

2012

Rapport final d'activités

Échange de pratiques portant sur
l'évaluation des apprentissages de la
créativité en conception graphique

Présenté au RCCFC dans le cadre du programme de collaboration 2011-2012



Table des matières

1.0 INTRODUCTION	4
2.0 COURT SOMMAIRE DES DÉMARCHES FAITES	4
3.0 EST-CE QUE LES RÉSULTATS DÉTAILLÉS DANS LA PROPOSITION ONT ÉTÉ ACCOMPLIS? SUIVI Á FAIRE?	8
4.0 LES PARTENAIRES SONT-ILS EN ACCORD AVEC LES RÉSULTATS ATTENDUS ET LE NIVEAU D'IMPLICATION?	8
5.0 IDENTIFIER (S'IL Y Á LIEU), LES PROBLÈMES IMPORTANTS QUI ONT ÉTÉ SOULEVÉS.....	8
6.0 TOUT AUTRE RENSEIGNEMENT PERTINENT AU PROJET.	8
7.0 UNE APPRÉCIATION DU RENFORCEMENT INSTITUTIONNEL RÉSULTANT DU PARTENARIAT.....	8

Annexe A : Procès-verbal de la première séance de travail à Dieppe

Annexe B : Outils d'évaluation des apprentissages de la créativité en graphisme

Projet de collaboration 2011-2012 : Échange portant sur l'évaluation des apprentissages en créativité en conception graphique

1.0 Introduction

Le présent rapport d'activités donne un aperçu des activités réalisées et des résultats obtenus pendant l'ensemble du projet de collaboration en 2011-2012, intitulé *Échange portant sur l'évaluation des apprentissages en créativité en conception graphique*, entre le Collège communautaire du Nouveau-Brunswick – Campus de Dieppe et le Cégep Marie-Victorin.

La créativité est un élément essentiel au succès des étudiants et des étudiantes des programmes d'études en conception graphique. La conception graphique est la première étape de production dans la chaîne graphique; elle repose sur la communication, la créativité et l'esthétique. Malgré le fait que la créativité soit fondamentale au métier de graphiste, les enseignants et les enseignantes des programmes de conception graphique au collégial sont bien mal outillés pour l'évaluer de façon adéquate et objective. Il existe très peu d'outils d'évaluation pour évaluer les apprentissages en créativité qui soit formel et utilisé par l'ensemble des programmes de conception graphique au collégial. Cette lacune, combinée avec l'ambiguïté des critères d'évaluation des apprentissages en créativité, cause des difficultés importantes aux enseignants dans l'évaluation des étudiants et des étudiantes.

« La créativité est un élément essentiel au succès des étudiants et des étudiantes des programmes d'études en conception graphique. »

Ce projet avait comme objectif premier de collaborer et d'échanger afin de partager des meilleures pratiques, des méthodes et des stratégies d'enseignement ainsi que du matériel didactique. Les deux établissements souhaitaient s'associer pour s'enrichir mutuellement et pour porter un regard sur ce qui se fait dans leurs établissements respectifs en matière d'évaluation de la créativité. Ensuite, l'équipe du projet entendait s'appuyer sur les résultats de la recherche théorique de Filteau (2009) et de la recherche-développement de Mastracci (2011) pour tenter de créer conjointement un outil d'évaluation qui reflète davantage les besoins des enseignants et des étudiants en conception graphique.

2.0 Court sommaire des démarches faites.

Pour effectuer les travaux et les échanges nécessaires en vue d'atteindre les deux objectifs principaux du projet, deux séances de travail avait été planifiées afin de réunir les représentants du CCNB – Campus de Dieppe et du Cégep Marie-Victorin.

La première séance de travail s'est déroulée au CCNB – Campus de Dieppe du 12 au 14 octobre 2011. Trois membres du Cégep Marie-Victorin, soit Madame France Séguin, conseillère pédagogique, Monsieur Paul Marleau, enseignant en Graphisme, et Madame Violette Vaillancourt, enseignante en Graphisme se sont rendus à Dieppe afin de faire le partage d'expertise et l'élaboration d'un plan de travail. L'équipe du projet profita de cette rencontre pour collaborer et échanger afin de partager des meilleures pratiques, des méthodes et des stratégies d'enseignement, du matériel didactique ainsi que de visiter des installations.

Projet de collaboration 2011-2012 : Échange portant sur l'évaluation des apprentissages en créativité en conception graphique

Plus précisément, cette première rencontre a permis aux membres de l'équipe de :

- comparer les deux programmes d'études;
- discuter des moyens de développer la créativité chez les étudiants et les défis rencontrés;
- discuter des moyens utilisés pour effectuer les suivis individuels avec les étudiants;
- discuter des moyens utilisés actuellement pour évaluer la créativité et les défis rencontrés actuellement;
- discuter de leur compréhension et interprétation du modèle de la créativité de Madame Suzanne Filteau et de la grille d'évaluation de Madame Angela Mastracci;
- discuter des attentes par rapport à un outil d'évaluation de la créativité.

Tableau 1 - Résumé des discussions de la première séance de travail à Dieppe

Discussions	Résultats
<p>Comparaison des deux programmes</p>	<p><i>Quelques similarités</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • la vision et les approches pédagogiques sont très semblables; • les types de cours offerts sont semblables; • le cheminement des étudiants se ressemble beaucoup; • concernant l'évaluation de la créativité : tout au long du programme, les efforts sont concentrés sur l'évaluation des produits et du processus et on néglige l'évaluation de la personne. <p><i>Quelques différences</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • le programme du CCNB – Campus de Dieppe utilise une approche par objectifs, tandis que celui du Cégep Marie-Victorin utilise une approche par compétences; • le programme du CCNB – Campus de Dieppe est de deux ans, mais il comporte trois trimestres par année, tandis que celui du Cégep Marie-Victorin est de trois ans, comportant deux trimestres par année; lorsque nous regardons le nombre total des heures allouées, le programme du CCNB – Campus de Dieppe contient au total 2240 heures de formation spécifique incluant un seul cours de formation générale, alors que celui du Cégep Marie-Victorin contient au total 2640 heures, dont 1980 heures de formation spécifique et 660 heures de formation générale. • les enseignants du programme du CCNB – Campus de Dieppe font plus de suivis individuels avec les étudiants (dû en grande partie au plus petit nombre d'étudiants) tandis que les enseignants du Cégep Marie-Victorin font moins de suivis individuels et utilisent plus les services des aides

Projet de collaboration 2011-2012 : Échange portant sur l'évaluation des apprentissages en créativité en conception graphique

	<p>pédagogiques pour aider les étudiants qui connaissent des problèmes.</p>
<p>Moyens pour développer la créativité chez les étudiants</p>	<ul style="list-style-type: none"> • les enseignants du CCNB – Campus de Dieppe font faire un travail très tôt dans la formation pour engendrer une réflexion et pour tenter de développer la créativité des étudiants, soit un cahier réflexif sur la créativité; • les enseignants du Cégep Marie-Victorin concentrent surtout leurs efforts sur le produit et sur le processus et ils utilisent très peu de moyens en première année pour développer la créativité chez les étudiants (surtout lorsqu'on parle de la personne).
<p>Défis rencontrés concernant le développement de la créativité des étudiants</p>	<ul style="list-style-type: none"> • les deux établissements rencontrent le même grand défi, soit la motivation des étudiants; • l'hétérogénéité des groupes représente un défi au développement de la créativité des étudiants; • les grands groupes d'étudiants causent des défis (défi surtout présent au Cégep Marie-Victorin); • les évaluations mettent beaucoup l'accent sur le produit.
<p>Compréhension et interprétation du modèle de la créativité de M^{me} Filteau et des critères d'évaluation génériques de Mme Mastracci</p>	<ul style="list-style-type: none"> • le groupe s'est entendu et a travaillé sur les définitions des 3P (personne, processus et produit); • le groupe a travaillé sur les critères d'évaluation des 3P (processus, produit, personne) du domaine de la conception graphique en utilisant les données de la recherche de M^{me} Angela Mastracci (puisque cette recherche était seulement faite pour les domaines Design d'intérieur, Art plastique et Éducation spécialisée);
<p>Attentes par rapport à un outil d'évaluation de la créativité</p>	<ul style="list-style-type: none"> • le groupe s'est entendu que la grille serait plus utilisée au niveau de la personne; • la grille serait une grille à base de critères (critériée); • il sera possible d'utiliser des sections de façon individuelle selon la matière enseignée, donc la grille sera modulaire; • contrairement aux discussions préliminaires, le groupe s'est rendu compte que la grille d'évaluation devra évaluer les 3 P, car ceux-ci sont très difficilement dissociables.

Vous trouverez également le procès-verbal des discussions de la première séance de travail à Dieppe à l'annexe A.

Projet de collaboration 2011-2012 : Échange portant sur l'évaluation des apprentissages en créativité en conception graphique

La deuxième séance de travail s'est déroulée au Cégep Marie-Victorin du 11 au 13 janvier 2012. Cette fois-ci, deux enseignants du programme Conception graphique du CCNB – Campus de Dieppe se sont rendus à Montréal, soit Madame France Roberge et Monsieur Denis Hamel.

L'équipe du projet a profité de cette séance de travail pour clarifier les attentes, déterminer les éléments importants et les différentes composantes à inclure dans la grille d'évaluation ainsi que répondre à certains questionnements pour le travail d'élaboration de l'outil d'évaluation. Plus précisément, les objectifs de la rencontre étaient de :

- clarifier les attentes et répondre à certains questionnements pour le travail d'élaboration de l'outil d'évaluation;
- finaliser la liste des critères formulés pour le programme de Graphisme et de Conception graphique;
- retenir les balises permettant de formuler le niveau « Émergent » et le niveau « Échec »;
- retenir le nombre d'échelons souhaités pour la grille d'évaluation de la créativité;
- outiller suffisamment la chargée de projet pour faire la formulation finale de la grille et produire l'outil d'accompagnement.

Lors de cette deuxième séance de travail, l'équipe du projet a eu l'occasion de travailler avec une experte en évaluation de la créativité, Madame Angela Mastracci. Cette rencontre a permis de préciser davantage le travail à réaliser pour la création des outils d'évaluation. Les besoins suivants ont été identifiés avant de commencer la rédaction des outils :

- créer des grilles à échelle descriptive globale qui peuvent s'adapter pour devenir analytique;
- possibilité d'utiliser seulement certains critères d'évaluation selon la cible d'apprentissage;
- créer deux grilles différentes : chaque grille correspondra à la moitié de la formation (niveau 1 pour la première moitié de la formation et niveau 2 pour la deuxième moitié de la formation);
- utiliser une pondération variable d'un cours à l'autre selon les objectifs poursuivis pendant le cours ou les compétences à atteindre;
- éviter d'intégrer des critères techniques dans les grilles;
- créer des grilles permettant à l'étudiant de se positionner et de s'autoévaluer;
- créer des grilles comprenant l'évaluation du processus créatif, du produit créatif et de la personne créative/propos.

La liste des critères formulés pour le programme de Graphisme et de Conception graphique a été complétée et tous les critères présents sur la grille *Des outils d'évaluation pour évaluer des apprentissages en créativité* ont été retenus. La formulation des échelons en précisant le vocabulaire lié à la conception graphique pour l'ensemble des niveaux a été discutée : Excellent, Révélateur, Émergeant et Insuffisant ou Échec.

Cette rencontre a donc permis d'aller au-delà des objectifs en rédigeant presque l'ensemble des échelons des grilles de niveau 2 et de niveau 1.

Par la suite, la rédaction des outils d'évaluation s'est faite à partir du mois de février. Le document présenté en Annexe A contient l'ensemble des outils produits : des grilles d'évaluation de la créativité à échelle descriptive globale pour les niveaux 1 et 2 ainsi que des exemples d'adaptations possibles.

Projet de collaboration 2011-2012 : Échange portant sur l'évaluation des apprentissages en créativité en conception graphique

3.0 Est-ce que les résultats détaillés dans la proposition ont été accomplis? Suivi à faire?

En date du 31 mars 2012, les résultats envisagés au début du projet ont tous été accomplis. L'équipe avait en guise de réalisation, les résultats attendus suivants :

1. comparer les deux programmes afin d'examiner de plus près, s'il y a lieu, les différences régionales et leurs effets sur les méthodes et les stratégies d'enseignements;
2. regarder les différentes techniques utilisées actuellement pour réaliser l'évaluation de la créativité ainsi que les difficultés rencontrées par les enseignants et les enseignantes en conception graphique;
3. visiter les installations du CCNB – Campus de Dieppe;
4. échanger les meilleures pratiques, les méthodes et les stratégies d'enseignement, le matériel didactique entre les deux établissements d'enseignement postsecondaire;
5. créer un outil d'évaluation adaptatif des apprentissages en créativité pour les programmes de conception graphique. L'outil d'évaluation est disponible à tous les membres du RCCFC par l'entremise du site Internet;
6. approfondir les connaissances en matière de créativité et d'évaluation des apprentissages en créativité des membres des deux programmes de conception graphique;
7. développer un nouveau partenariat durable entre le CCNB – Campus de Dieppe et le Cégep Marie-Victorin.

4.0 Les partenaires sont-ils en accord avec les résultats attendus et le niveau d'implication?

Tous les membres de l'équipe du projet ont eu un niveau d'implication élevé et sont tous très satisfaits des résultats obtenus grâce au projet.

5.0 Identifier (s'il y a lieu), les problèmes importants qui ont été soulevés?

Aucun problème majeur n'a été soulevé.

6.0 Tout autre renseignement pertinent au projet.

N/A

7.0 Une appréciation du renforcement institutionnel résultant du partenariat.

Les membres de l'équipe du projet ont tous exprimé leur satisfaction par rapport au travail accompli dans le projet. Les deux partenaires ont eu un haut niveau d'implication tout au long du projet et considèrent que celui-ci a été bénéfique pour les deux établissements.

En effet, le CCNB - Campus de Dieppe et le Cégep Marie-Victorin soulignent qu'ils ont particulièrement apprécié avoir l'occasion d'échanger et de partager leurs connaissances avec un autre collège francophone canadien. Les deux établissements ont beaucoup aimé la première partie de la mise en commun des meilleures pratiques en matière d'évaluation des apprentissages de la créativité en conception graphique ainsi que les discussions sur

Projet de collaboration 2011-2012 : Échange portant sur l'évaluation des apprentissages en créativité en conception graphique

les meilleures stratégies pédagogiques à adopter. La deuxième partie, qui était plutôt concentrée sur la création de la grille d'évaluation des apprentissages en créativité en conception graphique, leur a permis de réfléchir sur la créativité et de monter un outil d'évaluation qui sera très utile pour tous les établissements qui offrent le programme Conception graphique.

