

MINISTÈRE DE LA COMMUNAUTÉ FRANÇAISE

ÉPREUVE EXTERNE COMMUNE

TEST D'ENSEIGNEMENT SECONDAIRE SUPÉRIEUR

FRANÇAIS

**6^e année de l'enseignement technique de qualification
7^e année de l'enseignement professionnel**



Dossier de l'enseignant

L'épreuve a été élaborée par un groupe de travail désigné par le Gouvernement de la Communauté française et composé de :

ANDERNACK Sophie, Professeure

CROES Maud, Professeure

DANAU Patrick, Conseiller pédagogique, CPEONS

GILBERT Geneviève, conseillère pédagogique, SEGEC

GOFFIN Françoise, Inspectrice

GOSSELIN Françoise, Conseillère pédagogique, C.F.

MATHIEU Marie-Christine, Professeure

SARIGIANNIS Despina, professeure

VANLOUBBEECK Georges, Inspecteur général de l'enseignement secondaire

VANSCHepDAEL Jean-Luc, Conseiller pédagogique, SEGEC

VILAIN-CAPELLE Dominique, Inspectrice

SOMMAIRE

	Pages
Introduction	5
Confidentialité des résultats	5
Modalités de passation	5
Description de l'épreuve	6
Guide de correction	9
Modalités d'évaluation	17
Compétences terminales mobilisées et évaluées	17
Encodage des résultats	18

INTRODUCTION

Votre école est l'une des vingt-deux qui ont accepté de participer à la phase expérimentale du « test d'enseignement secondaire supérieur » (TESS) en français. La présente épreuve est destinée aux élèves de la 6^e année de l'enseignement technique de qualification et des 7^{es} années professionnelles délivrant le CESS. Elle cible la compréhension à la lecture.

L'année scolaire prochaine, la participation sera proposée à tous les établissements scolaires. Elle restera facultative : chaque pouvoir organisateur décidera d'y inscrire ses établissements scolaires ou non, dans les conditions que prévoit le décret du 2 juin 2006, modifié le 30 avril 2009¹.

La phase expérimentale a pour but de mettre au point tous les aspects de cette épreuve : contenu, durée, passation, corrections, organisation générale.

Fin juin, nous vous demanderons de répondre à un questionnaire afin de connaître votre avis sur tous ces aspects et en particulier sur les éléments qui devront être ajustés pour les prochaines années.

Nous vous remercions très chaleureusement pour votre participation.

L'épreuve a lieu simultanément dans toutes les classes des écoles participantes, selon des modalités communes à tous les établissements. Le respect des consignes et des modalités de passation et de correction est placé sous la responsabilité de la direction et des professeurs, comme s'il s'agissait d'une épreuve conçue par les enseignants eux-mêmes.

CONFIDENTIALITÉ DES RÉSULTATS

Selon les termes du décret précité, les modalités de correction sont définies de manière à garantir l'impartialité et la confidentialité. Les résultats obtenus ne peuvent permettre aucun classement des élèves ou des établissements. Il est également interdit de faire état des résultats obtenus, voire de la simple participation à cette épreuve, à des fins de publicité ou de concurrence entre établissements. Les membres du personnel et les pouvoirs organisateurs sont tenus au secret professionnel.

MODALITES DE PASSATION

1. Des dictionnaires doivent être à la disposition des élèves pendant la passation de l'épreuve.
2. Le professeur distribue d'abord le « portefeuille de documents » et veille à ce que les élèves prennent le temps de lire attentivement la consigne générale de la page 3. Ils peuvent manipuler le portefeuille pour s'en approprier la structure, mais le professeur leur déconseille de commencer la lecture des documents.
3. Quand les élèves ont eu le temps de prendre connaissance de la consigne générale, le professeur leur distribue le questionnaire et invite chacun à lire attentivement les consignes de chaque question.
4. Le temps prévu pour l'épreuve externe est de deux périodes, mais il est conseillé d'appliquer cette indication avec bon sens.

¹ Décret du 2 juin 2006 : http://www.galilex.cfwb.be/document/pdf/30959_001.pdf

DESCRIPTION DE L'ÉPREUVE

Cette épreuve vise uniquement l'évaluation de la lecture de textes informatifs. Elle ne prétend donc pas à l'exhaustivité en matière d'évaluation des compétences de lecture.

