de manière éducative. Cela signifie que l'évaluation formative doit de plus en plus remplacer l'évaluation sommative. L'éducation 4.0, qui s'adresse à un processus d'enseignement/apprentissage de plus en plus personnalisé, s'intéresse davantage à la manière dont les élèves apprennent qu'à ce qu'ils apprennent.

Soutenir le processus d'apprentissage des élèves à l'aide d'une évaluation formative signifie leur fournir un retour d'information continu. De cette manière, les élèves peuvent identifier leurs points forts et leurs points faibles. L'évaluation formative peut également aider les enseignants à reconnaître les difficultés des élèves et à réorienter leur plan d'activité pour l'adapter à leurs besoins.

Pour ce faire, les enseignants doivent améliorer et modifier leur formation/enseignement traditionnel. Ils sont confrontés au défi permanent de se tenir à jour et de maîtriser tous les outils numériques ; les MS sont quelques-uns des aspects les plus avancés et les plus fluides de la technologie numérique. Il est donc nécessaire de disposer d'un cadre de compétences, flexible et facilement actualisable, pour guider les enseignants.

## 02. Évaluation et éducation aux médias sociaux - Concepts clés

Dans le cadre de référence de l'éducation 4.0, le système d'évaluation doit conserver ces concepts clés :

1. le processus d'évaluation vise à guider le processus d'apprentissage
2. le processus d'évaluation se concentre davantage sur le processus que sur les seuls résultats
3. les critères d'évaluation doivent être transparents et clairement partagés avec les élèves
4. l'évaluation doit se faire par le biais de plusieurs types de preuves portant sur différentes compétences.
5. les outils d'évaluation doivent être flexibles et s'adapter au style d'apprentissage de chaque étudiant.

## 03. Compétences d'évaluation pour l'éducation aux médias sociaux

Les compétences numériques et pour le MSL, comme le montrent les multiples études réalisées depuis 2005, sont dynamiques et en constante évolution (voir les différentes versions de la DigiComp 2.1). Il est donc difficile d'établir exactement quel ensemble de compétences les enseignants et les élèves du futur doivent développer.

La licence pédagogique européenne en TIC spécifie une liste de compétences sur les bases du cadre DigCompEdu. Dans une approche particulièrement intéressante, l'EPICT montre comment les compétences numériques ont non seulement une dimension technologique, mais aussi une dimension pédagogique. Tout d'abord, les enseignants ont besoin de certaines conditions préalables de base, comme être capable d'utiliser les technologies numériques et avoir une connaissance pédagogique solide.

Deuxièmement, ils doivent développer leurs capacités à utiliser Internet comme source pour créer leurs propres leçons et tâches hypertextuelles à proposer aux élèves. À cette fin, les enseignants doivent se familiariser de plus en plus avec le style d'apprentissage visuel, pour lequel "une image vaut mille mots", afin de pouvoir en tirer parti.

Troisièmement, les enseignants devraient être les premiers à expérimenter la méthodologie de collaboration entre pairs, par exemple par l'écriture numérique collaborative ou par tous les outils de communication instantanée (whatsapp, courriel, médias sociaux), non seulement pour des questions d'organisation, mais aussi pour produire des leçons. Ce n'est que de cette manière qu'ils pourront

ensuite guider les élèves dans cette voie.

Ce ne sont là que quelques-unes des compétences à connaître pour gérer la MS à l'école. Elles sont mieux spécifiées et détaillées dans le Syllabus EPICT et le DigiComp 2.1 les regroupe dans les 5 domaines suivants :

- Domaine de compétence 1 : maîtrise de l'information et des données
- Domaine de compétence 2 : communication et collaboration
- Domaine de compétence 3 : création de contenu numérique
- Domaine de compétence 4 : sécurité
- Domaine de compétence 5 : résolution de problèmes

Comme indiqué dans le module 1, une autre zone doit être ajoutée :

- Domaine de compétence 6 : suivi et évaluation

Les technologies numériques entrent dans le processus d'évaluation en fournissant à la fois des outils pour réaliser une évaluation sommative et une évaluation pédagogique. Les enseignants ont à leur disposition de nombreux outils qui permettent de suivre la progression de l'apprentissage pendant le développement des activités. Par exemple, il existe de nombreux outils numériques, comme Kahoot ou Mentimeter qui permettent d'évaluer les apprentissages de manière instantanée et ludique ; google moduli qui permet également de réaliser à la fois une évaluation rapide et un test sommatif, etc.