Ce projet de collaboration a permis aux enseignants des programmes Conception graphique d'approfondir leurs connaissances en évaluation de la créativité, de se doter d'outils qui faciliteront le travail d'évaluation et qui permettront de mieux situer l'étudiant par rapport à sa créativité. Les séances de travail ont aussi suscité des réflexions sur la façon d'enseigner la créativité et comment accompagner l'étudiant dans son cheminement. Ce questionnement va sûrement se poursuivre et pourrait faire l'objet d'autres échanges sur l'enseignement de la créativité.

ANNEXE A

Projet de collaboration 2011-2012 : Échange portant sur l'évaluation des apprentissages en créativité en conception graphique

PROCÈS VERBAL

SÉANCE DE TRAVAIL DIEPPE ET MARIE-VICTORIN

LES 13 ET 14 OCTOBRE 2011

Personnes présentes :

Pour le collège de Dieppe :

- Denis Hamel, enseignant
- France Roberge, enseignante
- Philippe V. Robichaud, enseignant

Pour le Cégep Marie-Victorin :

- Paul Marleau, enseignant et responsable de la coordination départementale
- Violette Vaillancourt, enseignante
- France Séguin, conseillère pédagogique

Où se retrouve la créativité dans le programme?

Dieppe :

Dans tous les cours, particulièrement les cours de Design graphique et de développement de concept (tous les cours de Design).

Dans le cours « *Introduction à la profession* »

- les étudiants font une démarche de recherche sur eux-mêmes (exercice réflexif sur leur démarche créative) :
 1. Le lieu qui les stimule
 2. Exercices sur leurs peurs ; leurs limites
 3. Comment ça peut aider de dessiner tous les jours
 4. Exercice d'écriture : chaîne d'écriture et exercice individuel
 5. Aller visiter des galeries d'art : art contemporain, autres.
Ils doivent indiquer leur perception et leur réaction par rapport aux œuvres
 6. Conclusion : réflexion sur ce qu'a suscité l'ensemble du travail
- Il y a amorce de réflexion sur le processus :
 - Cette réflexion alimente déjà le premier cours de design graphique
 - Nous abordons aussi la recherche d'idées d'un point de vue théorique
 - Comme il est difficile de démarrer le projet car il se situe dans un cadre large, un travail se fait à partir du livre :
Creative Sparks: An Index of 150+ Concepts, Images and Exercises to Ignite Your

Projet de collaboration 2011-2012 : Échange portant sur l'évaluation des apprentissages en créativité en conception graphique

Design Ingenuity

Auteur: Jim Krause

- Les autres cours de projets sont axés sur le produit (évaluation). En ce qui a trait au processus, seuls les croquis et les esquisses sont évalués.

Marie Victorin :

- Il n'y a pas beaucoup d'amorce permettant une réflexion sur la créativité en première année. Le volet créatif arrive tard dans la formation :
 - la première année du programme est très technique
 - le cours *Bases du graphisme 3 : recherche et idéation* et les cours de projets (de la 3^e à la 6^e session) portent un regard sur l'idéation = approche analytique de la recherche
 - dans le cours de *Bases du graphisme 1 : langage et fonction de travail*, nous voyons la conception du processus type en Graphisme
 - nous ne touchons pas l'aspect de la personne en première et deuxième année, mais cet aspect est vu davantage en troisième année avec les projets = graphisme d'expérimentation
 - dans le cours de *Gestion 2 : stratégies professionnelles*, il y a réflexion sur l'aspect créatif de l'étudiant : les étudiants ne sont pas tous conscients de ce qu'ils font, de leurs forces et de leur processus créateur. Dans ce cours, l'étudiant doit préparer son portfolio et donner sa perception qu'il a de lui par rapport au Graphisme
 - en 1^{ère} année, les cours sont davantage axés sur le produit et les outils; un peu sur le processus dans les autres années, mais il n'y a peu de réflexion sur le processus; il n'y a rien sur la personne créatrice
 - il faudrait voir la possibilité de faire un plus grand arrimage avec les profs d'arts plastiques

Que fait-on pour développer la créativité?

Stratégies, méthodes, techniques

Marie Victorin

- Projets de jumelage : un étudiant de première année est jumelé avec un étudiant de deuxième année, ou un étudiant de deuxième année est jumelé avec un étudiant de troisième année (projet supporté en partie par le Service aux étudiants).

Selon les enseignants de Graphisme, même si au départ ces projets visent l'aide à la réussite, selon eux ils favorisent davantage la motivation et la valorisation chez

Projet de collaboration 2011-2012 : Échange portant sur l'évaluation des apprentissages en créativité en conception graphique

l'étudiant. Évidemment, ces 2 facteurs ont un impact sur la réussite.

Les projets ciblés le sont en fonction de la capacité de l'élève, et le jumelage se fait par une enseignante responsable de ce dossier au sein du département.

Marie Victorin – Dieppe

- L'aspect créatif est saupoudré partout dans les cours suivants : Illustration – Dessin – Typographie - Projets.

Dieppe

- Pour stimuler l'étudiant, ils invitent des anciens de leur programme à venir parler du domaine à leurs étudiants et à leur présenter leur portfolio.
- Ils encouragent les initiatives des élèves et voient les bénéfices que cela emmène (ils s'impliquent notamment dans des collectes de fonds).

Marie Victorin

- Les enseignants organisent des visites en entreprise – des visites de studios et d'imprimerie (deuxième année).
- Ils invitent aussi des conférenciers (anciens élèves). Un bloc de 2 heures le mercredi (de 12:00 à 14 heures) permet ce type d'activités et crée un sentiment d'appartenance.
- Les étudiants s'investissent dans l'organisation de leur exposition de fin d'année -> cela change d'une année à l'autre selon le dynamisme des étudiants.

Il y a échange sur l'exposition de fin d'année de Marie-Victorin et sur le stage que font les étudiants de Dieppe : stage de huit semaines pendant lequel l'étudiant doit travailler avec quelqu'un de graphisme dans son milieu de stage -> beaucoup d'étudiants demeurent dans leur milieu de stage une fois ce dernier complété.

Que fait-on pour développer la créativité?

Matériel utilisé

Marie Victorin

- techniques de créativité :
 - grille concassage
 - associations
 - remue-méninges -> pour faire ressortir des mots-clés, récupérer les idées
 - carte mentale
 - figures de style

Projet de collaboration 2011-2012 : Échange portant sur l'évaluation des apprentissages en créativité en conception graphique

- tableau d'ambiance -> esprit du travail (amorce de concept pour un projet : mots clé - matériaux – photos – coloration- photos avec caméra numérique)
- définition de concepts en commun
- exercices d'appropriation
- chapeaux de Bono
- pizza -> une grande feuille divisée en pointes, permet une écriture collective ou une association de mots pour un thème.

Tous les cours de projet utilisent des techniques de créativité. Les outils varient cependant d'un cours à l'autre.

Chaque projet doit reprendre l'ensemble du processus à partir du profil de sortie. Cela est plus difficile pour l'aspect gestion de la production.

Dieppe

- techniques de créativité :
 - outils similaires à Marie-Victorin, sauf le tableau d'ambiance (n'a pas été convaincant); demande à la place un rapport écrit avec analyse de la clientèle =>les amènent à voir sur quoi travailler.

Les techniques sont vues dans le cours *Initiation à la profession*. Leur réutilisation par la suite n'est pas formalisée systématiquement. Par contre, il y a discussion ensemble au début d'un projet. Il faudrait voir à systématiser davantage la réutilisation des outils, surtout en 1^{ère} année.

En conception graphique (Dieppe), nous donnons des travaux avec consignes et contraintes de temps. Nous faisons faire une feuille de temps pour estimer la durée du projet et voir par la suite, combien de temps cela a pris en réalité.

En deuxième année, deuxième trimestre

Afin de voir la capacité d'adaptation des étudiants:

- change une consigne en cours de route pour voir comment l'étudiant réagit. Il doit trouver une solution, ce qui développe son esprit créatif.
- aime déstabiliser l'étudiant pour qu'il trouve une solution créatrice.
- amène les étudiants à prendre leur projet comme un défi.

(En graphisme à Marie Victorin, les projets d'étudiants sont développés davantage sur le plan créatif que sur le plan production : il serait intéressant de leur faire faire ce genre d'exercice.)

Projet de collaboration 2011-2012 : Échange portant sur l'évaluation des apprentissages en créativité en conception graphique

Quels moyens utilise-t-on pour faire des suivis individuels de nos étudiants?

Dieppe

- Deux fois par an, il y a libération de cours et les enseignants rencontrent les étudiants pour l'évaluation des comportements :
 - autoévaluation et évaluation des enseignants : mise au point avec l'étudiant sur son niveau d'implication et son investissement dans la recherche
 - chaque enseignant envoie des commentaires au professeur titulaire de l'étudiant et le titulaire rencontre les étudiants (voir présentation de l'AQPC par un enseignant de Rivière-du-Loup)

Une première rencontre individuelle porte sur l'évaluation formative seulement. Des défis sont donnés aux étudiants avec des références si nécessaire.

Une deuxième rencontre individuelle porte sur le suivi de la première rencontre: accompagnement des étudiants.

Marie Victorin

- Il y a un changement d'environnement Dieppe et Marie-Victorin. L'accompagnement individuel est plus difficile à Marie-Victorin et correspond à plus ou moins 10 minutes de rencontre par semaine (à cause du nombre de groupe-cours pour chaque enseignant). La gestion de la classe est un défi. À Dieppe, l'approche est plus personnalisée.
- Lorsque les étudiants démontrent des difficultés de cheminement, ils rencontrent leur l'aide pédagogique individuelle
- Voir la possibilité de faire des rencontres individuelles en première et deuxième année à Marie Victorin et en analyser l'impact sur leur motivation et leur implication. Évaluer la possibilité de prendre le mercredi après-midi dont la plage horaire est bloqué pour des visites et des rencontres.

Comment évalue-t-on la créativité actuellement?

Dieppe

- beaucoup de commentaires écrits aux étudiants
- élabore beaucoup sur le pourquoi
- pas de grille d'évaluation
- points accordés à des objets d'évaluation avec commentaires
- évaluation de groupe pour certains travaux d'équipe:
 - dans ce cas, il y a un contrat d'autoévaluation dans les équipes de travail et la responsabilité appartient à l'équipe
 - chaque membre de l'équipe remplit une grille d'autoévaluation et

Projet de collaboration 2011-2012 : Échange portant sur l'évaluation des apprentissages en créativité en conception graphique

d'évaluation pour la participation au travail d'équipe : le résultat diffère pour chacun

- le résultat peut affecter la note de l'élève

Marie Victorin

- travaille avec des grilles critériées: présentation et explication des exemples de grilles
- échanges sur les grilles :
l'évaluation du produit et du processus -> développé dans les grilles
la personne -> pas très présente

Dieppe

- le processus est évalué par le biais de la recherche
- le produit est évalué à part
- la personne n'est pas présente dans l'évaluation

Difficultés et défis

Que ce soit à Dieppe ou à Marie-Victorin, les enseignants reconnaissent les difficultés associées à l'évaluation des apprentissages en créativité.

- la concertation entre les enseignants :
 - à Dieppe, ce point ne cause pas de problème (petite équipe d'enseignants)
 - à Marie-Victorin, il est plus difficile d'arriver à une concertation entre les enseignants
- l'aspect subjectif est effectivement toujours présent lors de l'évaluation

À Marie-Victorin, on souligne aussi le point suivant dans les difficultés:

- afin d'avoir un regard équitable pour tous les étudiants, il faut corriger tous les travaux d'un même groupe dans un espace temps rapproché

Attentes

- La pondération des critères peut varier selon les cours.
- Il peut y avoir des grilles :
 - par secteur : technique (logiciels)
 - par section : typographie
identité visuelle

Projet de collaboration 2011-2012 : Échange portant sur l'évaluation des apprentissages en créativité en conception graphique

- Grilles modulaires où chaque partie peut venir séparément ou ensemble :
 - La pondération peut varier d'un cours à l'autre ou d'un niveau à l'autre : pourrait-il y avoir une grille avec des sections applicables et d'autres sections non applicables?
 - Si grille modulaire : peut se faire par secteur
 - Est-ce qu'une grille modulaire pourrait servir aussi en première, deuxième et troisième année ? Si oui, voir la possibilité de développer une grille générique.
- Grille analytique :
 - Questionne la place des détails dans le produit lorsque ceux-ci sont importants comme objets d'évaluation : comment faisons-nous pour préciser le détail en lien avec le produit?
Exemple : format d'image
 infographie et typographie
 la technique - les outils
 - Grille appréciée pour positionner l'élève de façon générale
 - Grille intéressante pour le concept, le processus et la personne
- Faire une séparation entre la créativité et le produit

Préparé par France Séguin, conseillère pédagogique
Cégep Marie-Victorin
2011-11-21

ANNEXE B

OUTILS D'ÉVALUATION DES APPRENTISSAGES DE LA **CRÉATIVITÉ** EN GRAPHISME

Projet de collaboration

CCNB – Campus de Dieppe
Cégep Marie-Victorin

Échange de pratiques portant
sur l'évaluation des apprentissages
de la créativité en conception graphique

Présenté au RCCFC dans le cadre du programme de collaboration 2011-2012

Crédits

ÉQUIPE DE TRAVAIL

Denis Hamel, enseignant

Philippe Robichaud, enseignant

France Roberge, enseignante

Programme de Conception graphique

Collège communautaire du Nouveau-Brunswick – Campus de Dieppe

Paul Marleau, enseignant

Violette Vaillancourt, enseignante

Programme de Graphisme

Cégep Marie-Victorin

Angela Mastracci, conseillère pédagogique

France Séguin, conseillère pédagogique

Cégep Marie-Victorin

RÉDACTION en collaboration avec l'équipe de travail

France Roberge

Collège communautaire du Nouveau-Brunswick – Campus de Dieppe

COORDINATION

Sonia Béclair-Boudreau

Collège communautaire du Nouveau-Brunswick – Campus de Dieppe

France Séguin

Cégep Marie-Victorin

Droits d'auteur



Les outils d'évaluation sont protégés sous contrat *Creative Commons*. Vous êtes libres de reproduire, distribuer et communiquer les outils d'évaluation au public et vous êtes libres de les modifier en respectant les trois conditions suivantes :

- a) Vous devez citer le nom de l'auteure originale (Angela Mastracci, 2011).
- b) Il est interdit d'utiliser les outils d'évaluation à des fins commerciales.
- c) Si vous modifiez, transformez ou adaptez les outils d'évaluation, vous n'avez le droit de distribuer l'outil qui en résulte que sous un contrat identique à celui-ci.