Le choix du sujet

Le sujet est un thème de société susceptible d'intéresser la grande majorité des élèves, quelle que soit leur orientation d'étude. Il ne requiert pas de connaissances spécifiques.

Il est ici abordé par des adultes, parents ou responsables d'institutions, confrontés à la passion excessive de certains jeunes pour les jeux virtuels.

Dans le cas d'une épreuve personnelle et selon l'année concernée (6^e T.Q. ou 7^e P.), le professeur pourrait sans doute choisir un sujet qu'il juge plus adéquat au cursus et au niveau atteint par ses élèves. Cependant, pour une épreuve externe destinée à un large public, le choix s'est porté sur un dénominateur commun, afin de ne porter préjudice à aucune catégorie d'élèves.

Le choix des supports

Les documents rassemblés sont divers dans leurs formes, ainsi que le recommandent les programmes :

- un extrait de la transcription d'une émission télévisée
- les résultats d'un sondage sous la forme d'un graphique
- trois articles de presse récents
- un message d'internaute repris d'un forum de discussion.

Le public visé par les supports d'informations retenus est le grand public adulte, non-expert de la question traitée. En ce sens, ces documents peuvent correspondre au niveau d'un CESS sanctionnant la scolarité d'élèves du secondaire à l'aube de leur entrée dans la vie adulte, citoyenne et, pour certains, professionnelle.

La démarche de questionnement

L'épreuve se propose de simuler un projet de recherche d'informations plausible et réaliste. Si, dans la vie réelle, la lecture peut être gratuite et objet de plaisir, elle se révèle également une source d'informations susceptibles de modifier les perceptions premières du lecteur, de l'amener à reconsidérer ses convictions et de nuancer son approche du réel et sa communication avec autrui. Dans cette optique, l'épreuve conduit l'élève à réinvestir les informations tirées de la lecture des documents pour se positionner lui-même en expert et prodiguer des conseils via un forum de discussion en ligne.

Les questions posées tout au long de l'épreuve devraient permettre à l'étudiant d'adopter une stratégie de lecture appropriée à son projet et aux textes.

Première partie. Pour aborder la question

- Ce que vous pensez du sujet (question 1).

Avant de commencer l'épreuve, les élèves sont invités à exprimer leur avis sur les jeux vidéos. C'est cette opinion qu'il s'agira d'enrichir et de nuancer par la recherche d'informations.

- Un cas vécu (questions 2, 3, 4).

Les témoignages d'Axel et de sa maman, enregistrés à l'occasion d'une émission de la RTBF, offrent une bonne accroche pour aborder la question, s'y intéresser et commencer à enrichir ses connaissances. Trois questions ouvertes permettent de cerner l'essentiel de l'information fournie.

- Un sondage à comparer à un avis de spécialiste (question 5).

Les informations données par Axel et sa maman relevant d'une histoire individuelle, il est utile de les confronter à d'autres sources d'informations pour en savoir plus.

L'élève doit alors comparer l'avis d'un spécialiste et les résultats d'un sondage réalisé auprès d'adolescents et consacré aux rapports parents-enfants en matière de jeux vidéos. L'élève est mis en posture de lecteur critique. Sa réponse dépendra de l'interprétation qu'il fera des données statistiques : les pourcentages de « systématiquement » et de « souvent » invitent à infirmer l'avis du spécialiste, alors que les « parfois » ou « jamais » invitent à le nuancer voire à confirmer son opinion.

En proposant, à la droite des graphiques, une addition des chiffres relatifs aux comportements positifs, le document oriente la lecture vers la conviction que les parents manifestent de l'intérêt pour les jeux vidéos de leurs enfants. Mais rien n'oblige le lecteur à accepter la lecture qui lui est proposée par IPSOS.

Deuxième partie. Pour en savoir plus : ce qu'en disent les spécialistes (questions 6.1 à 6.10).

Dans une deuxième partie de l'épreuve, l'élève vérifie dix affirmations à l'aide d'un portefeuille de trois articles reprenant directement ou indirectement les propos de divers spécialistes.