De cette façon, les enseignants peuvent, plus rapidement que par le passé, fournir un retour d'information aux élèves, ainsi que poser un diagnostic rapide et intervenir rapidement pour corriger et étayer les élèves si nécessaire.

D'autre part, les élèves sont grandement avantagés par le fait de recevoir un retour d'information en temps opportun, et peuvent être en mesure de suivre l'évolution de leurs performances scolaires, devenant ainsi les protagonistes de leur apprentissage et vivant l'évaluation pour ce qu'elle est : l'image de ce qu'est l'élève à un moment précis, afin qu'il puisse planifier des améliorations en régulant sa propre étude et son engagement.

Compte tenu de tout ce qui précède, le projet d'évaluation doit inclure à la fois des compétences en matière d'évaluation des élèves et des compétences en matière d'aide aux élèves pour développer des compétences d'auto-évaluation.

Comme mentionné ci-dessus, les trois principales compétences en matière d'évaluation sont les suivantes :



## Outils basés sur les médias sociaux utilisés pour évaluer les compétences des élèves dans différentes disciplines d'études

- utilisation d'outils numériques pour l'évaluation diagnostique, formative et sommative
- concevoir et gérer l'évaluation des compétences numériques des élèves
- promouvoir et gérer l'examen par les pairs et l'auto-évaluation.

En ce qui concerne les niveaux de compétence, le DigComp 2.1 doit être pris en considération, non seulement pour les huit niveaux de chaque compétence qu'il indique, mais aussi comme modèle à prendre en compte lors de l'élaboration de rubriques/liste de performances spécifiques.

En fait, il y a d'abord quelques références directrices comme l'utilisation de verbes d'action et la structure et le vocabulaire du cadre européen des certifications (CEC).

Deuxièmement, chaque niveau de description fait référence aux dimensions *connaissances*, *aptitudes* et *attitudes* d'une compétence. Au final, le Digcomp 2.1 est un document très détaillé et complexe (168 descripteurs, 8 x 21 résultats d'apprentissage). Les enseignants doivent le considérer comme un cadre de référence, mais ils pourront peut-être le traduire dans un format plus simple lorsqu'ils élaboreront leurs propres outils d'évaluation.

Pour ce faire, par analogie, il est possible de considérer 4 niveaux de compétence, définis comme suit :

Niveaux de compétence pour l'éducation aux médias sociaux à l'école			
AVANCÉ	INTERMÉDIAIRE	BASE	INITIAL
De manière autonome et consciente	De manière autonome	Pas toujours correct	Seulement avec de l'aide

Pour évaluer le processus d'un produit d'apprentissage, ces niveaux de compétence peuvent être adaptés et utilisés à la fois dans une rubrique ou dans une liste de performance avec les différents descripteurs spécifiquement nécessaires. Les niveaux aident les enseignants et les élèves à mesurer les apprentissages pour mieux comprendre le positionnement par rapport aux résultats attendus, préalablement fixés et partagés avec les élèves.





## Ressources

- [http://pontydysgu.org/wp-content/uploads/2007/11/eva\\_europe\\_vol2\\_prefinal.pdf](http://pontydysgu.org/wp-content/uploads/2007/11/eva_europe_vol2_prefinal.pdf)
- <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1108346.pdf>
- [https://eavi.eu/wp-content/uploads/2010/06/eavi\\_study\\_on\\_assessment\\_criteria\\_for\\_media\\_literacy\\_levels\\_in\\_europe.pdf](https://eavi.eu/wp-content/uploads/2010/06/eavi_study_on_assessment_criteria_for_media_literacy_levels_in_europe.pdf)
- <http://www.mce-fimem.it/la-valutazione-nella-didattica-a-distanza-strumenti-e-criteri/>
- <https://www.futurereadyedu.com/what-is-education-4-0-how-you-can-adapt-this-in-the-learning-environment/>
- <http://www.epict.it/content/syllabus-dei-moduli-epict>



## Points clés à retenir

### LEARNING SNACKS

Social media based tools used to assess students' competences in different study disciplines



#1

Evaluation of digital and Social Media learning is influenced by environmental, personal and social factors: technology and Media availability; Media Literacy School context; the use of SM (tools availability and operational skills).



