

Evaluation externe 3^e année

**CARNET D'INFORMATIONS
ET DE CONSIGNES
POUR L'ENSEIGNANT(E)**

JULIE ET LAURENT

Janvier 1996

Table des matières

1. Présentation de l'épreuve

- * Description générale de l'épreuve
- * Inventaire des compétences évaluées
 - ◆ Compétences évaluées dans la situation 1
 - ◆ Compétences évaluées dans la situation 2
 - ◆ Compétences évaluées dans la situation 3
 - ◆ Compétences évaluées dans la situation 4
 - ◆ Compétences hors contexte: le test de vitesse de reconnaissance de mots isolés

2. Consignes de passation

- ◆ Consignes à donner aux élèves - Premier jour
- ◆ Consignes à donner aux élèves - Deuxième jour
- ◆ Consignes à donner aux élèves - Troisième jour
- ◆ Consignes à donner aux élèves - Quatrième jour
- ◆ Consignes à donner aux élèves - Test de vitesse d'identification de mots isolés

3. Consignes de correction

- ◆ Principes généraux
- ◆ Commentaires relatifs à la situation 1
- ◆ Commentaires relatifs à la situation 2
- ◆ Commentaires relatifs à la situation 3
- ◆ Commentaires relatifs à la situation 4

4. Au secours !

1. PRESENTATION DE L'EPREUVE

1. Description générale de l'épreuve

L'épreuve externe organisée au début du second trimestre dans toutes les classes de 3^e année en Communauté française porte sur **des compétences acquises à l'issue du 1^{er} cycle**. Il s'agit d'une **épreuve pluridisciplinaire** portant sur des compétences en langue maternelle et en mathématique.

L'épreuve comporte quatre situations articulées autour d'une même thématique: deux enfants, Laurent et Julie, effectuent différentes activités durant leurs loisirs.

L'épreuve porte à la fois sur:

- des compétences "maîtrisées", c'est-à-dire des compétences que **tous** les enfants en entrant en 3^e année devraient maîtriser à un degré déterminé.
- des compétences en construction, c'est-à-dire des compétences que les élèves doivent progressivement construire, mais dont on ne peut s'attendre à ce qu'elles soient pleinement maîtrisées en fin de 1^{er} cycle.

Lors de la présentation des résultats, chacune des compétences évaluées dans l'épreuve sera clairement répertoriée comme "compétence maîtrisée" ou "compétence en construction". Pour effectuer ce classement, il sera tenu compte non seulement de l'avis des inspecteurs, mais aussi de celui des enseignants. Le questionnaire destiné aux enseignants faisant partie de l'échantillon comporte des questions à ce propos.

2. Inventaire des compétences évaluées dans chacune des situations

Dans chacune des situations, on retrouve:

- des questions ou tâches complexes mettant en œuvre plusieurs compétences en langue maternelle et en mathématique, dans un contexte de vie simulé.
- des questions plus ponctuelles, portant sur des compétences isolées intervenant, à titre de composantes, dans les tâches complexes.

Le but des différentes épreuves est de permettre une évaluation diagnostique. Si un élève échoue dans les tâches complexes en contexte, est-ce parce qu'il ne maîtrise pas les composantes spécifiques nécessaires, ou pour d'autres raisons? Inversement, certains élèves se débrouillent-ils bien dans les tâches complexes en contexte alors que leurs résultats aux épreuves évaluant des compétences isolées sont relativement faibles?

2.1. Compétences évaluées dans la situation 1

<i>Compétences exercées en contexte</i>	<i>Compétences isolées</i>
1.1. A partir d'un modèle, <ul style="list-style-type: none">• Savoir recopier correctement, nom - prénom - adresse en respectant l'orthographe et l'emploi des majuscules.• Ecrire une carte (en s'adressant à quelqu'un et en signant) pour fournir deux informations ciblées. Pour cela, il faut:<ul style="list-style-type: none">• Comprendre la consigne,• Repérer les deux informations demandées,• Rédiger la réponse aux deux questions posées.	1.2. Savoir lire un tarif (en consultant un document situé ailleurs), mettre en relation des prix et ce à quoi ils correspondent. 1.3. Savoir lire un horaire (en consultant un document situé ailleurs). Pour un jour donné (samedi), savoir déterminer l'heure d'ouverture le matin. 1.4. Savoir reconnaître des adresses parmi plusieurs documents (la B.D. et le feuillet piscine) et les mettre en relation avec leur "propriétaire".