L'étudiant doit vérifier si chacune de ces affirmations est abordée ou non dans les articles. Il doit ensuite préciser si elle se voit confirmée ou infirmée, identifier les sources des avis exprimés et justifier ses réponses. Pour ce faire, il peut reformuler l'extrait ou simplement le reproduire. Cette possibilité évite de sanctionner un élève qui aurait compris le sens d'un texte, mais qui éprouverait des difficultés d'expression.

Cette tâche d'identification et de comparaison d'informations peut être considérée comme complexe dans la mesure où elle nécessite la levée de divers obstacles :

- Ne pas se contenter de la première information repérée. La même affirmation peut en effet être abordée dans plusieurs documents. C'est le cas par exemple de l'affirmation n° 1, relative à la dépendance aux jeux vidéos. Ce thème est abordé par les trois articles.

- Percevoir des avis divergents, voire contradictoires, quelquefois rassemblés au sein d'un même article et orchestrés par un journaliste. Les propos de certains articles peuvent confirmer l'affirmation et d'autres l'infirmier. Un même spécialiste, cité dans deux articles, peut nuancer ou infirmer ses propos d'un document à l'autre (affirmation n° 1, M. Tisseron - documents 3 et 4) : un exercice de lecture et d'esprit critique.

Afin de rendre la tâche accessible aux élèves, l'exhaustivité n'a toutefois pas été recherchée : la reprise de toutes les informations n'est pas nécessaire pour la réussite de cette partie de l'épreuve. Ainsi, si l'affirmation n° 1 est traitée par les trois articles et abordée à cinq reprises, deux occurrences seulement sont attendues.

- Rappporter un texte à ses circonstances d'énonciation. Le journaliste peut parler en son nom propre, mais également citer ou rapporter indirectement les propos d'un spécialiste, d'une institution... Une absence ou une erreur d'identification de la source des propos sélectionnés est pénalisée. A nouveau, la tâche ici proposée exerce l'esprit critique et permet d'évaluer la mise en œuvre d'une démarche citoyenne.

Troisième partie. C'est vous l'expert (question 7).

Pourvu de connaissances diverses sur la question, l'élève peut désormais adopter la posture d'un adolescent ou d'un jeune adulte averti, à même de venir en aide à une maman inquiète de voir son fils jouer de manière excessive. Il s'agit de lui proposer cinq pistes inspirées par la lecture du dossier. Cette tâche de lecture-écriture valorise l'expertise acquise par l'élève et donne un sens pragmatique à la recherche d'informations.

Les informations formulées par la maman à propos de son fils impliquent une sélection stricte des données livrées par les experts. En effet, tous les conseils donnés dans les documents n'ont pas une pertinence égale, certains sont inadéquats à la situation, d'autres pourront même être inférés des propos des spécialistes.

Il est à noter que la tâche écrite demandée ne requiert pas une forme travaillée et peut être évaluée selon les seuls critères de compréhension à la lecture.

GUIDE DE CORRECTION

Première partie

Pour aborder la question

Ce que vous pensez du sujet

- ❶ À titre indicatif, exprimez votre opinion avant la lecture des documents : les jeux vidéos ont-ils un impact négatif ou positif sur les adolescents ?
- POSITIF
 - NEGATIF
 - AVIS PARTAGÉ

Cette question est destinée à initier la réflexion des élèves et ne sera pas évaluée.

Un cas vécu

Document 1, pp. 4-5. Un témoignage : Axel, 19 ans, accro au jeu vidéo, et sa mère

QUESTIONS	CONTENU ATTENDU ²	10 POINTS
<p>2 Énoncez le motif d'inquiétude de la mère d'Axel.</p>	<p>Isolement d'Axel.</p>	<p>1 pt</p>
<p>3 Repérez dans le discours d'Axel la phrase exprimant de manière explicite une contradiction, un paradoxe. Recopiez cette phrase et soulignez un terme qui met l'opposition en évidence.</p>	<p>« ... <u>paradoxalement</u> on est en train de jouer tout seul chez soi et <u>pourtant</u>, on fait pas mal de choses en groupe, à distance quoi, on est un groupe avec la guilde et on travaille autour d'un projet commun. »</p>	<p>3 pts Un seul terme souligné suffit</p>
<p>4 Pour Axel, le jeu a des aspects positifs et négatifs. Distinguez-les et reformulez chacun d'entre eux.</p>	<p>Aspects positifs</p> <ul style="list-style-type: none"> • Oubli des soucis du réel, déconnexion • Projection dans un autre monde • Construction d'un personnage • Impression d'être utile aux autres joueurs • Plaisir • ... <p>Aspects négatifs</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sentiment de culpabilité vis-à-vis du groupe • Malaise d'avoir trop joué • Sentiment de manque • ... 	<p>6 pts 1 pt par élément repéré et bien classé. 0 pt par élément mal ou non classé</p>