#2

On the Education 4.0 perspective, digital evaluation tools allow: to substitute summative assessment with the formative one; to support students' learning process with a formative assessment providing them with ongoing feedbacks and strengthening a more personalised teaching/learning process.



#3

Digital tools allow teachers to monitor the learning progress along with the implementation activities. They can quickly provide with feedback, make a rapid diagnosis and intervene to correct and scaffold students where necessary.



#4

Digital Evaluation greatly advantages students that can self-monitor their school performance and plan improvements by regulating their own study and commitment.



#5

Different assessment tools for different evaluations: instant and quick evaluation of the comprehension processes, e.g. Kahoot/Mentimeter; monitoring process of a complex task, e.g. a performance list; assess the end of the process and the final product/evidence of the activity, e.g. Google moduli rubric.



#6

Proficiency levels measure learnings and show students positioning with respect to the expected results. Each level of description refers to the basic dimensions of a competence: knowledges, skills and attitudes.



### Traduction :

#1 l'évaluation de l'apprentissage par les médias numériques et sociaux est influencée par des facteurs environnementaux, personnels et sociaux : technologie et disponibilité des médias ; contexte scolaire d'éducation aux médias; l'utilisation du SM (disponibilité des outils et compétences opérationnelles)

#2 Dans la vision de l'Éducation 4.0, les outils d'évaluation numériques permettent : de substituer l'évaluation sommative à l'évaluation formative ; de soutenir le processus d'apprentissage des étudiants avec une évaluation formative leur fournissant des retours et commentaires, continuant et renforçant un processus d'enseignement/apprentissage plus personnalisé.

#3 Les outils numériques permettent aux enseignants de suivre les progrès d'apprentissage ainsi que les activités de mise en œuvre. Ils peuvent fournir rapidement un retour d'expérience, faire un diagnostic rapide et intervenir pour corriger et encadrer les élèves si nécessaire.

#4 L'évaluation numérique profite grandement aux étudiants qui peuvent surveiller eux-mêmes leurs performances scolaires et planifier des améliorations en gérant leurs propres études et engagements.

#5 Différents outils d'évaluation pour différents contrôles : évaluation instantanée et rapide des processus de compréhension : par ex. Kahoot/Mentimètre ; processus de surveillance d'une tâche complexe, par ex. une liste de performances ; évaluer la fin du processus et le produit final/le résultat de l'activité, par exemple la rubrique des modules Google.

#6 Les niveaux de compétence mesurent les apprentissages et montrent le positionnement des élèves par rapport aux résultats attendus. Chaque niveau de description renvoie aux dimensions de base d'une compétence : connaissances, compétences et attitudes.