2.2. Compétences évaluées dans la situation 2

<i>Compétences exercées en contexte</i>	<i>Compétences isolées</i>
2.1. Savoir estimer une grande valeur en utilisant un étalon conventionnel et savoir comparer deux grandeurs.	2.9. Savoir estimer la profondeur d'objets usuels en utilisant des étalons conventionnels (mètre et centimètre).
2.2. Comprendre le concept de longueur et savoir lire une mesure sur un dessin, savoir multiplier cette grandeur par un nombre naturel.	2.10. Savoir lire l'heure (h., 1/2 h et 1/4 h.) sur une horloge analogique.
2.3. Comprendre les concepts de "longueur" et de "largeur" et savoir mettre ces deux concepts en relation.	2.11. Savoir calculer une durée (heure, demi-heure et quart d'heure).
2.4. Comprendre le concept de "longueur" et savoir lire une mesure sur un dessin.	
2.5. Comprendre le concept de "longueur" et savoir multiplier une grandeur par un nombre naturel.	
2.6. et 2.7. Savoir lire l'heure sur une horloge à aiguilles.	
2.8. Savoir calculer une durée.	

2.3. Compétences évaluées dans la situation 3

<i>Compétences exercées en contexte</i>	<i>Compétences isolées</i>
3.1. à 3.5. Face à un problème de la vie quotidienne: <ul style="list-style-type: none">• identifier le but à atteindre,• sélectionner les informations utiles,• exprimer le problème sous forme d'opérations arithmétiques,• effectuer ces opérations,• donner la réponse en écrivant en nombre ou en sélectionnant des pièces de monnaie.	3.6. à 3.10. Savoir additionner des nombres naturels inférieurs à 100. 3.11. à 3.12. Savoir multiplier des nombres naturels inférieurs à 100. 3.13. à 3.15. Savoir soustraire des nombres naturels inférieurs à 100. 3.16. à 3.18. Savoir traduire une situation concrète, exprimée dans le langage courant, en une opération symbolisée.

2.4. Compétences évaluées dans la situation 4

<i>Compétences exercées en contexte</i>	<i>Compétences isolées</i>
Etant donné un jeu simulé et une règle de jeu simple (type jeu de l'oie),	4.8. Savoir de combien de cases il faut avancer (sans dénombrer).
4.1. Savoir dénombrer les points sur les dés, comparer le résultat des deux dénombrements (9 et 10), déterminer quel nombre est le plus grand et appliquer la règle.	4.9. Savoir lire une règle dans l'ordre où elle est énoncée.
4.2. Savoir exécuter une consigne simple.	4.10. A partir d'un mouvement sur le jeu (passer son tour), savoir retrouver la règle à laquelle celui-ci obéit.
4.3. Dénombrer les points sur deux dés et faire avancer le pion du nombre de cases voulu.	4.11. Savoir lire et restituer une règle du jeu.
4.4. Dénombrer les points sur deux dés et faire avancer le pion du nombre de cases voulu, tout en tenant compte de la règle du jeu (le pion tombant sur une case spéciale).	
4.5. Savoir anticiper tout en tenant compte de la règle du jeu + savoir effectuer une soustraction simple ($25 - 21$).	
4.6. Savoir anticiper en tenant compte de la règle du jeu et de la position respective de deux joueurs.	
4.7. Savoir justifier sa réponse.	

2.5. Compétences hors contexte: le test de vitesse de reconnaissance de mots isolés

Attention: **il ne s'agit pas d'une épreuve visant à évaluer la lecture en tant que telle**. La lecture ne se limite en effet pas à la reconnaissance de mots isolés. Toutefois, un élève de 3^e qui sait lire doit pouvoir réussir sans difficulté la tâche proposée.