Source: *Creative Commons France*

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/fr/>

OUTILS D'ÉVALUATION DES APPRENTISSAGES DE LA **CRÉATIVITÉ** EN GRAPHISME

Résumé du projet

Bien qu'essentielle au domaine du graphisme, la créativité fait l'objet de différentes interprétations ce qui la rend difficile à évaluer de façon juste et objective. Ces préoccupations sont à l'origine de réflexions et de discussions de la part des enseignants des programmes en graphisme autant au Cégep Marie-Victorin ainsi qu'au Collège communautaire du Nouveau-Brunswick – Campus de Dieppe. L'idée de travailler à la réalisation d'outils d'évaluation sur la créativité a germé à la suite de la lecture des travaux de recherche sur la créativité de Suzanne Filteau et Angela Mastracci du Cégep Marie-Victorin. En mai 2011, le Campus de Dieppe et le Cégep Marie-Victorin se sont associés pour déposer une demande de financement au Réseau des cégeps et des collèges francophones pour un projet de collaboration. Pendant l'année, deux rencontres de l'équipe de travail ont permis de faire la comparaison entre les deux programmes de formation pour constater que, malgré les disparités régionales, les difficultés rencontrées lors de l'évaluation des apprentissages en créativité et les besoins en évaluation de la créativité sont similaires. La collaboration lors des deux séances de travail a permis de développer des grilles d'évaluation de la créativité pour l'enseignement en graphisme pouvant s'adapter selon le contexte, la tâche ou le projet à évaluer.

Description des outils développés

Les outils d'évaluation présentés dans ce document sont basés sur le document *Des outils d'évaluation pour évaluer des apprentissages en créativité* de Angela Mastracci¹, conseillère pédagogique au Cégep Marie-Victorin. Ces outils ont été adaptés au contexte de l'enseignement du graphisme au collégial. Ils se veulent aussi flexibles et adaptatifs à différentes situations d'apprentissage.

Le présent document comprend 2 outils d'évaluation :

1. Outil d'évaluation pour le niveau 2, accompagné d'un lexique et d'une description des échelons²

Le niveau 2 correspond à ce que l'on s'attend d'un étudiant dans la deuxième moitié de sa formation (sessions 4 à 6).

2. Outil d'évaluation pour le niveau 1, accompagné d'un lexique et d'une description des échelons

Le niveau 1 correspond à ce que l'on s'attend d'un étudiant dans la première moitié de sa formation (sessions 1 à 3). Pour le niveau 1, les mandats demandés sont moins complexes que pour le niveau 2. Les critères sont les mêmes, mais les exigences minimales pour un échelon peuvent parfois être différentes.

Chaque outil est divisé en trois grilles à échelle descriptive globale pour évaluer les éléments suivants :

Produit créatif

Processus créatif

Personne créative/Propos

Les 3 « P » (**Produit**, **Processus** et **Personne** créative/**Propos**) de la créativité qui sont proposés dans les grilles correspondent à 3 des « P » présentés dans le modèle du concept de la créativité de Suzanne Filteau³ du Cégep Marie-Victorin.

La tâche à évaluer est présentée au dessus de chacune des grilles. Elle peut être précisée davantage pour rendre compte de la cible d'apprentissage, du contexte, d'un projet en particulier, etc.

Grille à échelle descriptive globale

Dans les grilles à échelles descriptive globale présentées, chaque échelon regroupe plusieurs critères. Les descriptions des échelons se lisent à la verticale et cette lecture permet une appréciation globale de la tâche ou de la compétence à évaluer selon le « P » en question.

Dans une échelle descriptive globale, il importe d'attribuer une importance relative aux critères afin de guider le jugement professionnel. L'ordre des critères débute par le critère déterminant, celui à qui l'on accorde plus de poids dans le contexte, et se termine par le critère qui a le moins de poids. Ainsi, l'ordre des critères peut changer pour répondre aux besoins du cours, à la cible d'apprentissage, aux objectifs poursuivis et au contexte du travail demandé.

Un critère est composé d'un indicateur et d'une qualité. L'indicateur est un comportement ou un élément d'une performance ou d'un processus qui renseigne sur la progression ou la réalisation des apprentissages. L'indicateur est un élément observable et mesurable. La qualité est l'état caractéristique de l'indicateur. La qualité le nuance lui donnant une valeur.

Grille à échelle descriptive analytique

On peut créer des grilles à échelle descriptive analytique à partir des outils présentés en utilisant les critères à l'horizontale. Il faut alors s'assurer de modifier les descriptions des échelons pour qu'elles soient clairement différentes les unes des autres. On pourrait utiliser l'échelle descriptive analytique pour l'évaluation de la créativité en début de formation (niveau 1) afin que l'étudiant puisse mieux cibler ses défis. (Exemples aux pages 16 à 18)

Adaptation des grilles

On peut utiliser les trois grilles pour évaluer un projet ou bien les séparer et évaluer seulement un ou deux « P » selon le contexte.

Chaque « P » peut faire l'objet d'une pondération différente selon la cible d'apprentissage poursuivie. Il serait cependant important de travailler en équipe de programme ou de cours afin de s'assurer d'établir une pondération semblable dans un même cours pour un même type de projet. Les pondérations présentées ici ne sont là qu'à titre d'exemples et peuvent être adaptées pour refléter les pratiques locales.

On peut aussi isoler des critères ou changer le critère déterminant. Il faut cependant réécrire les descriptifs de certains des échelons pour s'assurer que la distinction entre les échelons est claire. On peut, par exemple, utiliser 3 critères tirés de 3 « P » différents et construire une grille visant un objet d'apprentissage particulier (exemple à la page 15 d'une grille de niveau 1). Cette grille peut aussi être utilisée pour l'évaluation d'un travail préparatoire à un projet de niveau 2 en ajustant les descriptifs pour refléter le niveau attendu.

Évaluation sommative et formative

Les grilles peuvent être utilisées pour faire une évaluation sommative ou formative. Cependant, pour le « P » Personne, lorsqu'on évalue la manifestation des attitudes personnelles et des conduites professionnelles, il faut être en mesure d'observer des comportements. Dans les grilles proposées aux pages 9 et 13, cette partie est formative.

La grille peut aussi servir à l'autoévaluation, surtout au niveau 2 de la formation. L'étudiant est alors plus conscient de ses forces et il peut utiliser la grille pour s'autoévaluer tout au long d'un projet.

1. MASTRACCI, A. (2011). *Des critères d'évaluation génériques et une grille d'évaluation à échelles descriptives globales pour évaluer des apprentissages en créativité au collégial*. Essai de maîtrise en enseignement au collégial, PERFORMA, Université de Sherbrooke, Sherbrooke. Document téléchargeable à l'adresse :
[<http://www.cdc.qc.ca/pdf/mastracci-evaluation-creativite-essai-usherbrooke-2011.pdf>]

2. TREFFINGER, D. J., YOUNG, G. C., SELBY, E. C., SHEPARDSON, C. (2002). *Assessing Creativity: A Guide for Educators*. Rapport RM02170. Sarasota, FL: Center for Creative Learning. Document téléchargeable à l'adresse :
[<http://www.creativelearning.com/creative-problem-solving/free-resources.html>]

3. FILTEAU, S. (2009). *Proposition d'un modèle du concept de créativité applicable pour le design de mode au collégial et transférable à d'autres domaines et ordres d'enseignement*. Mémoire de maîtrise en éducation, Université de Québec à Montréal, Québec. Document téléchargeable à l'adresse :
[<http://www.cdc.qc.ca/pdf/w027486-filteau-creativite-memoire-maitrise-UQAM-2009.pdf>]

TABLES DES MATIÈRES

Niveau 2

Grille d'évaluation à échelle descriptive globale (lecture verticale) pour le PRODUIT créatif – niveau 2	7
Grille d'évaluation à échelle descriptive globale (lecture verticale) pour le PROCESSUS créatif – niveau 2	8
Grille d'évaluation à échelle descriptive globale (lecture verticale) pour la PERSONNE créative/PROPOS – niveau 2	9

Niveau 1

Grille d'évaluation à échelle descriptive globale (lecture verticale) pour le PRODUIT créatif – niveau 1	11
Grille d'évaluation à échelle descriptive globale (lecture verticale) pour le PROCESSUS créatif – niveau 1	12
Grille d'évaluation à échelle descriptive globale (lecture verticale) pour la PERSONNE créative/PROPOS – niveau 1	13

Adaptations

Exemple d'une adaptation d'une grille à échelle descriptive globale (lecture verticale) qui combine un critère par « P » pour un projet où la cible d'apprentissage porte sur le développement de la pensée créatrice lors des cours de niveau 1	15
Exemple d'une grille à échelle descriptive analytique (lecture horizontale) pour le PRODUIT créatif – niveau 1	16
Exemple d'une grille à échelle descriptive analytique (lecture horizontale) pour le PROCESSUS créatif – niveau 1	17
Exemple d'une grille à échelle descriptive analytique (lecture horizontale) pour la PERSONNE créative/PROPOS – niveau 1	18

Niveau 2

Deuxième moitié de formation

Grille d'évaluation à échelle descriptive globale
(Lecture verticale) pour

PRODUIT créatif,

PROCESSUS créatif

PERSONNE créative/**PROPOS**



Grille d'évaluation à échelle descriptive globale (lecture verticale) pour le PRODUIT créatif – niveau 2

Tâche générique :

À PARTIR D'UN MANDAT, CRÉER UN CONCEPT GRAPHIQUE COMMUNICANT, PERTINENT ET INNOVATEUR

Pondération %	EXCELLENT	RÉVÉLATEUR	ÉMERGENT	INSUFFISANT
	10 9,4 8,8	8,5 8 7,5	7,2 6,6 6	5,9 et moins <input type="checkbox"/>
PRODUIT CRÉATIF • CONCEPT	Choix par rapport au mandat et à l'intention	Le concept est composé de choix <i>cohérents</i> en <i>concordance</i> avec le mandat et avec l' intention développée par l'étudiant.	Le concept est composé de choix <i>cohérents</i> en <i>concordance</i> avec le mandat et avec l' intention développée par l'étudiant.	Le concept est composé de choix <i>généralement cohérents</i> en <i>concordance</i> avec le mandat ou avec l' intention développés par l'étudiant.
	Liens entre le contexte et la clientèle ciblée	Le concept est <i>adapté</i> au contexte et il est perçu comme <i>pertinent</i> pour la clientèle ciblée .	Le concept <i>convient généralement</i> au contexte et il est perçu comme ayant une <i>certaine pertinence</i> pour la clientèle ciblée .	Le concept est perçu comme ayant un <i>certain potentiel</i> pour la clientèle ciblée même s'il <i>convient seulement en partie</i> au contexte .
	Caractéristiques du concept en lien avec son traitement	Le concept est <i>recherché</i> et <i>harmonieux</i> , et il témoigne d'un traitement innovateur .	Le concept est <i>harmonieux</i> et il témoigne <i>en partie</i> d'un traitement original .	Le concept <i>peut</i> être <i>harmonieux</i> et <i>peut</i> témoigner <i>en partie</i> d'un traitement original .
	Maquette et utilisation des techniques propres au graphisme	La maquette est <i>convaincante</i> et rend compte d'une utilisation habile des techniques propres au graphisme.	La maquette est <i>convenable</i> et rend compte d'une utilisation adéquate des techniques propres au graphisme.	La maquette est <i>convenable</i> et rend compte d'une utilisation correcte des techniques propres au graphisme.
				Le concept est <i>peu adapté</i> au contexte et il <i>peut être</i> perçu comme <i>inadéquat</i> pour la clientèle ciblée malgré la présence <i>partielle</i> d'un traitement original .
				La maquette ou l' utilisation des techniques propres au graphisme <i>peuvent</i> être <i>inadéquates</i> .

Remarque : Le souligné indique la gradation d'un échelon par rapport à l'échelon supérieur. Le mot **ou** a le sens de : et ou.

Résultat

LEXIQUE

Indicateurs (en gras dans la grille)

Choix – décisions, sélections finales

Concept – Idée

Contexte – les incontournables de la situation ou de la tâche demandée : besoins de la clientèle, consignes, contraintes, réalisme, faisabilité, temps, etc.

Clientèle visée – marché cible, public cible, personnes visées, auditoire

Intention – inspiration, source d'inspiration, orientation, axe de communication

Mandat – travail à accomplir : but, objectif, délai, clientèle visée, etc.

Maquette – montage ou modèle présentant tous les aspects du produit final

Objectif – but, mandat

Techniques – procédés, stratégies et habiletés (savoirs faire) propres au graphisme

Traitement – éléments et principes reliés au domaine; styles, couleurs, grilles de mise en page, supports, moyens d'expression

Utilisation – application

Qualités (en italique gris dans la grille)

Adapté – ajusté

Adéquat – convenable, approprié

Cohérent – logique, se tient ensemble, compréhensible

Généralement cohérent – globalement logique

Peu cohérent – dont il est difficile de suivre la logique ou de voir les liens

Concordance – conformité

Convaincant – mise en valeur, crédible, persuasif

Convenable – adéquat

Convient en partie – est minimalement adéquat

Convient généralement – globalement adéquat

Correct – d'une qualité acceptable, mais sans plus

Habile – pertinent, maîtrisé

Harmonieux – équilibré, heureux, sans superflu

Innovateur – ajout d'un pas sur ce qui existe déjà, nouveau, jamais vu, inventif

Original – différent de ce qui se fait déjà et rare

Pertinent – utile, fonctionnel, valable, ayant un sens, signifiant, ayant une valeur ajoutée

Potentiel – possibilité

Recherché – élaboré, raffiné, fouillé

Commentaires :

Description des échelons

(Traduction libre de Treffinger et al., 2002, p. 49)

Excellent – les caractéristiques et les qualités associées au concept de créativité sont présentes par le biais d'une ou plusieurs tâches qui témoignent d'un niveau supérieur par rapport à l'originalité, à l'approfondissement et à la qualité.

Révéléateur – témoigne souvent et régulièrement des caractéristiques et des qualités associées à la créativité. De plus, il y a parfois des signes de qualité supérieure.