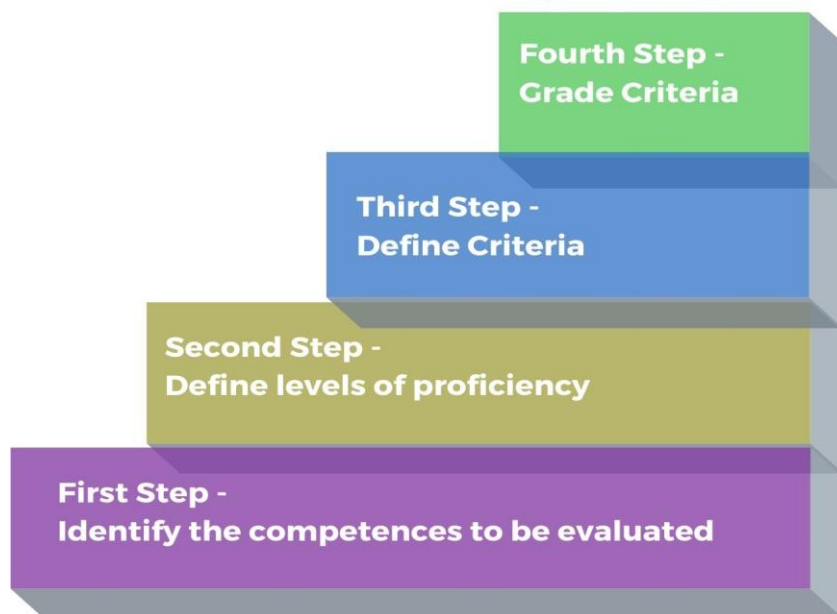




## Infographies

### ACTIVITY ASSESSMENT

How to build up an Evaluation tool



### TRAINING MATERIALS

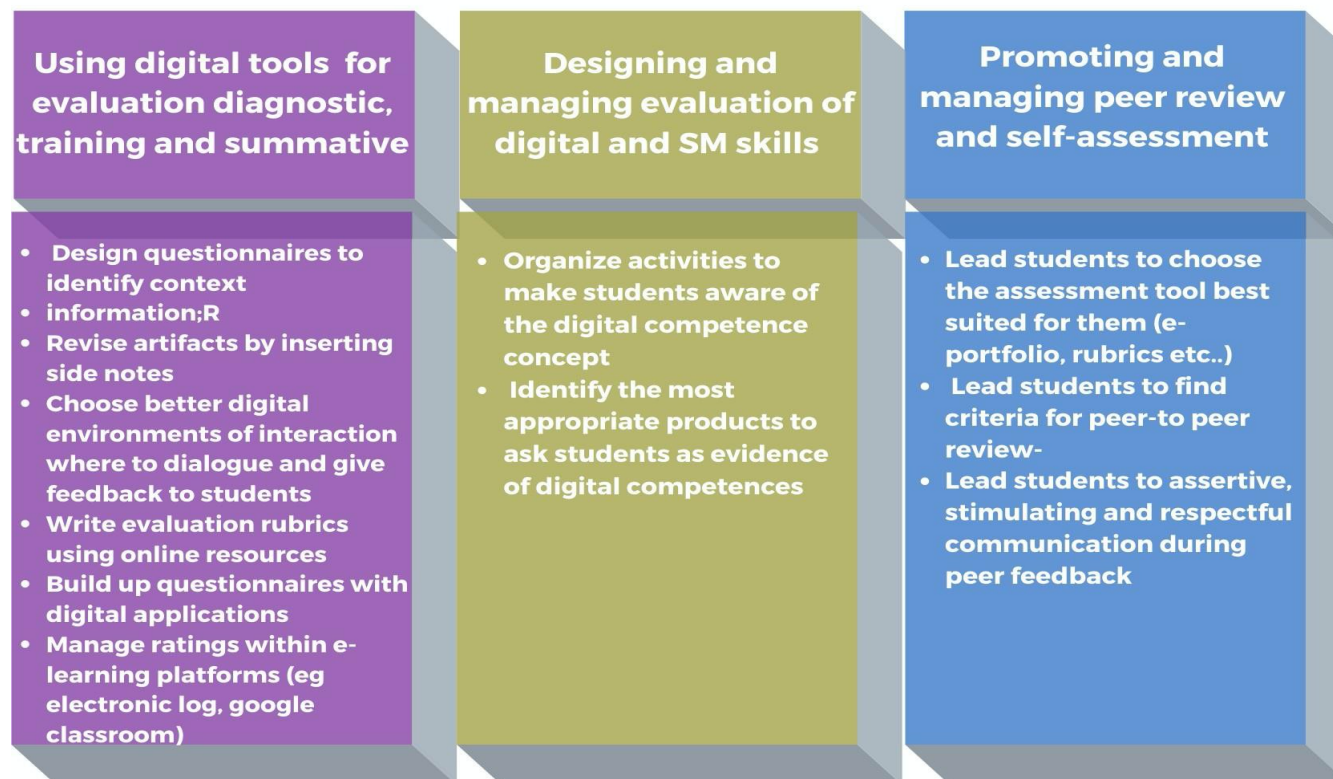
Evaluation and Social Media Literacy  
- Key concepts





## Infographies

### LEARNINGS OUTCOMES Key Competences of Evaluation in SML





## Plans d'activités avec les élèves

### 01. Activité 1 : Kahoot sur la France Géographie et aspects historiques

**Description :** La classe est divisée en 4 groupes selon les règles de l'enseignement basé sur les tâches et la méthodologie collaborative, un chef de groupe, un gardien du temps, deux gardiens du silence. Une vidéo sur la géographie de la France est proposée et projetée deux fois, les élèves remplissent un schéma avec les informations trouvées dans la vidéo. Sur cette base, chaque groupe réalise un quiz, via l'application Kahoot, pour tester les autres groupes.