Cette brève épreuve vise à évaluer une compétence spécifique - la vitesse à laquelle des mots isolés sont reconnus - qui intervient dans toutes les situations du test. L'objectif est d'identifier les élèves dont la vitesse de décodage est tellement faible qu'ils ne peuvent "entrer" normalement dans le test, où la part de lecture est importante.

2. CONSIGNES DE PASSATION

Préliminaires

Toutes les questions sont accompagnées de consignes, de suggestions et d'informations à donner ou à ne pas donner aux élèves. Nous vous demandons de respecter toutes les remarques qui vont suivre pour que la passation du test soit identique pour tous.

2.1. Composition du carnet de l'élève

Le carnet de l'élève est composé de plusieurs parties:

- Une bande dessinée;
- La situation 1: la carte postale;
- La situation 2: la piscine;
- La situation 3: le marchand de glace;
- La situation 4: le jeu de société;
- Un test de vitesse de reconnaissance de mots isolés.

Pour éviter les biais dans l'évaluation des compétences des élèves, ceux-ci ne peuvent emporter leur carnet de test à la maison.

2.2. Moment et durée de la passation

Le test est prévu pour être administré au cours de quatre journées consécutives durant de courtes périodes (entre 25 et 50 minutes) afin d'éviter une chute des performances des élèves dues à la fatigue. Pour présenter l'épreuve, vous êtes libre de choisir le moment de la journée le plus adapté au rythme de votre classe. La matinée semble généralement être le moment le plus opportun.

La lecture de la bande dessinée et la réponse aux questions de la situation 1 inaugureront la première journée. La situation 2 sera présentée la deuxième journée, la situation 3 la troisième journée et la situation 4 la dernière journée.

Le test de vitesse de reconnaissance de mots isolés sera présenté à votre meilleure convenance l'une de ces quatre journées. Quelle que soit la journée que vous choisirez pour le faire, ce test devra être passé en début de séance, avant de commencer les autres exercices de l'épreuve.

2.3. Préparation de la passation

Avant de commencer, préparez les carnets destinés aux élèves et indiquez sur chacun d'eux un numéro spécifique à chaque élève. Ce numéro sera utilisé par la suite pour répertorier de façon anonyme les élèves sur la grille de correction.

2.4. Consignes à donner aux élèves au moment de la passation

Premier jour: Bande dessinée et Situation 1 (Durée +/- 50 minutes)

a) Montrez le carnet aux enfants et dites:

"Plusieurs personnes, des chercheurs, des inspecteurs et des professeurs, ont préparé un carnet de jeux et d'exercices pour tous les enfants de troisième primaire de la Communauté française de Belgique. Le but est de voir ce que les enfants de votre âge sont déjà capables de faire. Les résultats ne compteront pas pour le bulletin. Mais c'est important. Il faut faire du mieux que vous pourrez, pour bien montrer tout ce que vous savez faire.

Nous allons à présent découvrir le carnet dans lequel vous allez travailler pendant quatre jours. Vous allez d'abord faire connaissance avec deux enfants que vous suivrez durant ces quatre journées."

b) Distribuez les carnets.

c) Faites compléter la première page.

Demandez immédiatement aux enfants d'inscrire lisiblement leur nom et prénom dans les espaces prévus à cet effet sur la première page du carnet.

d) Progressez page par page au rythme des élèves.

PAGES 2 et 3: La bande dessinée.

Lisez à haute voix les premier et deuxième paragraphes avec les enfants. La bande dessinée doit ensuite se lire individuellement et silencieusement. Attendez que tous les élèves aient fini de lire la bande dessinée avant de tourner la page. Attention, ne vérifiez pas leur compréhension de la bande dessinée en leur posant des questions. Toutefois, si un élève vous dit qu'il n'a pas compris un mot, vous pouvez le lui expliquer.

↳ Tournez la page

PAGE 4

Demandez aux élèves d'observer le dessin et de lire silencieusement et individuellement les informations sur l'horaire et le tarif de la piscine. Vous pouvez, par exemple, leur dire: *"Toujours en silence, regardez le dessin et lisez attentivement les informations sur l'horaire et sur le tarif"*.