Émergent – démontre de façon limitée les caractéristiques et les qualités associées à la créativité. La limite se rattache à la qualité, à la régularité ou à la pertinence des caractéristiques ou des qualités attendues.

Insuffisant (échec) – les caractéristiques et les qualités associées à la définition utilisée du concept de créativité ne sont pas suffisamment observables ou évidentes.

Grille d'évaluation à échelle descriptive globale (lecture verticale) pour le PROCESSUS créatif – niveau 2

Tâche générique :

À PARTIR D'UN MANDAT, CRÉER UN CONCEPT GRAPHIQUE COMMUNICANT, PERTINENT ET INNOVATEUR

Pondération %	EXCELLENT	RÉVÉLATEUR	ÉMERGENT	INSUFFISANT	
	10 9,4 8,8	8,5 8 7,5	7,2 6,6 6	5,9 et moins <input type="checkbox"/>	
PROCESSUS CRÉATIF - DÉMARCHÉ	Démarche observée	La démarche observée est <i>dynamique</i> et <i>personnelle</i> dans l'esprit du processus proposé .	La démarche observée est <i>valable</i> par rapport au processus proposé .	La démarche observée est <i>correcte</i> par rapport au processus proposé .	La démarche observée <i>peut</i> être <i>inadéquate</i> par rapport au processus proposé .
	Recherche d'idées pertinente	La démarche observée est appuyée par une recherche d'idées <i>pertinente</i> réalisée <i>avant</i> et <i>pendant</i> la production.	La démarche observée est appuyée par une recherche d'idées <i>adéquate</i> réalisée <i>avant</i> et <i>pendant</i> la production.	La démarche observée est appuyée par une recherche d'idées <i>correcte</i> réalisée <i>avant</i> ou <i>pendant</i> la production.	La démarche observée <i>n'est pas suffisamment</i> appuyée par une recherche d'idées réalisée <i>avant</i> ou <i>pendant</i> la production.
	Habilités associées à la pensée créatrice	La recherche démontre <i>clairement</i> les quatre habiletés associées à la pensée créatrice : fluidité ; flexibilité ; originalité ; complexité des idées.	La recherche démontre les habiletés de fluidité et de flexibilité ; et témoigne <i>parfois</i> de l' originalité ou de la complexité des idées.	La recherche démontre des habiletés de fluidité et de flexibilité ; et <i>peut</i> témoigner de l' originalité .	La recherche démontre <i>peu</i> la présence des quatre habiletés même si <i>certaines idées</i> <i>peuvent</i> révéler une utilisation <i>correcte</i> des connaissances , des techniques ou du langage propres au graphisme.
	Utilisation des connaissances, des techniques et du langage propres au graphisme	Les idées révèlent une utilisation <i>pertinente</i> des connaissances , des techniques et du langage propres au graphisme.	Les idées révèlent une utilisation <i>adéquate</i> des connaissances , des techniques et du langage propres au graphisme.	<i>Certaines</i> idées révèlent une utilisation <i>adéquate</i> des connaissances , des techniques et du langage propres au graphisme.	

Remarque : Le souligné indique la gradation d'un échelon par rapport à l'échelon supérieur. Le mot **ou** a le sens de : et ou.

Résultat

LEXIQUE

Indicateurs (en gras dans la grille)

Connaissances – savoirs théoriques de type déclaratif, propres au graphisme

Démarche observée – processus, ensemble d'étapes perçues durant la situation ou la tâche demandée

Habilités – habiletés intellectuelles associées à la pensée créatrice (en ordre croissant de difficulté) :

Fluidité – beaucoup d'idées pertinentes (divergence)

Flexibilité – diversité des idées; variété des idées (divergence)

Originalité – associations pertinentes fort éloignées des données en jeu; solutions habiles, astucieuses, ingénieuses, sortant de l'ordinaire (divergence)

Complexité – élaboration des idées; approfondissement des idées; idées recherchées, peaufinées et figolées (convergence)

Idées – pensées, esquisses, dessins, concepts, ébauches

Langage – moyens d'expression

Processus proposé – démarche suggérée avant le début de la production

Recherche d'idées – moyens d'exploration d'idées propres au graphisme (journal créatif, dossier de recherche, fiches d'expérimentation, dossier d'étude, etc.)

Techniques – procédés, stratégies et habiletés (savoirs faire), incluant les techniques de créativité propres au graphisme

Utilisation – application

Qualités (en italique gris dans la grille)

Adéquat – convenable, approprié

Avant – préalablement, préliminairement

Clairement – facilement observable, explicitement

Correct – d'une qualité acceptable, mais sans plus

Dynamique – actif, esprit d'initiative

Parfois – occasionnellement

Pendant – durant, en cours de

Personnel – façonné par les caractéristiques de la personne évaluée, authentique

Pertinent – significatif, intelligent, approprié

Suffisamment – assez, acceptablement

Valable – qui a une certaine valeur, une certaine importance ou un certain intérêt

Commentaires :

Description des échelons

(Traduction libre de Treffinger et al., 2002, p. 49)

Excellent – les caractéristiques et les qualités associées au concept de créativité sont présentes par le biais d'une ou plusieurs tâches qui témoignent d'un niveau supérieur par rapport à l'originalité, à l'approfondissement et à la qualité.

Révéléateur – témoigne souvent et régulièrement des caractéristiques et des qualités associées à la créativité. De plus, il y a parfois des signes de qualité supérieure.

Émergent – démontre de façon limitée les caractéristiques et les qualités associées à la créativité. La limite se rattache à la qualité, à la régularité ou à la pertinence des caractéristiques ou des qualités attendues.

Insuffisant (échec) – les caractéristiques et les qualités associées à la définition utilisée du concept de créativité ne sont pas suffisamment observables ou évidentes.

Grille d'évaluation à échelle descriptive globale (lecture verticale) pour la PERSONNE créative/PROPOS-niveau 2

Tâche générique :

À PARTIR D'UN MANDAT, CRÉER UN CONCEPT GRAPHIQUE COMMUNICANT, PERTINENT ET INNOVATEUR

	Pondération %	EXCELLENT	RÉVÉLATEUR	ÉMERGENT	INSUFFISANT
		10 9,4 8,8	8,5 8 7,5	7,2 6,6 6	5,9 et moins <input type="checkbox"/>
PERSONNE CRÉATIVE/ PROPOS • ARGUMENTATION	Réflexion (contenu)	Les propos de l'étudiant témoignent d'une réflexion approfondie et juste menant à une interprétation sensible, justifiée et cohérente de son intention , de ses connaissances et de l'ensemble des choix entourant le concept .	Les propos de l'étudiant témoignent d'une réflexion juste menant à une interprétation justifiée et cohérente de son intention , de ses connaissances et de l'ensemble des choix entourant le concept .	Les propos de l'étudiant témoignent d'une certaine réflexion menant à une interprétation cohérente de son intention , de ses connaissances et de l'ensemble des choix entourant le concept .	Les propos de l'étudiant témoignent d'une certaine réflexion , mais laissent des doutes quant à une interprétation cohérente de son intention , de ses connaissances et de l'ensemble des choix entourant le concept .
	Communication (forme)	La communication (orale ou écrite) est convaincante grâce à une structure organisée et claire et une utilisation appropriée de la langue et du vocabulaire propre au graphisme.	La communication (orale ou écrite) est convenable grâce à une structure organisée et une utilisation correcte de la langue et du vocabulaire propre au graphisme.	La communication (orale ou écrite) est acceptable grâce à une certaine structure de ses idées et une utilisation correcte de la langue et du vocabulaire propre au graphisme.	La communication (orale ou écrite) peut présenter des lacunes dans la structure et dans l'utilisation de la langue et du vocabulaire propre au graphisme.
PERSONNE CRÉATIVE/ PROPOS • ARGUMENTATION	Évaluation formative	EXCELLENT	RÉVÉLATEUR	ÉMERGENT	INSUFFISANT
	Savoir être	Il y a une manifestation affirmée de l'ensemble des conduites professionnelles et des attitudes personnelles jugées importantes pour le graphisme, et ce, à travers le produit , le processus et le propos .	Il y a une manifestation de certaines conduites professionnelles et d' attitudes personnelles jugées importantes pour le graphisme, et ce, à travers le produit , le processus et le propos .	Il y a une manifestation de conduites professionnelles et d' attitudes personnelles de base jugées importantes pour le graphisme, et ce, à travers le produit , le processus ou le propos .	La manifestation de certaines conduites professionnelles et d' attitudes personnelles de base jugées importantes pour le graphisme peut être absente , et ce, à travers le produit , le processus ou le propos .
	Conduites	respect de l'échéancier, autonomie, capacité à collaborer, capacité d'adaptation	respect de l'échéancier, autonomie, capacité à collaborer	respect de l'échéancier, autonomie	respect de l'échéancier, autonomie
	Attitudes	persévérance, ouverture à la critique, initiative, ouverture aux risques	persévérance, ouverture à la critique, initiative	persévérance, ouverture à la critique	persévérance, ouverture à la critique

Remarque : Le souligné indique la gradation d'un échelon par rapport à l'échelon supérieur. Le mot **ou** a le sens de : et ou.

Résultat

LEXIQUE

Indicateurs (en gras dans la grille)

Attitudes personnelles – comportements conformes à des qualités et à des caractéristiques individuelles associées à la créativité en graphisme

Persévérance – travailler avec assiduité, constance, détermination, insistance, persistance, ténacité et volonté
Ouverture à la critique – accepter positivement la perception, l'opinion, les commentaires des autres vis-à-vis son travail

Initiative – chercher des solutions seul et de différentes façons, utiliser le temps libre de façon constructive pour avancer ou améliorer le travail, être proactif, débrouillard

Ouverture aux risques – s'ouvrir à la nouveauté (manière de faire ou de penser), sortir du cadre connu, ne pas avoir peur de proposer quelque chose de nouveau, de différent

Choix – décisions, sélections finales

Communication – expression, formulation

Concept – Idée, produit

Conduites professionnelles – comportements conformes à des qualités associées à la profession de graphiste

Respect des échéanciers – être présent et ponctuel, prévenir en cas d'absence, remettre les travaux au moment prévu

Autonomie – prise en charge personnelle permettant de travailler de façon indépendante en satisfaisant aux exigences

Capacité à collaborer – esprit d'équipe, collaborer régulièrement avec ses coéquipiers et les enseignants

Capacité d'adaptation – accepter de s'exposer à une situation plus ou moins prévisible, être capable de s'ajuster, de changer, de modifier sa démarche ou le projet, être flexible

Connaissances – savoirs théoriques de type déclaratif, propres au graphisme

Intention – inspiration, source d'inspiration, orientation

Interprétation – adaptation, représentation, signification, élaboration, dialogue

Langue – outil de communication, par exemple : la langue française

Manifestation – démonstration observable

Processus – démarche, ensemble d'étapes

Produit – concept, résultat

Propos – paroles, discours oral ou écrit

Réflexion – introspection, pensées, analyse

Structure – forme

Utilisation – application

Vocabulaire propre – langage propre au graphisme

Qualités (en italique gris dans la grille)

Absent – manquant, non observable

Affirmé – assuré, attesté

Approfondi – détaillé, poussé, fouillé

Approprié – bon, propice, adéquat

Claire – explicite

Cohérent – logique, se tient ensemble, compréhensible

Convaincant – mise en valeur, crédible, persuasif

Convenable – adéquat

Correct – d'une qualité acceptable, mais sans plus

Douteux – incertain, discutable

Juste – fondé, exact

Justifié – argumenté

Lacunaire – incomplet, insuffisant

Organisé – méthodique, systématique

Sensible – perceptible, appréciable, identifiable

Commentaires :

<p>Description des échelons (Traduction libre de Treffinger et al., 2002, p. 49)</p> <p>Excellent – les caractéristiques et les qualités associées au concept de créativité sont présentes par le biais d'une ou plusieurs tâches qui témoignent d'un niveau supérieur par rapport à l'originalité, à l'approfondissement et à la qualité.</p> <p>Révélateur – témoigne souvent et régulièrement des caractéristiques et des qualités associées à la créativité. De plus, il y a parfois des signes de qualité supérieure.</p> <p>Émergent – démontre de façon limitée les caractéristiques et les qualités associées à la créativité. La limite se rattache à la qualité, à la régularité ou à la pertinence des caractéristiques ou des qualités attendues.</p> <p>Insuffisant (échec) – les caractéristiques et les qualités associées à la définition utilisée du concept de créativité ne sont pas suffisamment observables ou évidentes.</p>
--

Niveau 1

Première moitié de formation
Mandat moins complexe que pour le niveau 2

Grille d'évaluation à échelle descriptive globale
(Lecture verticale) pour

PRODUIT créatif,
PROCESSUS créatif
PERSONNE créative/**PROPOS**



Grille d'évaluation à échelle descriptive globale (lecture verticale) pour le PRODUIT créatif – niveau 1

Tâche générique :

À PARTIR D'UN MANDAT, CRÉER UN CONCEPT GRAPHIQUE COMMUNICANT, PERTINENT ET ORIGINAL

Pondération %	EXCELLENT	RÉVÉLATEUR	ÉMERGENT	INSUFFISANT
	10 9,4 8,8	8,5 8 7,5	7,2 6,6 6	5,9 et moins <input type="checkbox"/>
PRODUIT CRÉATIF • CONCEPT	Choix par rapport au mandat et à l'intention	Le concept est composé de choix <i>cohérents</i> en <i>concordance</i> avec le mandat et avec l' intention développée par l'étudiant.	Le concept est composé de choix <i>cohérents</i> en <i>concordance</i> avec le mandat et avec l' intention développée par l'étudiant.	Le concept est composé de choix <i>généralement cohérents</i> en <i>concordance</i> avec le mandat <u>ou</u> avec l' intention développés par l'étudiant.
	Liens entre le contexte et la clientèle ciblée	Le concept est <i>adapté</i> au contexte et il est perçu comme <i>pertinent</i> pour la clientèle ciblée .	Le concept <i>convient généralement</i> au contexte et il est perçu comme ayant une <i>certaine pertinence</i> pour la clientèle ciblée .	Le concept est perçu comme ayant un <i>certain potentiel</i> pour la clientèle ciblée même s'il <i>convient seulement en partie</i> au contexte .
	Caractéristiques du concept en lien avec son traitement	Le concept est <i>recherché</i> et <i>harmonieux</i> , et il témoigne d'un traitement original .	Le concept est <i>harmonieux</i> et il témoigne <i>en partie</i> d'un traitement original .	Le concept est <i>convenable</i> et <i>peut</i> témoigner <i>en partie</i> d'un traitement original .
	Maquette et utilisation des techniques propres au graphisme	La maquette est <i>convenable</i> et rend compte d'une utilisation adéquate des techniques propres au graphisme.	La maquette est <i>convenable</i> et rend compte d'une utilisation correcte des techniques propres au graphisme.	La maquette <u>et</u> l' utilisation des techniques propres au graphisme sont <i>correctes</i> .
				Le concept est <i>peu adapté</i> au contexte et à la clientèle ciblée et le traitement démontre <i>très peu</i> d' <i>originalité</i> .
				La maquette <u>ou</u> l' utilisation des techniques propres au graphisme <i>peuvent</i> être <i>inadéquates</i> .