**Pourquoi cette activité est pertinente :** L'utilisation de Kahoot est un outil instantané qui stimule la classe à étudier différents aspects de la France, de la géographie à l'histoire. L'utilisation de Kahoot les aide à acquérir ou à renforcer leurs compétences numériques dans l'utilisation des réseaux sociaux.

Exemple d'un Kahoot créé par les élèves à la fin de l'activité susmentionnée :

<https://create.kahoot.it/details/la-geographie-de-la-france/0f3460ed-4df7-47fe-9421-72b18820878f>

### 02. Activité 2 : Production d'une biographie vidéo d'un personnage pertinent parmi les différents domaines traités par l'école (Paix, Racisme, Droits, Objectifs ONU 2030 etc..)

**Description :** L'activité est menée sur la base de la méthodologie collaborative. Au départ, plusieurs biographies pertinentes sont proposées. Chaque élève peut choisir celle qui l'intéresse le plus. L'enseignant donne la biographie du personnage choisi, dans un langage médiatisé adapté aux élèves. L'élève résume le texte, qui est ensuite révisé avec l'enseignant. Enfin, dans la troisième phase, un scénario est réalisé pour la production d'une vidéo. Un tableau simple à trois colonnes est utilisé pour le script : numéro, texte et image. La première colonne indique de manière progressive le nombre d'images et de textes à insérer dans la vidéo. La deuxième est utilisée pour insérer les légendes extraites du texte du résumé. Dans la troisième sont insérées les images convenablement choisies et sélectionnées par l'élève. Le tableau servira d'outil de guidage pour la réalisation de la





vidéo. L'étudiant choisit ensuite la bande sonore et les transitions entre les images. Le travail se termine par la production proprement dite de la vidéo. Pour cette étape, vous pouvez recommander plusieurs outils de montage vidéo : des plus simples (Windows Movie Maker, Imovie, Black Magic, Avidemux) à ceux plus complexes qui nécessitent des compétences avancées (Pinnacle ou Davinci). La réalisation d'une vidéo fait appel à différentes compétences : de la langue (savoir produire un texte de synthèse, synthétiser) aux compétences numériques et communicatives. A la fin du travail, l'élève présentera un produit qui pourra être publié sur les médias sociaux de l'école.

**Pourquoi cette activité est pertinente :** Observer et évaluer le processus de réalisation d'une vidéo permet à l'enseignant de disposer de nombreux éléments utiles sur le travail de l'élève. Pour suivre le processus, l'enseignant peut utiliser une liste de performance, tandis que pour le produit, une vidéo, il peut appliquer une rubrique spécifiquement réalisée.

**Exemple d'une liste de performance pour suivre le processus :**

Indicateurs de compétence	Niveaux de surveillance			
	AVANCÉ	INTERMÉDIAIRE	BASE	INITIAL
	De manière autonome et consciente	De manière autonome	Pas toujours correct	Seulement avec de l'aide
Caractère choisi				
Biographie écrite				
Étude de la biographie				
Résumé du texte				
Utilisation de la grille d'évaluation				
Création de légendes				
Choix des images				
Choix de la bande-son				