PAGE 5

1.1. Lisez à haute voix la phrase introductive ainsi que la carte postale de Julie (informations et adresse). Lisez à haute voix la consigne et les questions et invitez les enfants à écrire la seconde carte postale en prenant exemple sur la première. Si certains enfants sont perdus, vous pouvez leur rappeler:

- Qu'ils doivent se mettre à la place de Julie qui écrit à Laurent;
- Que Laurent a demandé deux autres informations à Julie;
- Qu'ils trouveront ces informations en relisant la page 4.

Laissez aux enfants le temps nécessaire pour rédiger la carte.

↳ **Tournez la page**

PAGE 6

Lisez à haute voix la phrase introductive. Si un enfant vous demande une information, renvoyez-le aux pages 2, 3 et 4.

1.2. Lisez à haute voix uniquement la consigne. Les enfants lisent seuls les données.

1.3. Lisez à haute voix la consigne et les propositions.

1.4. Lisez à haute voix la consigne et la question, mais pas les adresses du tableau.

e) Terminez la première journée de test.

Signalez que la suite de l'histoire est pour le lendemain. Reprenez les carnets en vérifiant que le nom de chaque élève est bien inscrit sur la première page.

Deuxième jour: Situation 2 (Durée +/- 30 minutes)

a) Rappel

Distribuez les carnets. Rappelez aux enfants:

- La situation de la veille (le rendez-vous de Julie et Laurent à la piscine),
- Et qu'ils doivent travailler seuls.

b) Débutez la passation du test

PAGE 7

Lisez à haute voix la phrase de mise en situation sans donner l'heure de l'horloge.

↪ **Tournez la page**

PAGE 8

Demandez aux enfants d'observer le dessin puis de répondre aux cinq questions de la page 9.

PAGE 9

2.1. Lisez à haute voix la consigne et les propositions de réponse.

2.2. Lisez à haute voix la consigne et les propositions de réponse. Ne montrez pas quelle est la longueur de la piscine sur le dessin. Si un enfant vous pose une question à ce propos, renvoyez-le au dessin.

2.3. Lisez à haute voix la consigne et les propositions de réponse. Ne donnez pas de définition des mots "longueur" et "largeur".

2.4. Lisez à haute voix la consigne et la phrase à compléter. Ne donnez pas de définition du mot "longueur".

2.5. Lisez à haute voix la consigne et les propositions de réponse.

↪ **Tournez la page**

PAGE 10

Demandez aux enfants d'observer attentivement les trois dessins. Ne les aidez pas à lire l'heure. Invitez-les ensuite à répondre aux trois questions de la page 10.

PAGE 11

2.6., 2.7. et 2.8. Lisez à haute voix la consigne et la phrase à compléter.

↪ **Tournez la page**

PAGE 12

Lisez à haute voix la phrase introductive.

2.9. Lisez à haute voix la consigne mais pas les éléments à relier dans le tableau. Ne définissez pas le concept de profondeur.

2.10. Lisez à haute voix la consigne et la question.

2.11. Lisez à haute voix la consigne et l'en-tête de chaque colonne.

c) *Terminez la deuxième journée de test*

Signalez que la suite de l'histoire est pour le lendemain. Reprenez les carnets.

Troisième jour: Situation 3 (Durée +/- 20 minutes)

a) Rappel

Distribuez les carnets. Rappelez aux enfants:

- La situation de la veille (la piscine),
- Et qu'ils doivent travailler seuls.

b) Débutez la passation du test

PAGE 13

Lisez à haute voix la phrase de mise en situation.

↪ **Tournez la page**

PAGE 14

Lisez à haute voix les deux premières phrases. Demandez ensuite aux enfants de lire individuellement et silencieusement le tarif du marchand de glace et de regarder ce que Laurent et Julie possèdent comme argent de poche. Lorsqu'ils ont terminé, invitez-les à répondre aux questions de la page suivante.

PAGE 15

3.1. Lisez à haute voix la situation et la question. N'indiquez pas où trouver la réponse.

3.2. Lisez à haute voix la situation et la question.

3.3., 3.4. et 3.5. Lisez à haute voix la question et la consigne.