Remarque : Le souligné indique la gradation d'un échelon par rapport à l'échelon supérieur. Le mot **ou** a le sens de : et ou.

Résultat

LEXIQUE

Indicateurs (en gras dans la grille)

Choix – décisions, sélections finales

Concept – Idée

Contexte – les incontournables de la situation ou de la tâche demandée : besoins de la clientèle, consignes, contraintes, réalisme, faisabilité, temps, etc.

Clientèle visée – marché cible, public cible, personnes visées – observateurs, spectateurs, auditoire, etc.

Intention – inspiration, source d'inspiration, orientation, axe de communication

Mandat – travail à accomplir : but, objectif, délai, clientèle visée, etc.

Maquette – montage ou modèle présentant tous les aspects du produit final

Objectif – but, mandat

Techniques – procédés, stratégies et habiletés (savoirs faire) propres au graphisme

Traitement – éléments et principes reliés au domaine; styles, couleurs, grilles de mise en page, supports, moyens d'expression

Utilisation – application

Qualités (en italique gris dans la grille)

Adapté – ajusté

Adéquat – convenable, approprié

Cohérent – logique, se tient ensemble, compréhensible

Généralement cohérent – globalement logique

Peu cohérent – dont il est difficile de suivre la logique ou de voir les liens

Concordance – conformité

Convaincant – mise en valeur, crédible, persuasif

Convenable – adéquat

Convient en partie – est minimalement adéquat

Convient généralement – globalement adéquat

Correct – d'une qualité acceptable, mais sans plus

Habile – pertinent, maîtrisé

Harmonieux – équilibré, heureux, sans superflu

Innovateur – ajout d'un pas sur ce qui existe déjà, nouveau, jamais vu, inventif

Original – différent de ce qui se fait déjà et rare

Pertinent – utile, fonctionnel, valable, ayant un sens, signifiant, ayant une valeur ajoutée

Potentiel – possibilité

Recherché – élaboré, raffiné, fouillé

Commentaires :

Description des échelons
(Traduction libre de Treffinger et al., 2002, p. 49)

Excellent – les caractéristiques et les qualités associées au concept de créativité sont présentes par le biais d'une ou plusieurs tâches qui témoignent d'un niveau supérieur par rapport à l'originalité, à l'approfondissement et à la qualité.

Révéléateur – témoigne souvent et régulièrement des caractéristiques et des qualités associées à la créativité. De plus, il y a parfois des signes de qualité supérieure.

Émergent – démontre de façon limitée les caractéristiques et les qualités associées à la créativité. La limite se rattache à la qualité, à la régularité ou à la pertinence des caractéristiques ou des qualités attendues.

Insuffisant (échec) – les caractéristiques et les qualités associées à la définition utilisée du concept de créativité ne sont pas suffisamment observables ou évidentes.

Grille d'évaluation à échelle descriptive globale (lecture verticale) pour le PROCESSUS créatif – niveau 1

Tâche générique :

À PARTIR D'UN MANDAT, CRÉER UN CONCEPT GRAPHIQUE COMMUNICANT, PERTINENT ET ORIGINAL

	Pondération %	EXCELLENT	RÉVÉLATEUR	ÉMERGENT	INSUFFISANT
		10 9,4 8,8	8,5 8 7,5	7,2 6,6 6	5,9 et moins
PROCESSUS CRÉATIF • DÉMARCHE	Démarche observée	La démarche observée est <i>valable</i> par rapport au processus proposé.	La démarche observée est <i>valable</i> par rapport au processus proposé.	La démarche observée est <i>correcte</i> par rapport au processus proposé.	La démarche observée <i>peut</i> être <i>inadéquate</i> par rapport au processus proposé.
	Recherche d'idée pertinente	La démarche observée est appuyée par une recherche d'idées <i>pertinente</i> réalisée <i>avant</i> et <i>pendant</i> la production.	La démarche observée est appuyée par une recherche d'idées <i>adéquate</i> réalisée <i>avant</i> et <i>pendant</i> la production.	La démarche observée est appuyée par une recherche d'idées <i>correcte</i> réalisée <i>avant</i> ou <i>pendant</i> la production.	La démarche observée <i>n'est pas suffisamment</i> appuyée par une recherche d'idées réalisée <i>avant</i> ou <i>pendant</i> la production.
	Habiletés associées à la pensée créatrice	La recherche démontre les habiletés de fluidité et de flexibilité ; et témoigne <i>parfois</i> de l' originalité et de la complexité des idées.	La recherche démontre les habiletés de fluidité et de flexibilité ; et témoigne <i>parfois</i> de l' originalité ou de la complexité des idées.	La recherche démontre des habiletés de fluidité et de flexibilité et <i>peut</i> témoigner de l' originalité .	La recherche démontre <i>peu</i> la présence des quatre habiletés et l' utilisation correcte des connaissances , des techniques ou du langage propres au graphisme.
	Utilisation des connaissances et des techniques de création	Les idées révèlent une utilisation adéquate des connaissances , des techniques et du langage propres au graphisme.	Les idées révèlent une utilisation correcte des connaissances , des techniques et du langage propres au graphisme.	<i>Certaines</i> idées révèlent une utilisation correcte des connaissances , des techniques et du langage propres au graphisme.	

Remarque : Le souligné indique la gradation d'un échelon par rapport à l'échelon supérieur. Le mot **ou** a le sens de : et ou.

Résultat

LEXIQUE

Indicateurs (en gras dans la grille)

Connaissances – savoirs théoriques de type déclaratif, propres au graphisme

Démarche observée – processus, ensemble d'étapes perçues durant la situation ou la tâche demandée

Habiletés – habiletés intellectuelles associées à la pensée créatrice (en ordre croissant de difficulté) :

Fluidité – beaucoup d'idées pertinentes (divergence)

Flexibilité – diversité des idées; variété des idées (divergence)

Originalité – associations pertinentes fort éloignées des données en jeu; solutions habiles, astucieuses, ingénieuses, sortant de l'ordinaire (divergence)

Complexité – élaboration des idées; approfondissement des idées; idées recherchées, peaufinées et figolées (convergence)

Idées – pensées, esquisses, dessins, concepts, ébauches

Langage – moyens d'expression

Processus proposé – démarche suggérée avant le début de la production

Recherche d'idées – moyens d'exploration d'idées propres au graphisme (journal créatif, dossier de recherche, fiches d'expérimentation, dossier d'étude, etc.)

Techniques – procédés, stratégies et habiletés (savoirs faire), incluant les techniques de créativité propres au graphisme

Utilisation – application

Qualités (en italique gris dans la grille)

Adéquat – convenable, approprié

Avant – préalablement, préliminairement

Clairement – facilement observable, explicitement

Correct – d'une qualité acceptable, mais sans plus

Dynamique – actif, esprit d'initiative

Parfois – occasionnellement

Pendant – durant, en cours de

Personnel – façonné par les caractéristiques de la personne évaluée, authentique

Pertinent – significatif, intelligent, approprié

Suffisamment – assez, acceptablement

Valable – qui a une certaine valeur, une certaine importance ou un certain intérêt

Commentaires :

Description des échelons
(Traduction libre de Treffinger et al., 2002, p. 49)

Excellent – les caractéristiques et les qualités associées au concept de créativité sont présentes par le biais d'une ou plusieurs tâches qui témoignent d'un niveau supérieur par rapport à l'originalité, à l'approfondissement et à la qualité.

Révélateur – témoigne souvent et régulièrement des caractéristiques et des qualités associées à la créativité. De plus, il y a parfois des signes de qualité supérieure.

Émergent – démontre de façon limitée les caractéristiques et les qualités associées à la créativité. La limite se rattache à la qualité, à la régularité ou à la pertinence des caractéristiques ou des qualités attendues.

Insuffisant (échec) – les caractéristiques et les qualités associées à la définition utilisée du concept de créativité ne sont pas suffisamment observables ou évidentes.

Grille d'évaluation à échelle descriptive globale (lecture verticale) pour la PERSONNE créative/PROPOS-niveau 1

Tâche générique:

À PARTIR D'UN MANDAT, CRÉER UN CONCEPT GRAPHIQUE COMMUNICANT, PERTINENT ET ORIGINAL

Pondération %	EXCELLENT	RÉVÉLATEUR	ÉMERGENT	INSUFFISANT	
	10 9,4 8,8	8,5 8 7,5	7,2 6,6 6	5.9 et moins <input type="checkbox"/>	
PERSONNE CRÉATIVE/PROPOS - ARGUMENTATION	Réflexion (Contenu)	Les propos de l'étudiant témoignent d'une réflexion juste menant à une interprétation justifiée et cohérente de son intention , de ses connaissances et de l'ensemble des choix entourant le concept .	Les propos de l'étudiant témoignent d'une certaine réflexion menant à une interprétation généralement justifiée et cohérente de son intention , de ses connaissances et de l'ensemble des choix entourant le concept .	Les propos de l'étudiant témoignent d'une certaine réflexion , mais laissent des doutes quant à une interprétation cohérente de son intention , de ses connaissances et de l'ensemble des choix entourant le concept .	Les propos de l'étudiant témoignent de peu de réflexion , et démontrent une interprétation peu cohérente de son intention , de ses connaissances et de l'ensemble des choix entourant le concept .
	Communication (forme)	La communication (orale ou écrite) est convenable grâce à une structure organisée et une utilisation correcte de la langue et du vocabulaire propre au graphisme.	La communication (orale ou écrite) est acceptable grâce à une certaine structure des idées et une utilisation correcte de la langue et du vocabulaire propre au graphisme.	La communication (orale ou écrite) peut présenter des lacunes dans la structure ou dans l'utilisation de la langue malgré un usage correct du vocabulaire propre au graphisme.	La communication (orale ou écrite) présente plusieurs lacunes dans la structure et dans l'utilisation de la langue et du vocabulaire propre au graphisme.
Évaluation formative	EXCELLENT	RÉVÉLATEUR	ÉMERGENT	INSUFFISANT	
Savoir être	Il y a régulièrement manifestation de l'ensemble des conduites professionnelles et des attitudes personnelles jugées importantes pour le graphisme, et ce, à travers le produit , le processus et le propos .	Il y a régulièrement manifestation de certaines conduites professionnelles et d'attitudes personnelles jugées importantes pour le graphisme, et ce, à travers le produit , le processus et le propos .	Il y a régulièrement manifestation de conduites professionnelles et d'attitudes personnelles de base jugées importantes pour le graphisme, et ce, à travers le produit , le processus ou le propos .	Il y a très peu de manifestation de certaines conduites professionnelles et d'attitudes personnelles de base jugées importantes pour le graphisme, et ce, à travers le produit , le processus ou le propos .	
Conduites	respect de l'échéancier, autonomie, capacité à collaborer, capacité à s'adapter	respect de l'échéancier, autonomie, capacité à collaborer	respect de l'échéancier, autonomie	respect de l'échéancier, autonomie	
Attitudes	persévérance, souci du détail, ouverture à la critique, initiative	persévérance, souci du détail, ouverture à la critique	persévérance, souci du détail	persévérance, souci du détail	

Remarque : Le souligné indique la gradation d'un échelon par rapport à l'échelon supérieur. Le mot **ou** a le sens de : et ou.

Résultat

LEXIQUE

Indicateurs (en gras dans la grille)

Attitudes personnelles – comportements conformes à des qualités et à des caractéristiques individuelles associées à la créativité en graphisme

Persévérance – travailler avec assiduité, constance, détermination, insistance, persistance, ténacité et volonté

Souci du détail – effectuer une tâche avec soin, minutie, application, exactitude, précision

Ouverture à la critique – accepter positivement la perception, l'opinion, les commentaires des autres vis-à-vis son travail

Initiative – chercher des solutions seul et de différentes façons, utiliser le temps libre de façon constructive pour avancer ou améliorer le travail, être proactif, débrouillard

Choix – décisions, sélections finales

Communication – expression, formulation

Concept – Idée, produit

Conduites professionnelles – comportements conformes à des qualités associées à la profession de graphiste

Respect des échéanciers – être présent et ponctuel, prévenir en cas d'absence, remettre les travaux au moment prévu

Autonomie – prise en charge personnelle permettant de travailler de façon indépendante en satisfaisant aux exigences

Capacité à collaborer – esprit d'équipe, collaborer régulièrement avec ses coéquipiers et les enseignants

Capacité d'adaptation – accepter de s'exposer à une situation plus ou moins prévisible, être capable de s'ajuster, de changer, de modifier sa démarche ou le projet, être flexible

Connaissances – savoirs théoriques de type déclaratif, propres au graphisme

Intention – inspiration, source d'inspiration, orientation

Interprétation – adaptation, représentation, signification, élaboration, dialogue

Langue – outil de communication, par exemple : la langue française

Manifestation – démonstration observable

Processus – démarche, ensemble d'étapes

Produit – concept, résultat

Propos – paroles, discours oral ou écrit

Réflexion – introspection, pensées, analyse

Structure – forme

Utilisation – application

Vocabulaire propre – langage propre au graphisme

Qualités (en italique gris dans la grille)

Absent – manquant, non observable

Affirmé – assuré, attesté

Approfondi – détaillé, poussé, fouillé

Approprié – bon, propice, adéquat

Claire – explicite

Cohérent – logique, se tient ensemble, compréhensible

Convaincant – mise en valeur, crédible, persuasif

Convenable – adéquat

Correct – d'une qualité acceptable, mais sans plus

Douteux – incertain, discutable

Juste – fondé, exact

Justifié – argumenté

Lacunaire – incomplet, insuffisant

Organisé – méthodique, systématique

Sensible – perceptible, appréciable, identifiable

Commentaires :

Description des échelons (Traduction libre de Treffinger et al., 2002, p. 49)

Excellent – les caractéristiques et les qualités associées au concept de créativité sont présentes par le biais d'une ou plusieurs tâches qui témoignent d'un niveau supérieur par rapport à l'originalité, à l'approfondissement et à la qualité.