² Pour l'ensemble du questionnaire, peut être considérée comme bonne toute réponse formulée différemment des propositions de ce guide pour autant que le contenu soit équivalent.

Un sondage à comparer à un avis de spécialiste

QUESTION	INFORMATIONS ATTENDUES	10 POINTS
<p>5 Les données du sondage permettent-elles de contredire, nuancer ou confirmer le jugement du spécialiste sur les connaissances et comportements des parents en matière de jeux vidéos ? Expliquez.</p>	<p>Plusieurs lectures du tableau sont possibles et admises : infirmation, nuance ou confirmation. L'élève choisit une des trois thèses ou les combine, par exemple, infirmation (ou confirmation) et nuance.</p> <p><u>Infirmation des propos</u> Le sondage montre que la majorité des parents ont une connaissance des jeux vidéos.</p> <p><i>Exemple de justification</i> Une addition des chiffres (à droite du tableau) montre que 87 % des parents parlent des jeux avec leurs enfants, 64 % jouent avec eux, 57 % restent à leur côté quand ils jouent.</p> <p><u>Nuance des propos</u> Le sondage montre que les parents, s'ils n'ont pas une méconnaissance totale des jeux vidéos, n'en ont pas pour autant une bonne connaissance.</p> <p><i>Exemple de justification</i> En effet, 54 % des parents ne parlent que parfois des jeux, 54 % y jouent parfois et 49 % observent parfois leurs enfants lorsqu'ils jouent.</p> <p><u>Confirmation des propos</u> Le sondage montre qu'une minorité de parents a une connaissance effective des jeux.</p> <p><i>Exemple de justification</i> Seuls 33 % des parents en parlent systématiquement et souvent avec leurs enfants, 10 % jouent systématiquement et souvent avec eux et 8 % restent systématiquement et souvent à leur côté.</p> <p><i>Remarque : les justifications sont acceptables, qu'elles utilisent les chiffres ou les reformulent par des termes évoquant des proportions (par exemple « l'immense majorité... »).</i></p>	<p>0 pt : si l'élève n'a pas choisi une thèse ou ne l'a pas justifiée pertinemment.</p> <p>Pour une justification cohérente :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 6 pts pour l'exploitation correcte d'un item du graphique - 8 pts pour l'exploitation correcte de deux items du graphique - 10 pts pour l'exploitation correcte des trois items du graphique.

Deuxième partie

Pour en savoir plus. Ce qu'en disent les spécialistes.

- ⑥ Par proposition attendue : / 5 pts
 Relation correcte entre « confirmée/infirmée/abordée nulle part » (colonnes 2, 3, 4) et « ce qu'ils en disent » (colonne 8) : 5 pts
 Relation incorrecte : 0 pt
 Source mal ou non identifiée (colonnes 5 et 6) : - 1 pt
 Le numéro du document (colonne 7) n'est pas pris en compte.

Affirmation	Confirmée	Infirmée	Abordée nulle part	Le journaliste indique-t-il sa source ? OUI-NON	Si oui, indiquez le nom de l'institution ou de la personne consultée, en précisant (dans ce cas) sa profession	N° du document	Ce qu'ils en disent (citation ou reformulation des propos, excepté si mention « abordée nulle part »)	60 pts
6. 1. La dépendance aux jeux vidéos touche les adolescents.		x		Oui	M. Tisseron, psychiatre	3 ou 4	<i>Documents 3 et 4</i> : L'addiction concerne surtout les jeunes adultes et est rare chez les ados : <i>Document 4</i> <ul style="list-style-type: none"> • période de la vie aux comportements non fixés (ados capables de mener de front jeux vidéos et scolarisation, ...) • contrôle des impulsions pas encore à maturité 	/ 10 (5+5)
	x			Oui	M. Tisseron, psychiatre	4	WoW peut créer de la dépendance (jeu sans fin : la réussite d'une épreuve entraine le joueur vers une autre plus intéressante).	
	x			Non		5	Une dépendance pathologique peut s'installer chez certains jeunes.	
	x			Oui	Université de l'Iowa	5	Près d'un enfant américain sur dix qui s'adonnent aux jeux vidéos manifeste des symptômes d'addiction grave...	