↪ **Tournez la page**

PAGE 16

Lisez à haute voix la phrase introductive.

3.6. à 3.15. Lisez à haute voix la consigne. Les enfants lisent seuls le contenu du tableau.

3.16. à 3.18. Lisez à haute voix la consigne. Montrez aux enfants les situations (à gauche) et les opérations (à droite). Les enfants lisent seuls le contenu du tableau.

c) Terminez la troisième journée de test

Signalez que la suite de l'histoire est pour le lendemain. Reprenez les carnets.

Quatrième jour: Situation 4 (Durée +/- 30 minutes)

a) Rappel

Distribuez les carnets. Rappelez aux enfants:

- La situation de la veille (la glace),
- Et qu'ils doivent travailler seuls.

Demandez aux enfants de prendre deux bics ou crayons de couleurs différentes.

b) Débutez la passation du test

PAGE 17

Lisez à haute voix la phrase de mise en situation.

↳ **Tournez la page**

PAGE 18

Demandez aux enfants d'observer attentivement le jeu de société et de lire silencieusement la règle du jeu.

PAGE 19

4.1. Lisez à haute voix la phrase d'introduction, la consigne et les deux premiers coups, sans donner la somme des dés.

4.2. Lisez à haute voix la présentation des pions (rond pour Julie, carré pour Laurent), leur position sur le plan de jeu et les consignes. Demandez aux enfants d'utiliser une couleur (la même) pour les deux pions. Vérifiez que chacun des enfants a bien indiqué l'initiale de chaque prénom dans les pions dessinés.

↳ **Tournez la page**

PAGE 20

Avant de lire le deuxième coup, demandez aux enfants de redessiner les pions de Julie et de Laurent sur le jeu de la page 20 en utilisant la même couleur qu'au premier coup. Dites leur aussi d'indiquer l'initiale dans chacun des deux pions. Lisez la mise en situation du deuxième coup. Ne donnez pas la valeur des dés.

4.3. Lisez à haute voix la consigne pour Julie. Vérifiez que les enfants prennent une deuxième couleur et inscrivent l'initiale de Julie dans le pion.

4.4. Lisez à haute voix la consigne pour Laurent. Vérifiez que les enfants prennent encore cette deuxième couleur pour le pion de Laurent et qu'ils inscrivent l'initiale de Laurent dans le pion.

PAGE 21

4.5. Lisez à haute voix la mise en situation, la question, la remarque et la phrase à compléter.

4.6. Lisez à haute voix la consigne et la question. Si nécessaire, renvoyez les enfants au plan de jeu de la page 20.

4.7. Lisez à haute voix la consigne.

👉 **Tournez la page**

PAGE 22

Lisez à haute voix la phrase introductive.

4.8. Lisez à haute voix la consigne, la situation et la question.

4.9. Lisez à haute voix la consigne, la question et la phrase à compléter.

4.10. Lisez à haute voix la consigne, la question et la phrase à compléter.

4.11. Lisez à haute voix la consigne et la phrase à compléter.

c) Terminez la quatrième journée de test

Signalez que le test est terminé. Ramassez les carnets et remerciez chaleureusement les enfants pour leur travail.

Test de vitesse d'identification de mots isolés (Durée = 2 minutes)

Le test de vitesse de reconnaissance de mots isolés doit être présenté à votre meilleure convenance l'une des quatre journées. Quelle que soit la journée choisie, ce test doit être passé en début de séance.

a) Consignes préalables

Montrez les deux feuilles (pages 23 et 24 du carnet). Dites aux enfants: *"Avec ce test, on veut savoir à quelle vitesse vous pouvez reconnaître des mots. Il s'agit d'aller vite, mais attention, il ne faut pas se tromper d'image"*.

b) Déroulement du test

Expliquez la tâche en montrant le premier exemple. Dites: *"Il faut lire le mot, retrouver l'image qui va avec le mot et l'entourer"*.

Faites le deuxième exemple avec les enfants. Vérifiez que tous ont compris. Expliquez également qu'ils ne doivent pas perdre de temps à entourer très soigneusement. Dites: *"Vous avez deux minutes pour lire les 20 autres mots. Attention, allez-y!"*

N'apportez aucune aide durant l'exercice.