Révéléateur – témoigne souvent et régulièrement des caractéristiques et des qualités associées à la créativité. De plus, il y a parfois des signes de qualité supérieure.

Émergent – démontre de façon limitée les caractéristiques et les qualités associées à la créativité. La limite se rattache à la qualité, à la régularité ou à la pertinence des caractéristiques ou des qualités attendues.

Insuffisant (échec) – les caractéristiques et les qualités associées à la définition utilisée du concept de créativité ne sont pas suffisamment observables ou évidentes.



Adaptations

Exemple d'une adaptation d'une grille à échelle descriptive globale (lecture verticale) qui combine un critère par «P» pour un projet où la cible d'apprentissage porte sur le développement de la pensée créatrice lors des cours de niveau 1

Exemple d'une grille à échelle descriptive analytique (lecture horizontale) pour le PRODUIT créatif–niveau 1

Exemple d'une grille à échelle descriptive analytique (lecture horizontale) pour le PROCESSUS créatif–niveau 1

Exemple d'une grille à échelle descriptive analytique (lecture horizontale) pour la PERSONNE créative/PROPOS–niveau 1



Exemple d'une grille à échelle descriptive analytique (lecture horizontale) pour le PRODUIT créatif – niveau 1

Tâche générique :

À PARTIR D'UN MANDAT, CRÉER UN CONCEPT GRAPHIQUE COMMUNICANT, PERTINENT ET ORIGINAL

Pondération %	EXCELLENT	RÉVÉLATEUR	ÉMERGENT	INSUFFISANT
Choix par rapport au mandat et à l'intention 35% _____ x 3,5 = _____	10 9,4 8,8 Le concept est composé de choix <i>cohérents</i> en <i>concordance</i> avec le mandat et avec l' intention développée par l'étudiant.	8,5 8 7,5 Le concept est composé de choix <i>généralement cohérents</i> en <i>concordance</i> avec le mandat et avec l' intention développée par l'étudiant.	7,2 6,6 6 Le concept est composé de choix <i>en partie cohérents</i> en <i>concordance</i> avec le mandat ou avec l' intention développés par l'étudiant.	5.9 et moins Le concept est composé de choix <i>peu cohérents</i> en <i>concordance</i> avec le mandat et avec l' intention développés par l'étudiant.
Liens entre le contexte et la clientèle ciblée 30% _____ x 3 = _____	10 9,4 8,8 Le concept est <i>adapté</i> au contexte et il est perçu comme <i>pertinent</i> pour la clientèle ciblée .	8,5 8 7,5 Le concept <i>convient généralement</i> au contexte et il est perçu comme ayant une <i>certaine pertinence</i> pour la clientèle ciblée .	7,2 6,6 6 Le concept est perçu comme ayant un <i>certain potentiel</i> pour la clientèle ciblée même s'il <i>convient seulement en partie</i> au contexte .	5.9 et moins Le concept est <i>peu adapté</i> au contexte et il <i>peut</i> être perçu comme <i>inadéquat</i> pour la clientèle ciblée .
Caractéristiques du concept en lien avec son traitement 20% _____ x 2 = _____	10 9,4 8,8 Le concept est <i>recherché</i> et <i>harmonieux</i> , et il témoigne d'un traitement original .	8,5 8 7,5 Le concept est <i>harmonieux</i> et il témoigne <i>en partie</i> d'un traitement original .	7,2 6,6 6 Le concept est <i>convenable</i> et <i>peut</i> témoigner <i>en partie</i> d'un traitement original .	5.9 et moins Le concept est <i>peu harmonieux</i> et démontre <i>très peu d'originalité</i> .
Maquette et utilisation des techniques propres au graphisme 15% _____ x 1,5 = _____	10 9,4 8,8 La maquette est <i>convenable</i> et rend compte d'une <i>utilisation adéquate</i> des techniques propres au graphisme.	8,5 8 7,5 La maquette est <i>convenable</i> et rend compte d'une <i>utilisation correcte</i> des techniques propres au graphisme.	7,2 6,6 6 La maquette et l' utilisation des techniques propres au graphisme sont <i>correctes</i> .	5.9 et moins La maquette ou l' utilisation des techniques propres au graphisme <i>peuvent</i> être <i>inadéquates</i> .

Remarque : Le souligné indique la gradation d'un échelon par rapport à l'échelon supérieur. Le mot **ou** a le sens de : et ou.

Résultat

LEXIQUE

Indicateurs (en gras dans la grille)

Choix – décisions, sélections finales

Concept – Idée

Contexte – les incontournables de la situation ou de la tâche demandée : besoins de la clientèle, consignes, contraintes, réalisme, faisabilité, temps, etc.

Clientèle visée – marché cible, public cible, personnes visées, auditoire

Intention – inspiration, source d'inspiration, orientation, axe de communication

Mandat – travail à accomplir : but, objectif, délai, clientèle visée, etc.

Maquette – montage ou modèle présentant tous les aspects du produit final

Objectif – but, mandat

Techniques – procédés, stratégies et habiletés (savoirs faire) propres au graphisme

Traitement – éléments et principes reliés au domaine; styles, couleurs, grilles de mise en page, supports, moyens d'expression

Utilisation – application

Qualités (en italique gris dans la grille)

Acceptable – correct

Adapté – ajusté

Adéquat – convenable, approprié

Cohérent – logique, se tient ensemble, compréhensible

Généralement cohérent – globalement logique

Peu cohérent – dont il est difficile de suivre la logique ou de voir les liens

Concordance – conformité

Convaincant – mise en valeur, crédible, persuasif

Convenable – adéquat

Convient en partie – est minimalement adéquat

Convient généralement – globalement adéquat

Correct – d'une qualité acceptable, mais sans plus

Habile – pertinent, maîtrisé

Harmonieux – équilibré, heureux, sans superflu

Innovateur – ajout d'un pas sur ce qui existe déjà, nouveau, jamais vu, inventif

Original – différent de ce qui se fait déjà et rare

Pertinent – utile, fonctionnel, valable, ayant un sens, significatif, ayant une valeur ajoutée

Potentiel – possibilité

Recherché – élaboré, raffiné, fouillé

Commentaires :

Description des échelons

(Traduction libre de Treffinger et al., 2002, p. 49)

Excellent – les caractéristiques et les qualités associées au concept de créativité sont présentes par le biais d'une ou plusieurs tâches qui témoignent d'un niveau supérieur par rapport à l'originalité, à l'approfondissement et à la qualité.

Révélateur – témoigne souvent et régulièrement des caractéristiques et des qualités associées à la créativité. De plus, il y a parfois des signes de qualité supérieure.

Émergent – démontre de façon limitée les caractéristiques et les qualités associées à la créativité. La limite se rattache à la qualité, à la régularité ou à la pertinence des caractéristiques ou des qualités attendues.

Insuffisant (échec) – les caractéristiques et les qualités associées à la définition utilisée du concept de créativité ne sont pas suffisamment observables ou évidentes.

**Exemple d'une grille d'évaluation à échelle descriptive globale (lecture verticale)
pour la PERSONNE créative/PROPOS-niveau 1**

Tâche générique:

À PARTIR D'UN MANDAT, CRÉER UN CONCEPT GRAPHIQUE COMMUNICANT, PERTINENT ET ORIGINAL

Pondération %	EXCELLENT	RÉVÉLATEUR	ÉMERGENT	INSUFFISANT
PERSONNE CRÉATIVE/PROPOS • ARGUMENTATION	Réflexion (Contenu) 60 % _____ x 6 = _____ Les propos de l'étudiant témoignent d'une réflexion juste menant à une interprétation justifiée et cohérente de son intention , de ses connaissances et de l'ensemble des choix entourant le concept .	10 9,4 8,8 Les propos de l'étudiant témoignent d'une <i>certaine</i> réflexion menant à une interprétation généralement justifiée et cohérente de son intention , de ses connaissances et de l'ensemble des choix entourant le concept .	8,5 8 7,5 Les propos de l'étudiant témoignent d'une <i>certaine</i> réflexion , mais laissent des doutes quant à une interprétation cohérente de son intention , de ses connaissances et de l'ensemble des choix entourant le concept .	7,2 6,6 6 Les propos de l'étudiant témoignent de <i>peu de</i> réflexion , et démontrent une interprétation peu cohérente de son intention , de ses connaissances et de l'ensemble des choix entourant le concept .
	Communication (forme) 40 % _____ x 4 = _____ La communication (orale ou écrite) est convenable grâce à une structure organisée et une utilisation correcte de la langue et du vocabulaire propre au graphisme.	10 9,4 8,8 La communication (orale ou écrite) est <i>acceptable</i> grâce à une certaine structure des idées et une utilisation correcte de la langue et du vocabulaire propre au graphisme.	8,5 8 7,5 La communication (orale ou écrite) <i>peut</i> présenter des lacunes dans la structure ou dans l'utilisation de la langue malgré un usage correct du vocabulaire propre au graphisme.	7,2 6,6 6 La communication (orale ou écrite) présente plusieurs lacunes dans la structure et dans l'utilisation de la langue et du vocabulaire propre au graphisme.
Évaluation formative	EXCELLENT	RÉVÉLATEUR	ÉMERGENT	INSUFFISANT
Savoir être	Il y a régulièrement manifestation de l'ensemble des conduites professionnelles et des attitudes personnelles jugées importantes pour le graphisme, et ce, à travers le produit , le processus et le propos .	Il y a régulièrement manifestation de <i>certaines</i> conduites professionnelles et d'attitudes personnelles jugées importantes pour le graphisme, et ce, à travers le produit , le processus et le propos .	Il y a régulièrement manifestation de conduites professionnelles et d'attitudes personnelles de base jugées importantes pour le graphisme, et ce, à travers le produit , le processus ou le propos .	Il y a très peu de manifestation de <i>certaines</i> conduites professionnelles et d'attitudes personnelles de base jugées importantes pour le graphisme, et ce, à travers le produit , le processus ou le propos .
Conduites	respect de l'échéancier, autonomie, capacité à collaborer, capacité à s'adapter	respect de l'échéancier, autonomie, capacité à collaborer	respect de l'échéancier, autonomie	respect de l'échéancier, autonomie
Attitudes	persévérance, souci du détail, ouverture à la critique, initiative	persévérance, souci du détail, ouverture à la critique	persévérance, souci du détail	persévérance, souci du détail

Remarque : Le souligné indique la gradation d'un échelon par rapport à l'échelon supérieur. Le mot **ou** a le sens de : et ou.

Résultat

LEXIQUE

Indicateurs (en gras dans la grille)

Attitudes personnelles – comportements conformes à des qualités et à des caractéristiques individuelles associées à la créativité en graphisme

Persévérance – travailler avec assiduité, constance, détermination, insistance, persistance, ténacité et volonté

Souci du détail – effectuer une tâche avec soin, minutie, application, exactitude, précision

Ouverture à la critique – accepter positivement la perception, l'opinion, les commentaires des autres vis-à-vis son travail

Initiative – chercher des solutions seul et de différentes façons, utiliser le temps libre de façon constructive pour avancer ou améliorer le travail, être proactif, débrouillard

Choix – décisions, sélections finales

Communication – expression, formulation

Concept – Idée, produit

Conduites professionnelles – comportements conformes à des qualités associées à la profession de graphiste

Respect des échéanciers – être présent et ponctuel, prévenir en cas d'absence, remettre les travaux au moment prévu

Autonomie – prise en charge personnelle permettant de travailler de façon indépendante en satisfaisant aux exigences

Capacité à collaborer – esprit d'équipe, collaborer régulièrement avec ses coéquipiers et les enseignants

Capacité d'adaptation – accepter de s'exposer à une situation plus ou moins prévisible, être capable de s'ajuster, de changer, de modifier sa démarche ou le projet, être flexible

Connaissances – savoirs théoriques de type déclaratif, propres au graphisme

Intention – inspiration, source d'inspiration, orientation

Interprétation – adaptation, représentation, signification, élaboration, dialogue

Langue – outil de communication, par exemple : la langue française

Manifestation – démonstration observable

Processus – démarche, ensemble d'étapes

Produit – concept, résultat

Propos – paroles, discours oral ou écrit

Réflexion – introspection, pensées, analyse

Structure – forme

Utilisation – application

Vocabulaire propre – langage propre au graphisme

Qualités (en italique gris dans la grille)

Absent – manquant, non observable

Affirmé – assuré, attesté

Approfondi – détaillé, poussé, fouillé

Approprié – bon, propice, adéquat

Claire – explicite

Cohérent – logique, se tient ensemble, compréhensible

Convaincant – mise en valeur, crédible, persuasif

Convenable – adéquat

Correct – d'une qualité acceptable, mais sans plus

Douteux – incertain, discutable

Juste – fondé, exact

Justifié – argumenté

Lacunaire – incomplet, insuffisant

Organisé – méthodique, systématique

Sensible – perceptible, appréciable, identifiable

Commentaires :

Description des échelons
(Traduction libre de Treffinger et al., 2002, p. 49)

Excellent – les caractéristiques et les qualités associées au concept de créativité sont présentes par le biais d'une ou plusieurs tâches qui témoignent d'un niveau supérieur par rapport à l'originalité, à l'approfondissement et à la qualité.

Révéléateur – témoigne souvent et régulièrement des caractéristiques et des qualités associées à la créativité. De plus, il y a parfois des signes de qualité supérieure.

Émergent – démontre de façon limitée les caractéristiques et les qualités associées à la créativité. La limite se rattache à la qualité, à la régularité ou à la pertinence des caractéristiques ou des qualités attendues.

Insuffisant (échec) – les caractéristiques et les qualités associées à la définition utilisée du concept de créativité ne sont pas suffisamment observables ou évidentes.