Choix des transitions				
Enregistrement audio				
Production vidéo				

**Exemple d'une rubrique d'évaluation pour évaluer la preuve/produit final :**

Indicateurs de zone	Niveaux de compétence			
	Avancé	Intermédiaire	Base	Initial
	<i>De manière autonome et consciente</i>	<i>De manière autonome</i>	<i>Pas toujours correct</i>	<i>Seulement avec de l'aide</i>
<b>exhaustivité</b>	la vidéo est complète dans toutes ses parties	la vidéo est partiellement complète car aucune transition et/ou animation n'a été insérée.	la vidéo n'est que partiellement complète car aucune musique et/ou enregistrement vocal, aucune transition et/ou animation n'a été insérée.	la vidéo n'est que partiellement complète, il lui manque la plupart des caractéristiques requises.
<b>clarté de l'exposé</b>	la vidéo est très claire et permet de bien comprendre la biographie du personnage	la vidéo est claire mais elle permet une compréhension partielle de la biographie du personnage.	la vidéo est assez claire même si elle permet une compréhension limitée et générique de la biographie du personnage.	la vidéo n'offre qu'une confuse présentation de la biographie du personnage
<b>cohérence</b>	le site vidéo est entièrement conforme aux exigences	la vidéo est conforme aux exigences	la vidéo est assez (plus ou moins) conforme aux exigences	la vidéo est très peu conforme aux exigences





<b>créativité</b>	La vidéo fait ressortir des compétences numériques personnelles et créatives de haut niveau dans toutes ses parties.	La vidéo montre des éléments personnalisés par l'élève	La vidéo est assez créative, mais l'étudiant a juste suivi les conseils	la vidéo fait preuve de peu de créativité et n'a suivi que quelques indications
<b>facilité d'utilisation</b>	la vidéo est réutilisable et publiable	la vidéo est réutilisable mais nécessite quelques modifications avant de la publier	la vidéo est réutilisable mais nécessite des modifications importantes	la vidéo a besoin de changements majeurs pour être utilisée





## Évaluation de l'activité

L'évaluation des activités de ce module consiste en la création collaborative d'une rubrique d'évaluation des compétences en MS dans une tâche spécifique. Avant de commencer, il est donc nécessaire de définir à quelle tâche se réfèrent les compétences choisies pour élaborer la rubrique. Les références peuvent être trouvées dans le Module 1, voir l'activité d'évaluation et ci-dessus, dans le présent module.

Comme expliqué précédemment, il existe toute une gamme d'outils d'évaluation de différents types (Kahoot, modules Google pour élaborer des listes de performances ou des rubriques, etc.) Il est important de savoir que chacun d'entre eux répond à des objectifs d'évaluation différents. Par exemple, Kahoot, ou un outil similaire, est idéal pour une évaluation instantanée et rapide de la compréhension ; une liste de performance convient mieux au processus de suivi d'une tâche complexe ; la rubrique Google moduli est plus appropriée pour évaluer la fin du processus et le produit final/les résultats de l'activité.

### Première étape - Identifier les compétences à évaluer

Identifier les compétences à évaluer et les décrire brièvement par des comportements observables. En outre, il doit être clair à quel domaine de compétence il se réfère.

Il est conseillé de prendre en compte les six domaines de compétences définis dans le module 1, qui prennent en compte le DigComp 2.1. De plus, il est utile de garder à l'esprit que les compétences sont articulées en connaissances, compétences et attitudes.

### Deuxième étape - Définir les niveaux de compétence

Choisissez de combien de niveaux la rubrique sera structurée (4 ou 8) et définissez-les brièvement à l'aide d'un chiffre ou d'une lettre et d'une courte correspondance verbale (par exemple, Avancé, Intermédiaire, Base, Initial).





### Troisième étape - Définir les critères

Les critères sont définis sous forme neutre avec un verbe à l'infinitif.

Il n'y a pas un nombre prédéfini de critères. Il est conseillé de prendre note de tous ceux qui vous viennent à l'esprit pendant le brainstorming et de choisir ensuite les plus appropriés.

### Quatrième étape - Critères de notation

Cette phase vise à finaliser l'échelle d'évaluation.

Un langage descriptif et simple est nécessaire pour définir avec précision les différents niveaux présentés par les critères. Il est conseillé de commencer par le niveau le plus bas de chaque compétence à passer en revue. Les déclarations négatives sont à éviter.

Cette dernière étape est le cœur de la tâche, car lorsqu'un enseignant rédige la grille d'évaluation, il travaille déjà à la fois à définir les résultats d'apprentissage attendus et à communiquer à l'élève, et à ses parents, son niveau.