Après deux minutes exactement, arrêtez les élèves qui n'ont pas terminé.

3. CONSIGNES DE CORRECTION

1. Principes généraux

Cette section a pour but de vous aider à coder les réponses de vos élèves. En particulier, il vous est expliqué quel codage choisir face à une réponse imprécise ou ambiguë.

Attention, il s'agit d'un codage et non d'une cotation. Chaque code représente un type de réponse et non la valeur d'une réponse. Par exemple, le code "2" indique une réponse correcte et non la valeur de deux points. Ce système permet de recueillir plus d'informations à propos des réponses des élèves. On ne se limite pas ici au seul enregistrement des réussites et des échecs. On tient également compte des réponses manquantes, des réponses partiellement correctes... Le travail de correction est par conséquent un peu plus lourd. Mais, par la suite, il permettra de donner aux enseignants des informations plus riches et plus précises à propos des compétences de leurs élèves. Les codes utilisés sont les suivants:

- **2** = réponse correcte,
- **1** = réponse incorrecte, insatisfaisante ou incomplète,
- **0** = pas de réponse (espace blanc ou gribouillage),
- **9** = pas de réponse correcte possible, car l'élève n'a pas répondu ou s'est trompé à une ou plusieurs questions antérieures dont les réponses sont nécessaires pour résoudre la question présente,
- **7** = le code 7 n'est utilisé que pour quelques questions. Les critères de son utilisation sont toujours précisés, par exemple: démarche est correcte mais réponse finale incorrecte.

2. Commentaires à propos de certaines réponses

Certaines questions sont susceptibles de vous poser des problèmes de codage. Ces questions sont signalées par un astérisque dans la grille de correction. Elles font l'objet de commentaires dans les tableaux ci-dessous. Vous pouvez retrouver aisément ces questions grâce à leur numéro.

N°	Commentaires relatifs à la situation 1
1.1.1	<p>L'item porte sur le caractère complet de l'adresse: "<i>Laurent Rigaux - rue de l'Etang, 2 - 8500 Chigny</i>".</p> <p>On code 0 si l'élève n'a rien écrit du tout à l'emplacement prévu.</p> <p>La disposition sur les lignes de la carte n'entre pas en ligne de compte.</p>
1.1.2	<p>"<i>Aucune majuscule, sauf à Laurent</i>": cela signifie qu'on code 0 dans deux cas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • dans le cas où l'élève n'a employé aucune majuscule. • dans le cas où l'élève n'a employé aucune majuscule, sauf à Laurent.
1.1.5	<p>Avant d'entrer dans une évaluation fine de la correction des informations fournies, on essaie de déterminer dans quelle mesure l'élève a compris la tâche.</p> <p>On distingue les cas suivants:</p> <p>Code 2 : l'élève a compris la tâche s'il essaie de fournir les informations demandées (au moins une des deux), adresse de la piscine et heure d'ouverture, même s'il commet des erreurs (ceci sera évalué plus loin).</p> <p>Code 1: l'élève recopie la carte modèle en tout ou en partie (évoque le tarif) ou, en y mêlant d'autres éléments.</p> <p>Code 0: l'élève est totalement hors du sujet. Il n'a pas compris la consigne et écrit un peu au hasard.</p>
1.1.6	<p>On code 2 dans deux cas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si l'élève a fourni le nom de la rue (Grand-rue) • Si l'élève a fourni le nom de la rue ainsi que le n° et/ou le village
1.1.7	<ul style="list-style-type: none"> • Code 2 = "<i>9 heures</i>". On admettra "<i>9 - 13 heures</i>" ou "<i>de 9 à 13 heures</i>". • Code 1 = l'élève fournit toutes les heures du samedi, ou tout l'horaire.