OUTILS D'ÉVALUATION DES APPRENTISSAGES DE LA **CRÉATIVITÉ** EN GRAPHISME

Projet de collaboration

CCNB – Campus de Dieppe
Cégep Marie-Victorin

Échange de pratiques portant
sur l'évaluation des apprentissages
de la créativité en conception graphique

Présenté au RCCFC dans le cadre du programme de collaboration 2011-2012

Crédits

ÉQUIPE DE TRAVAIL

Denis Hamel, enseignant

Philippe Robichaud, enseignant

France Roberge, enseignante

Programme de Conception graphique

Collège communautaire du Nouveau-Brunswick – Campus de Dieppe

Paul Marleau, enseignant

Violette Vaillancourt, enseignante

Programme de Graphisme

Cégep Marie-Victorin

Angela Mastracci, conseillère pédagogique

France Séguin, conseillère pédagogique

Cégep Marie-Victorin

RÉDACTION en collaboration avec l'équipe de travail

France Roberge

Collège communautaire du Nouveau-Brunswick – Campus de Dieppe

COORDINATION

Sonia Bélair-Boudreau

Collège communautaire du Nouveau-Brunswick – Campus de Dieppe

France Séguin

Cégep Marie-Victorin

Droits d'auteur



Les outils d'évaluation sont protégés sous contrat *Creative Commons*. Vous êtes libres de reproduire, distribuer et communiquer les outils d'évaluation au public et vous êtes libres de les modifier en respectant les trois conditions suivantes :

- a) Vous devez citer le nom de l'auteure originale (Angela Mastracci, 2011).
- b) Il est interdit d'utiliser les outils d'évaluation à des fins commerciales.
- c) Si vous modifiez, transformez ou adaptez les outils d'évaluation, vous n'avez le droit de distribuer l'outil qui en résulte que sous un contrat identique à celui-ci.

Source: *Creative Commons France*

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/fr/>

OUTILS D'ÉVALUATION DES APPRENTISSAGES DE LA **CRÉATIVITÉ** EN GRAPHISME

Résumé du projet

Bien qu'essentielle au domaine du graphisme, la créativité fait l'objet de différentes interprétations ce qui la rend difficile à évaluer de façon juste et objective. Ces préoccupations sont à l'origine de réflexions et de discussions de la part des enseignants des programmes en graphisme autant au Cégep Marie-Victorin ainsi qu'au Collège communautaire du Nouveau-Brunswick – Campus de Dieppe. L'idée de travailler à la réalisation d'outils d'évaluation sur la créativité a germé à la suite de la lecture des travaux de recherche sur la créativité de Suzanne Filteau et Angela Mastracci du Cégep Marie-Victorin. En mai 2011, le Campus de Dieppe et le Cégep Marie-Victorin se sont associés pour déposer une demande de financement au Réseau des cégeps et des collèges francophones pour un projet de collaboration. Pendant l'année, deux rencontres de l'équipe de travail ont permis de faire la comparaison entre les deux programmes de formation pour constater que, malgré les disparités régionales, les difficultés rencontrées lors de l'évaluation des apprentissages en créativité et les besoins en évaluation de la créativité sont similaires. La collaboration lors des deux séances de travail a permis de développer des grilles d'évaluation de la créativité pour l'enseignement en graphisme pouvant s'adapter selon le contexte, la tâche ou le projet à évaluer.

Description des outils développés

Les outils d'évaluation présentés dans ce document sont basés sur le document *Des outils d'évaluation pour évaluer des apprentissages en créativité* de Angela Mastracci¹, conseillère pédagogique au Cégep Marie-Victorin. Ces outils ont été adaptés au contexte de l'enseignement du graphisme au collégial. Ils se veulent aussi flexibles et adaptatifs à différentes situations d'apprentissage.

Le présent document comprend 2 outils d'évaluation :

1. Outil d'évaluation pour le niveau 2, accompagné d'un lexique et d'une description des échelons²

Le niveau 2 correspond à ce que l'on s'attend d'un étudiant dans la deuxième moitié de sa formation (sessions 4 à 6).

2. Outil d'évaluation pour le niveau 1, accompagné d'un lexique et d'une description des échelons

Le niveau 1 correspond à ce que l'on s'attend d'un étudiant dans la première moitié de sa formation (sessions 1 à 3). Pour le niveau 1, les mandats demandés sont moins complexes que pour le niveau 2. Les critères sont les mêmes, mais les exigences minimales pour un échelon peuvent parfois être différentes.

Chaque outil est divisé en trois grilles à échelle descriptive globale pour évaluer les éléments suivants :

Produit créatif

Processus créatif

Personne créative/Propos

Les 3 « P » (**Produit**, **Processus** et **Personne** créative/**Propos**) de la créativité qui sont proposés dans les grilles correspondent à 3 des « P » présentés dans le modèle du concept de la créativité de Suzanne Filteau³ du Cégep Marie-Victorin.

La tâche à évaluer est présentée au dessus de chacune des grilles. Elle peut être précisée davantage pour rendre compte de la cible d'apprentissage, du contexte, d'un projet en particulier, etc.

Grille à échelle descriptive globale

Dans les grilles à échelles descriptive globale présentées, chaque échelon regroupe plusieurs critères. Les descriptions des échelons se lisent à la verticale et cette lecture permet une appréciation globale de la tâche ou de la compétence à évaluer selon le « P » en question.

Dans une échelle descriptive globale, il importe d'attribuer une importance relative aux critères afin de guider le jugement professionnel. L'ordre des critères débute par le critère déterminant, celui à qui l'on accorde plus de poids dans le contexte, et se termine par le critère qui a le moins de poids. Ainsi, l'ordre des critères peut changer pour répondre aux besoins du cours, à la cible d'apprentissage, aux objectifs poursuivis et au contexte du travail demandé.

Un critère est composé d'un indicateur et d'une qualité. L'indicateur est un comportement ou un élément d'une performance ou d'un processus qui renseigne sur la progression ou la réalisation des apprentissages. L'indicateur est un élément observable et mesurable. La qualité est l'état caractéristique de l'indicateur. La qualité le nuance lui donnant une valeur.

Grille à échelle descriptive analytique

On peut créer des grilles à échelle descriptive analytique à partir des outils présentés en utilisant les critères à l'horizontale. Il faut alors s'assurer de modifier les descriptions des échelons pour qu'elles soient clairement différentes les unes des autres. On pourrait utiliser l'échelle descriptive analytique pour l'évaluation de la créativité en début de formation (niveau 1) afin que l'étudiant puisse mieux cibler ses défis. (Exemples aux pages 16 à 18)

Adaptation des grilles

On peut utiliser les trois grilles pour évaluer un projet ou bien les séparer et évaluer seulement un ou deux « P » selon le contexte.

Chaque « P » peut faire l'objet d'une pondération différente selon la cible d'apprentissage poursuivie. Il serait cependant important de travailler en équipe de programme ou de cours afin de s'assurer d'établir une pondération semblable dans un même cours pour un même type de projet. Les pondérations présentées ici ne sont là qu'à titre d'exemples et peuvent être adaptées pour refléter les pratiques locales.

On peut aussi isoler des critères ou changer le critère déterminant. Il faut cependant réécrire les descriptifs de certains des échelons pour s'assurer que la distinction entre les échelons est claire. On peut, par exemple, utiliser 3 critères tirés de 3 « P » différents et construire une grille visant un objet d'apprentissage particulier (exemple à la page 15 d'une grille de niveau 1). Cette grille peut aussi être utilisée pour l'évaluation d'un travail préparatoire à un projet de niveau 2 en ajustant les descriptifs pour refléter le niveau attendu.

Évaluation sommative et formative

Les grilles peuvent être utilisées pour faire une évaluation sommative ou formative. Cependant, pour le « P » Personne, lorsqu'on évalue la manifestation des attitudes personnelles et des conduites professionnelles, il faut être en mesure d'observer des comportements. Dans les grilles proposées aux pages 9 et 13, cette partie est formative.

La grille peut aussi servir à l'autoévaluation, surtout au niveau 2 de la formation. L'étudiant est alors plus conscient de ses forces et il peut utiliser la grille pour s'autoévaluer tout au long d'un projet.

1. MASTRACCI, A. (2011). *Des critères d'évaluation génériques et une grille d'évaluation à échelles descriptives globales pour évaluer des apprentissages en créativité au collégial*. Essai de maîtrise en enseignement au collégial, PERFORMA, Université de Sherbrooke, Sherbrooke. Document téléchargeable à l'adresse :
[<http://www.cdc.qc.ca/pdf/mastracci-evaluation-creativite-essai-usherbrooke-2011.pdf>]

2. TREFFINGER, D. J., YOUNG, G. C., SELBY, E. C., SHEPARDSON, C. (2002). *Assessing Creativity: A Guide for Educators*. Rapport RM02170. Sarasota, FL: Center for Creative Learning. Document téléchargeable à l'adresse :
[<http://www.creativelearning.com/creative-problem-solving/free-resources.html>]

3. FILTEAU, S. (2009). *Proposition d'un modèle du concept de créativité applicable pour le design de mode au collégial et transférable à d'autres domaines et ordres d'enseignement*. Mémoire de maîtrise en éducation, Université de Québec à Montréal, Québec. Document téléchargeable à l'adresse :
[<http://www.cdc.qc.ca/pdf/w027486-filteau-creativite-memoire-maitrise-UQAM-2009.pdf>]

TABLES DES MATIÈRES

Niveau 2

Grille d'évaluation à échelle descriptive globale (lecture verticale) pour le PRODUIT créatif–niveau 2	7
Grille d'évaluation à échelle descriptive globale (lecture verticale) pour le PROCESSUS créatif–niveau 2	8
Grille d'évaluation à échelle descriptive globale (lecture verticale) pour la PERSONNE créative/PROPOS–niveau 2	9

Niveau 1

Grille d'évaluation à échelle descriptive globale (lecture verticale) pour le PRODUIT créatif–niveau 1	11
Grille d'évaluation à échelle descriptive globale (lecture verticale) pour le PROCESSUS créatif–niveau 1	12
Grille d'évaluation à échelle descriptive globale (lecture verticale) pour la PERSONNE créative/PROPOS–niveau 1	13

Adaptations

Exemple d'une adaptation d'une grille à échelle descriptive globale (lecture verticale) qui combine un critère par « P » pour un projet où la cible d'apprentissage porte sur le développement de la pensée créatrice lors des cours de niveau 1	15
Exemple d'une grille à échelle descriptive analytique (lecture horizontale) pour le PRODUIT créatif–niveau 1	16
Exemple d'une grille à échelle descriptive analytique (lecture horizontale) pour le PROCESSUS créatif–niveau 1	17
Exemple d'une grille à échelle descriptive analytique (lecture horizontale) pour la PERSONNE créative/PROPOS–niveau 1	18

Niveau 2

Deuxième moitié de formation

Grille d'évaluation à échelle descriptive globale
(Lecture verticale) pour

PRODUIT créatif,

PROCESSUS créatif

PERSONNE créative/**PROPOS**



Grille d'évaluation à échelle descriptive globale (lecture verticale) pour le PROCESSUS créatif – niveau 2

Tâche générique :

À PARTIR D'UN MANDAT, CRÉER UN CONCEPT GRAPHIQUE COMMUNICANT, PERTINENT ET INNOVATEUR

Pondération %	EXCELLENT	RÉVÉLATEUR	ÉMERGENT	INSUFFISANT	
	10 9,4 8,8	8,5 8 7,5	7,2 6,6 6	5,9 et moins <input type="checkbox"/>	
PROCESSUS CRÉATIF - DÉMARCHÉ	Démarche observée	La démarche observée est <i>dynamique</i> et <i>personnelle</i> dans l'esprit du processus proposé .	La démarche observée est <i>valable</i> par rapport au processus proposé .	La démarche observée est <i>correcte</i> par rapport au processus proposé .	La démarche observée <i>peut</i> être <i>inadéquate</i> par rapport au processus proposé .
	Recherche d'idées pertinente	La démarche observée est appuyée par une recherche d'idées <i>pertinente</i> réalisée <i>avant</i> et <i>pendant</i> la production.	La démarche observée est appuyée par une recherche d'idées <i>adéquate</i> réalisée <i>avant</i> et <i>pendant</i> la production.	La démarche observée est appuyée par une recherche d'idées <i>correcte</i> réalisée <i>avant</i> ou <i>pendant</i> la production.	La démarche observée <i>n'est pas suffisamment</i> appuyée par une recherche d'idées réalisée <i>avant</i> ou <i>pendant</i> la production.
	Habiletés associées à la pensée créatrice	La recherche démontre <i>clairement</i> les quatre habiletés associées à la pensée créatrice : fluidité ; flexibilité ; originalité ; complexité des idées.	La recherche démontre les habiletés de fluidité et de flexibilité ; et témoigne <i>parfois</i> de l' originalité ou de la complexité des idées.	La recherche démontre des habiletés de fluidité et de flexibilité ; et <i>peut</i> témoigner de l' originalité .	La recherche démontre <i>peu</i> la présence des quatre habiletés même si <i>certaines idées</i> <i>peuvent</i> révéler une utilisation <i>correcte</i> des connaissances , des techniques ou du langage propres au graphisme.
	Utilisation des connaissances, des techniques et du langage propres au graphisme	Les idées révèlent une utilisation <i>pertinente</i> des connaissances , des techniques et du langage propres au graphisme.	Les idées révèlent une utilisation <i>adéquate</i> des connaissances , des techniques et du langage propres au graphisme.	<i>Certaines</i> idées révèlent une utilisation <i>adéquate</i> des connaissances , des techniques et du langage propres au graphisme.	

Remarque : Le souligné indique la gradation d'un échelon par rapport à l'échelon supérieur. Le mot **ou** a le sens de : et ou.

Résultat

LEXIQUE

Indicateurs (en gras dans la grille)

Connaissances – savoirs théoriques de type déclaratif, propres au graphisme

Démarche observée – processus, ensemble d'étapes perçues durant la situation ou la tâche demandée

Habiletés – habiletés intellectuelles associées à la pensée créatrice (en ordre croissant de difficulté) :

Fluidité – beaucoup d'idées pertinentes (divergence)

Flexibilité – diversité des idées; variété des idées (divergence)

Originalité – associations pertinentes fort éloignées des données en jeu; solutions habiles, astucieuses, ingénieuses, sortant de l'ordinaire (divergence)

Complexité – élaboration des idées; approfondissement des idées; idées recherchées, peaufinées et figolées (convergence)

Idées – pensées, esquisses, dessins, concepts, ébauches

Langage – moyens d'expression

Processus proposé – démarche suggérée avant le début de la production

Recherche d'idées – moyens d'exploration d'idées propres au graphisme (journal créatif, dossier de recherche, fiches d'expérimentation, dossier d'étude, etc.)