Affirmation	Confirmée	Infirmée	Abordée nulle part	Le journaliste indique-t-il sa source ? OUI-NON	Si oui, indiquez le nom de l'institution ou de la personne consultée, en précisant (dans ce cas) sa profession	N° du document	Ce qu'ils en disent (citation ou reformulation des propos, excepté si mention « abordée nulle part »)	60 pts
6. 2. Le jeu vidéo permet à certains jeunes de créer des liens avec d'autres personnes.	x			Oui	M. Tisseron, psychiatre	4	Les jeux en réseau favorisent la communication et la socialisation (alliances, actions en équipe).	/ 5
	x			Non		5	La Wii encourage les activités en famille, y compris avec les grands-parents.	
6. 3. Le repli sur soi est la conséquence de la pratique des jeux vidéos.		x		Oui	M. Tisseron, psychiatre	4	Ne pas confondre cause et conséquence : on joue suite à une séparation, un décès, de la maltraitance scolaire.	/ 5
	x			Oui	PédaGoJeux	3	Danger d'isolement et de perte de lien social.	
6. 4. Les jeux vidéos préparent aux études informatiques			x					/ 5
6. 5. Il n'existe pas d'information sur le degré de violence des jeux vidéos		x		Oui	M. Tisseron, psychiatre	3 ou 4	Signalétique européenne PEGI : classement des titres en fonction de l'âge et du degré de violence.	/ 5

Affirmation	Confirmée	Infirmée	Abordée nulle part	Le journaliste indique-t-il sa source ? OUI-NON	Si oui, indiquez le nom de l'institution ou de la personne consultée, en précisant (dans ce cas) sa profession	N° du document	Ce qu'ils en disent (citation ou reformulation des propos, excepté si mention « abordée nulle part »)	60 pts
6. 6. Les jeux vidéos permettent d'évacuer ses tensions.	x			Oui	M. Stora, psychanalyste	3	Évacuation des frustrations, des colères, jeu avec les interdits	/ 5
	x			Oui	M. Tisseron, psychiatre	4	Expression symbolique de l'agressivité contenue, mise en scène et évacuation des angoisses.	
6. 7. Tous les jeux vidéos sont néfastes pour la condition physique.		x		Oui	Veerle Vanderjeugd, membre du personnel de Nintendo	5	La Wii permet l'exercice physique : <ul style="list-style-type: none"> Après-midis sportifs dans les maisons de retraite (Veerle Vanderjeugd). 	/ 5 un seul exemple
				Non	/		<ul style="list-style-type: none"> Cinq collègues à New York ont introduit la Wii dans leur programme sportif officiel... 	
				Oui	Liam Donaldson, Chief Medical Officer		<ul style="list-style-type: none"> En Grande-Bretagne, Liam Donaldson encourage les jeux sur la Wii pour combattre l'obésité galopante chez les ados 	
6. 8. Les jeux vidéos développent les capacités intellectuelles.	x			Oui	M. Stora, psychanalyste	3	Ils stimulent la capacité à se représenter l'espace en trois dimensions et la gestion de tâches simultanées.	/ 5

Affirmation	Confirmée	Infirmée	Abordée nulle part	Le journaliste in-dique-t-il sa source ? OUI-NON	Si oui, indiquez le nom de l'institution ou de la personne consultée, en précisant (dans ce cas) sa profession	N° du document	Ce qu'ils en disent (citation ou reformulation des propos, excepté si mention « abordée nulle part »)	60 pts
6. 9. Le téléchargement de jeux vidéos sur Internet est interdit.			x					/ 5
6. 10. L'utilisation intensive des jeux vidéos nuit aux résultats scolaires.		x		Oui	M. Tisseron, psychiatre	3	Beaucoup de jeunes peuvent mener de front jeux vidéos à haute dose et scolarisation.	/ 10
	x			Oui	M. Tisseron, psychiatre	4	Les parents d'enfants grands consommateurs de jeux vidéos doivent s'inquiéter d'une baisse des résultats scolaires	
	x			Oui	Université de l'Iowa	5	Près d'un enfant américain sur dix qui s'adonnent aux jeux vidéos manifeste des symptômes d'addiction grave, sans parler du décrochage scolaire.	