N°	Commentaires relatifs à la situation 2
2.3	La réponse est codée '2' uniquement si les deux phrases correctes sont cochées. Si une seule phrase correcte est cochée ou d'autres phrases sont cochées en plus de ces deux phrases, la réponse doit être codée "1".
2.6	Ne pas tenir compte de la manière dont l'enfant a écrit sa réponse (par exemple, "9" ou "neuf") ni de l'orthographe.
2.7	Même remarque que pour 2.6.
2.8	Même remarque que pour 2.6. Codez "9" si l'enfant a échoué aux questions 2.6. et/ou 2.7. et qu'il est dès lors dans l'impossibilité de donner une bonne réponse à la question présente.
2.10.1	Même remarque que pour 2.6.
2.10.2	Même remarque que pour 2.6.
2.10.3	Même remarque que pour 2.6.
2.11.1	Même remarque que pour 2.6.
2.11.2	Même remarque que pour 2.6.
2.11.3	Même remarque que pour 2.6.

N°	Commentaires relatifs à la situation 3
3.2	<p>Codez 2 lorsque la réponse est $2 \times 15 = 30$ ou $15 + 15 = 30$ (opération correctement posée et résultat correct) ou lorsque la réponse est 30 (résultat correct, opération effectuée mentalement)</p> <p>Codez 7 lorsque l'opération est posée correctement mais que le résultat manque (2×15 ou $15 + 15$) ou est incorrect (exemple $2 \times 15 = 35$)</p> <p>Codez 0 si l'élève n'a rien écrit ou a gribouillé</p> <p>Codez 1 dans les autres cas (ex. : $2 + 15 = 17$ ou $10 + 10 = 20$, etc.)</p>
3.3	Codez 9 si l'élève a échoué à la question 3.2.
3.4	<p>Codez 2 lorsque l'opération est correctement posée et le résultat correct (par exemple $48 - 30 = 18$ ou $3 \times 5 + 3 \times 1 = 18$) ou lorsque la réponse est 18 (résultat correct, opération effectuée mentalement).</p> <p>Codez 7 lorsque l'opération est posée correctement mais que le résultat manque ou est incorrect.</p> <p>Codez 9 si l'élève a échoué à la question 3.1. et/ou 3.2.</p> <p>Codez 0 si l'élève n'a rien écrit ou a gribouillé.</p> <p>Codez 1 dans les autres cas.</p>
3.5	<p>Codez 2 lorsque l'opération et le résultat sont corrects (exemple: $100 - (3 \times 15) = 55$, ou $100 - 45 = 55$, ou $45 + 55 = 100$) ou lorsque le résultat est correct (55).</p> <p>Codez 7 lorsque l'opération est posée correctement (exemple: $100 - 45$) et que le résultat manque ou est incorrect.</p> <p>Codez 0 si l'élève n'a rien écrit ou a gribouillé.</p> <p>Codez 1 dans les autres cas.</p>

N°	Commentaires relatifs à la situation 4
4.4	Si l'élève indique que le pion de Laurent tombe sur la case 13, codez 7. Cet élève a avancé du bon nombre de cases, mais n'a pas tenu compte de la règle du jeu.
4.5	Les élèves qui se sont trompés à la question 4.2.1. et/ou à la question 4.3. (position de Julie aux 1 ^{er} et 2 ^{ème} coups) sont "mal embarqués": leur attribuer le code 9.
4.6	Les élèves qui se sont trompés à la question 4.2.2. et/ou à la question 4.4. (position de Laurent aux 1 ^{er} et 2 ^{ème} coups) sont "mal embarqués": leur attribuer le code 9.
4.7	Dans le cas où l'élève s'est trompé antérieurement (erreur à la 4.2.2., à la 4.4. ou à la 4.6.), il faut lui attribuer le code 9 et ne pas tenter d'évaluer la pertinence de sa réponse.

4. AU SECOURS !

Si vous rencontrez un problème particulier pour l'organisation, la passation ou la correction du test, vous pouvez contacter:

- L'Inspectrice ou l'Inspecteur de la Communauté française responsable pour votre école (votre chef d'établissement connaît son numéro de téléphone), ou
- Dominique Lafontaine, Service de Pédagogie expérimentale de l'Université de Liège
041/66.50.97, ou
- Geneviève De Cock, Unité de Didactique et d'Evaluation des Apprentissages Scolaires, UCL,
010/47.25.62 (uniquement le jeudi 25 et vendredi 26 janvier pour ce dernier numéro).