Techniques – procédés, stratégies et habiletés (savoirs faire), incluant les techniques de créativité propres au graphisme

Utilisation – application

Qualités (en italique gris dans la grille)

Adéquat – convenable, approprié

Avant – préalablement, préliminairement

Clairement – facilement observable, explicitement

Correct – d'une qualité acceptable, mais sans plus

Dynamique – actif, esprit d'initiative

Parfois – occasionnellement

Pendant – durant, en cours de

Personnel – façonné par les caractéristiques de la personne évaluée, authentique

Pertinent – significatif, intelligent, approprié

Suffisamment – assez, acceptablement

Valable – qui a une certaine valeur, une certaine importance ou un certain intérêt

Commentaires :

Description des échelons

(Traduction libre de Treffinger et al., 2002, p. 49)

Excellent – les caractéristiques et les qualités associées au concept de créativité sont présentes par le biais d'une ou plusieurs tâches qui témoignent d'un niveau supérieur par rapport à l'originalité, à l'approfondissement et à la qualité.

Révéléateur – témoigne souvent et régulièrement des caractéristiques et des qualités associées à la créativité. De plus, il y a parfois des signes de qualité supérieure.

Émergent – démontre de façon limitée les caractéristiques et les qualités associées à la créativité. La limite se rattache à la qualité, à la régularité ou à la pertinence des caractéristiques ou des qualités attendues.

Insuffisant (échec) – les caractéristiques et les qualités associées à la définition utilisée du concept de créativité ne sont pas suffisamment observables ou évidentes.

Niveau 1

Première moitié de formation
Mandat moins complexe que pour le niveau 2

Grille d'évaluation à échelle descriptive globale
(Lecture verticale) pour

PRODUIT créatif,
PROCESSUS créatif
PERSONNE créative/**PROPOS**



Adaptations

Exemple d'une adaptation d'une grille à échelle descriptive globale (lecture verticale) qui combine un critère par «P» pour un projet où la cible d'apprentissage porte sur le développement de la pensée créatrice lors des cours de niveau 1

Exemple d'une grille à échelle descriptive analytique (lecture horizontale) pour le PRODUIT créatif–niveau 1

Exemple d'une grille à échelle descriptive analytique (lecture horizontale) pour le PROCESSUS créatif–niveau 1

Exemple d'une grille à échelle descriptive analytique (lecture horizontale) pour la PERSONNE créative/PROPOS–niveau 1



Exemple d'une grille à échelle descriptive analytique (lecture horizontale) pour le PRODUIT créatif – niveau 1

Tâche générique :

À PARTIR D'UN MANDAT, CRÉER UN CONCEPT GRAPHIQUE COMMUNICANT, PERTINENT ET ORIGINAL

Pondération %	EXCELLENT	RÉVÉLATEUR	ÉMERGENT	INSUFFISANT
Choix par rapport au mandat et à l'intention 35% _____ x 3,5 = _____	10 9,4 8,8 Le concept est composé de choix <i>cohérents</i> en <i>concordance</i> avec le mandat et avec l' intention développée par l'étudiant.	8,5 8 7,5 Le concept est composé de choix <i>généralement cohérents</i> en <i>concordance</i> avec le mandat et avec l' intention développée par l'étudiant.	7,2 6,6 6 Le concept est composé de choix <i>en partie cohérents</i> en <i>concordance</i> avec le mandat ou avec l' intention développés par l'étudiant.	5.9 et moins Le concept est composé de choix <i>peu cohérents</i> en <i>concordance</i> avec le mandat et avec l' intention développés par l'étudiant.
Liens entre le contexte et la clientèle ciblée 30% _____ x 3 = _____	10 9,4 8,8 Le concept est <i>adapté</i> au contexte et il est perçu comme <i>pertinent</i> pour la clientèle ciblée .	8,5 8 7,5 Le concept <i>convient généralement</i> au contexte et il est perçu comme ayant une <i>certaine pertinence</i> pour la clientèle ciblée .	7,2 6,6 6 Le concept est perçu comme ayant un <i>certain potentiel</i> pour la clientèle ciblée même s'il <i>convient seulement en partie</i> au contexte .	5.9 et moins Le concept est <i>peu adapté</i> au contexte et il <i>peut</i> être perçu comme <i>inadéquat</i> pour la clientèle ciblée .
Caractéristiques du concept en lien avec son traitement 20% _____ x 2 = _____	10 9,4 8,8 Le concept est <i>recherché</i> et <i>harmonieux</i> , et il témoigne d'un traitement original .	8,5 8 7,5 Le concept est <i>harmonieux</i> et il témoigne <i>en partie</i> d'un traitement original .	7,2 6,6 6 Le concept est <i>convenable</i> et <i>peut</i> témoigner <i>en partie</i> d'un traitement original .	5.9 et moins Le concept est <i>peu harmonieux</i> et démontre <i>très peu d'originalité</i> .
Maquette et utilisation des techniques propres au graphisme 15% _____ x 1,5 = _____	10 9,4 8,8 La maquette est <i>convenable</i> et rend compte d'une <i>utilisation adéquate</i> des techniques propres au graphisme.	8,5 8 7,5 La maquette est <i>convenable</i> et rend compte d'une <i>utilisation correcte</i> des techniques propres au graphisme.	7,2 6,6 6 La maquette et l' utilisation des techniques propres au graphisme sont <i>correctes</i> .	5.9 et moins La maquette ou l' utilisation des techniques propres au graphisme <i>peuvent</i> être <i>inadéquates</i> .

Remarque : Le souligné indique la gradation d'un échelon par rapport à l'échelon supérieur. Le mot **ou** a le sens de : et ou.

Résultat

LEXIQUE

Indicateurs (en gras dans la grille)

Choix – décisions, sélections finales

Concept – Idée

Contexte – les incontournables de la situation ou de la tâche demandée : besoins de la clientèle, consignes, contraintes, réalisme, faisabilité, temps, etc.

Clientèle visée – marché cible, public cible, personnes visées, auditoire

Intention – inspiration, source d'inspiration, orientation, axe de communication

Mandat – travail à accomplir : but, objectif, délai, clientèle visée, etc.

Maquette – montage ou modèle présentant tous les aspects du produit final

Objectif – but, mandat

Techniques – procédés, stratégies et habiletés (savoirs faire) propres au graphisme

Traitement – éléments et principes reliés au domaine; styles, couleurs, grilles de mise en page, supports, moyens d'expression

Utilisation – application

Qualités (en italique gris dans la grille)

Acceptable – correct

Adapté – ajusté

Adéquat – convenable, approprié

Cohérent – logique, se tient ensemble, compréhensible

Généralement cohérent – globalement logique

Peu cohérent – dont il est difficile de suivre la logique ou de voir les liens

Concordance – conformité

Convaincant – mise en valeur, crédible, persuasif

Convenable – adéquat

Convient en partie – est minimalement adéquat

Convient généralement – globalement adéquat

Correct – d'une qualité acceptable, mais sans plus

Habile – pertinent, maîtrisé

Harmonieux – équilibré, heureux, sans superflu

Innovateur – ajout d'un pas sur ce qui existe déjà, nouveau, jamais vu, inventif

Original – différent de ce qui se fait déjà et rare

Pertinent – utile, fonctionnel, valable, ayant un sens, significatif, ayant une valeur ajoutée

Potentiel – possibilité

Recherché – élaboré, raffiné, fouillé

Commentaires :

Description des échelons
(Traduction libre de Treffinger et al., 2002, p. 49)

Excellent – les caractéristiques et les qualités associées au concept de créativité sont présentes par le biais d'une ou plusieurs tâches qui témoignent d'un niveau supérieur par rapport à l'originalité, à l'approfondissement et à la qualité.

Révélateur – témoigne souvent et régulièrement des caractéristiques et des qualités associées à la créativité. De plus, il y a parfois des signes de qualité supérieure.

Émergent – démontre de façon limitée les caractéristiques et les qualités associées à la créativité. La limite se rattache à la qualité, à la régularité ou à la pertinence des caractéristiques ou des qualités attendues.

Insuffisant (échec) – les caractéristiques et les qualités associées à la définition utilisée du concept de créativité ne sont pas suffisamment observables ou évidentes.

**Exemple d'une grille d'évaluation à échelle descriptive globale (lecture verticale)
pour la PERSONNE créative/PROPOS-niveau 1**

Tâche générique:

À PARTIR D'UN MANDAT, CRÉER UN CONCEPT GRAPHIQUE COMMUNICANT, PERTINENT ET ORIGINAL

Pondération %	EXCELLENT	RÉVÉLATEUR	ÉMERGENT	INSUFFISANT
PERSONNE CRÉATIVE/PROPOS • ARGUMENTATION	Réflexion (Contenu) 60 % _____ x 6 = _____ Les propos de l'étudiant témoignent d'une réflexion juste menant à une interprétation justifiée et cohérente de son intention , de ses connaissances et de l'ensemble des choix entourant le concept .	10 9,4 8,8 Les propos de l'étudiant témoignent d'une <i>certaine</i> réflexion menant à une interprétation généralement justifiée et cohérente de son intention , de ses connaissances et de l'ensemble des choix entourant le concept .	8,5 8 7,5 Les propos de l'étudiant témoignent d'une <i>certaine</i> réflexion , mais laissent des doutes quant à une interprétation cohérente de son intention , de ses connaissances et de l'ensemble des choix entourant le concept .	7,2 6,6 6 Les propos de l'étudiant témoignent de <i>peu de</i> réflexion , et démontrent une interprétation peu cohérente de son intention , de ses connaissances et de l'ensemble des choix entourant le concept .
	Communication (forme) 40 % _____ x 4 = _____ La communication (orale ou écrite) est convenable grâce à une structure organisée et une utilisation correcte de la langue et du vocabulaire propre au graphisme.	10 9,4 8,8 La communication (orale ou écrite) est <i>acceptable</i> grâce à une certaine structure des idées et une utilisation correcte de la langue et du vocabulaire propre au graphisme.	8,5 8 7,5 La communication (orale ou écrite) <i>peut</i> présenter des lacunes dans la structure ou dans l'utilisation de la langue malgré un usage correct du vocabulaire propre au graphisme.	7,2 6,6 6 La communication (orale ou écrite) présente plusieurs lacunes dans la structure et dans l'utilisation de la langue et du vocabulaire propre au graphisme.
Évaluation formative	EXCELLENT	RÉVÉLATEUR	ÉMERGENT	INSUFFISANT
Savoir être	Il y a <i>régulièrement</i> manifestation de l'ensemble des conduites professionnelles et des attitudes personnelles jugées importantes pour le graphisme, et ce, à travers le produit , le processus et le propos .	Il y a <i>régulièrement</i> manifestation de <i>certaines</i> conduites professionnelles et d'attitudes personnelles jugées importantes pour le graphisme, et ce, à travers le produit , le processus et le propos .	Il y a <i>régulièrement</i> manifestation de <i>conduites professionnelles</i> et d'attitudes personnelles de base jugées importantes pour le graphisme, et ce, à travers le produit , le processus ou le propos .	Il y a <i>très peu</i> de manifestation de <i>certaines</i> conduites professionnelles et d'attitudes personnelles de base jugées importantes pour le graphisme, et ce, à travers le produit , le processus ou le propos .
Conduites	respect de l'échéancier, autonomie, capacité à collaborer, capacité à s'adapter	respect de l'échéancier, autonomie, capacité à collaborer	respect de l'échéancier, autonomie	respect de l'échéancier, autonomie
Attitudes	persévérance, souci du détail, ouverture à la critique, initiative	persévérance, souci du détail, ouverture à la critique	persévérance, souci du détail	persévérance, souci du détail

Remarque : Le souligné indique la gradation d'un échelon par rapport à l'échelon supérieur. Le mot **ou** a le sens de : et ou.

Résultat

LEXIQUE

Indicateurs (en gras dans la grille)

Attitudes personnelles – comportements conformes à des qualités et à des caractéristiques individuelles associées à la créativité en graphisme

Persévérance – travailler avec assiduité, constance, détermination, insistance, persistance, ténacité et volonté

Souci du détail – effectuer une tâche avec soin, minutie, application, exactitude, précision

Ouverture à la critique – accepter positivement la perception, l'opinion, les commentaires des autres vis-à-vis son travail

Initiative – chercher des solutions seul et de différentes façons, utiliser le temps libre de façon constructive pour avancer ou améliorer le travail, être proactif, débrouillard

Choix – décisions, sélections finales

Communication – expression, formulation

Concept – Idée, produit

Conduites professionnelles – comportements conformes à des qualités associées à la profession de graphiste

Respect des échéanciers – être présent et ponctuel, prévenir en cas d'absence, remettre les travaux au moment prévu

Autonomie – prise en charge personnelle permettant de travailler de façon indépendante en satisfaisant aux exigences

Capacité à collaborer – esprit d'équipe, collaborer régulièrement avec ses coéquipiers et les enseignants

Capacité d'adaptation – accepter de s'exposer à une situation plus ou moins prévisible, être capable de s'ajuster, de changer, de modifier sa démarche ou le projet, être flexible

Connaissances – savoirs théoriques de type déclaratif, propres au graphisme

Intention – inspiration, source d'inspiration, orientation

Interprétation – adaptation, représentation, signification, élaboration, dialogue

Langue – outil de communication, par exemple : la langue française

Manifestation – démonstration observable

Processus – démarche, ensemble d'étapes

Produit – concept, résultat

Propos – paroles, discours oral ou écrit

Réflexion – introspection, pensées, analyse

Structure – forme

Utilisation – application

Vocabulaire propre – langage propre au graphisme

Qualités (en italique gris dans la grille)

Absent – manquant, non observable

Affirmé – assuré, attesté

Approfondi – détaillé, poussé, fouillé

Approprié – bon, propice, adéquat

Claire – explicite

Cohérent – logique, se tient ensemble, compréhensible

Convaincant – mise en valeur, crédible, persuasif

Convenable – adéquat

Correct – d'une qualité acceptable, mais sans plus

Douteux – incertain, discutable

Juste – fondé, exact

Justifié – argumenté

Lacunaire – incomplet, insuffisant

Organisé – méthodique, systématique

Sensible – perceptible, appréciable, identifiable

Commentaires :

Description des échelons
(Traduction libre de Treffinger et al., 2002, p. 49)

Excellent – les caractéristiques et les qualités associées au concept de créativité sont présentes par le biais d'une ou plusieurs tâches qui témoignent d'un niveau supérieur par rapport à l'originalité, à l'approfondissement et à la qualité.

Révéléateur – témoigne souvent et régulièrement des caractéristiques et des qualités associées à la créativité. De plus, il y a parfois des signes de qualité supérieure.

Émergent – démontre de façon limitée les caractéristiques et les qualités associées à la créativité. La limite se rattache à la qualité, à la régularité ou à la pertinence des caractéristiques ou des qualités attendues.

Insuffisant (échec) – les caractéristiques et les qualités associées à la définition utilisée du concept de créativité ne sont pas suffisamment observables ou évidentes.