Troisième partie

C'est vous l'expert !

7

INFORMATIONS ATTENDUES	50 POINTS
<p><u>Conseils adéquats au cas évoqué :</u></p> <ul style="list-style-type: none">• être attentif aux causes potentielles d'isolement : séparation, décès, maltraitance scolaire (doc. 4)• s'intéresser au monde des jeux vidéos pour nouer un dialogue avec son enfant. <i>Avec ou sans exemple</i> : en parler avec lui (doc. 2 et 3) ou faire raconter son jeu, l'histoire de son avatar (doc. 2 et doc. 4) ou valoriser les victoires remportées (doc. 3)• négocier des règles d'utilisation (doc. 3 et doc. 4)• contrôler l'accès à la console, au PC : placer l'ordinateur dans une pièce commune (doc. 4) / contrôler la connexion à partir de la chambre parentale (doc. 4) / moyens techniques (doc. 3)• contrôler le temps : limiter la durée (doc. 3 et doc. 4) / couper l'accès à Internet la nuit (doc. 3)• ne pas coller l'étiquette d'addiction à un ado : tout peut vite changer (doc. 3), le contrôle des impulsions n'arrive à maturité qu'à la fin de l'adolescence (doc. 4), mais s'inquiéter en cas de baisse des résultats scolaires ou de diminution des activités de loisirs (doc. 4)• lors de l'achat, respecter la signalétique européenne PEGI qui classe les titres en fonction de l'âge minimum recommandé (doc. 3 et 4)• acheter un jeu convivial comme ceux destinés à la Wii (doc. 5)• faire appel à une aide psychologique (doc. 1)• consulter PédaGoJeux (doc. 3)• proposer des jeux narratifs qui ne soient pas des jeux en réseau (doc. 4)• surveiller, prévenir l'utilisation de jeux en réseau type WoW (doc. 3 et doc.4)• ... <p>N.B. Le correcteur acceptera un conseil personnel, pour autant qu'il soit inféré du dossier. Par exemple : « Proposez-lui des activités extérieures : sports, mouvements de jeunesse... ».</p>	<p>10 pts par conseil. Les conseils doivent être différents.</p>
<p><u>Conseil d'experts, peu adéquat au contexte :</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Fixer une limite horaire trop réduite et inflexible (doc. 3)• ...	<p>0 pt</p>

MODALITÉS D'ÉVALUATION

La note de l'épreuve externe de compréhension de lecture n'est qu'une partie de la note globale de l'examen de français. La note de cette épreuve externe est établie sur un total de 130. En appliquant une règle de trois, chaque établissement peut donner à l'épreuve externe sa valeur dans la note globale.

L'épreuve de compréhension de lecture débouche sur une courte production qui donne du sens au travail des élèves. Cette production peut être évaluée en ce qui concerne les normes linguistiques. L'activation de cette possibilité dépendra des dispositions prises dans chaque établissement. Dans tous les cas, la note d'évaluation de l'application des normes linguistiques doit être distincte de la note d'évaluation de la maîtrise de la compétence de lecture. Si la production des élèves est prise en compte pour évaluer la maîtrise des normes linguistiques, les élèves doivent en être avertis.

En cas de réussite de l'épreuve, le conseil de classe considère que l'élève a atteint la maîtrise attendue pour la compétence concernée. S'agissant de l'élève qui n'a pas satisfait ou qui n'a pas pu participer à l'épreuve, le conseil de classe peut estimer qu'il maîtrise la compétence visée, pour autant que son absence soit justifiée. Le conseil de classe doit alors fonder sa décision sur l'ensemble des résultats obtenus aux épreuves d'évaluation certificative et au cours de l'année scolaire. Les conditions de réussite prévues par le règlement des études du PO restent pleinement d'application.

COMPETENCES TERMINALES ET SAVOIRS COMMUNS MOBILISEES ET EVALUEES DANS L'ÉPREUVE

La liste ci-dessous est extraite du référentiel inter réseau pour les humanités professionnelles et techniques³
Les compétences mobilisées et évaluées dans cette épreuve sont surlignées.

1.3. S'APPROPRIER DES OUTILS DE COMMUNICATION ET DE RÉFLEXION

1.3.1. Rechercher et traiter l'information, développer un esprit critique

- poser, se poser des questions,
- recourir à des sources présentant l'information par différents moyens, y compris les nouvelles technologies de l'information et de la communication,
- choisir les sources, sélectionner les informations en fonction du projet,
- découvrir les langages utilisés par les médias (le texte, le son, l'image et leurs combinaisons),
- prendre conscience de la complexité des messages véhiculés par les médias,
- être conscients du caractère relatif de l'information et estimer sa plausibilité,
- comprendre l'organisation des médias ;

1.3.2. Intégrer leurs acquis et les organiser

- pouvoir conduire un raisonnement logique jusqu'à une conclusion argumentée,
- recourir à différents types de raisonnement ou de démarche : analogique, inductif, déductif, systémique, dialectique, algorithmique...,
- dans la résolution d'une situation problème, envisager et croiser différents points de vue : scientifique, technique, économique, socioculturel, éthique,
- traduire dans des langages différents : tableau, graphique, schéma, oral/écrit...,
- réinvestir leurs acquis dans une situation problème nouvelle ;

³ <http://www.enseignement.be/index.php?page=25189> page 8.

1.3.3. Communiquer

- entrer en relation avec les autres :
 - oser s'exprimer,
 - recourir au débat argumenté,
 - s'adresser aux autres sans agressivité, les laisser s'exprimer et les écouter,
 - apprendre le sens de la nuance, se méfier des attitudes manichéistes,
 - comprendre les signes de l'expression non verbale et leur effet sur la communication, être conscients de leurs moyens pour la faciliter,
 - adapter la forme et le contenu du message au récepteur,
 - accepter la négociation comme valeur,
 - proposer des solutions alternatives,
 - reconnaître l'importance de l'apport de chacun au sein du groupe,
 - travailler en équipe, collaborer en vue de la réalisation d'un projet ;
- pratiquer la langue française :
 - pratiquer la langue avec clarté, en perfectionner l'usage dans les principales situations de communication,
 - élargir le lexique des élèves, appliquer les principales règles de syntaxe afin d'exprimer une pensée compréhensible,
 - élargir le langage commun par l'accès aux langages spécifiques (disciplinaires ou professionnels) ;
 - lire, écrire, écouter et parler dans des situations de communication variées.

PROCESSUS DE LECTURE MOBILISÉS PAR LE QUESTIONNAIRE

- rapporter un texte à ses circonstances d'énonciation
- dégager des informations explicites,
- inférer des informations implicites,
- mettre en relation (ou comparer) des informations (explicites / implicites / verbales et non verbales), proches ou éparées dans le(s) document(s)
- traduire des informations d'un langage dans un autre
- sélectionner les informations jugées essentielles,
- réagir au sens construit.

ENCODAGE DES RÉSULTATS ET TRANSMISSION A L'ADMINISTRATION DU PILOTAGE DU SYSTÈM ÉDUCATIF

Le fichier Excel a été envoyé par mail à la direction de l'établissement. Celle-ci doit le transférer au(x) professeur(es) concerné(es) par la correction du TESS en français. Le fichier est en lecture seule ; avant d'encoder les résultats, vous devez le renommer selon le n° Fase de l'école_Tfran_nom de la classe (ex.: 9720_Tfran_6PA ou 9720_Tfran_6TQC). Une fois l'encodage terminé, il faut remettre ces fichiers à la direction qui se chargera de les transmettre à l'Administration du pilotage. Nous vous remercions de nous envoyer vos fichiers pour le 30 juin.

MINISTÈRE DE LA COMMUNAUTÉ FRANÇAISE
ADMINISTRATION GÉNÉRALE DE L'ENSEIGNEMENT ET DE LA RECHERCHE SCIENTIFIQUE

Éditrice responsable : Martine HERPHELIN, Directrice générale adjointe
Boulevard du Jardin Botanique, 20-22 – 1000 Bruxelles