

---

## Critères d'évaluation qualitatifs

---

L'évaluation qualitative des contributions est faite + (0 partir d'une adaptation des niveaux d'expertise de Stone-Wiske (1998).

**Niveau rudimentaire (D)** : L'apprenant fait preuve presque uniquement de connaissances spontanées. Il utilise régulièrement des propos de sens commun et il fait fi des règles de l'art, des façons de faire du domaine de pratique. Il éprouve de la difficulté à exprimer ses idées de façon constructive et en respectant celles des autres. Ses contributions sont périphériques. Satisfaction partielle des balises quantitatives. Manque de constance dans la participation.

---

**Niveau novice (C)** : L'apprenant manifeste peu de distance par rapport à l'information qu'il traite. Il se contente la plupart du temps de la rapporter tel quel, sans en démontrer une appropriation personnelle. Il élabore peu d'idées qui sont en lien étroit avec les questionnements du groupe. Satisfaction minimale des balises quantitatives.

---

**Niveau apprenti (B)** : L'apprenant démontre sa maîtrise et sa compréhension de techniques, de stratégies et de concepts spécifiques à travers les questionnements investigués. Il est capable de considérer divers points de vue et d'élaborer une idée personnelle en s'appuyant sur celles d'auteurs qui sont reconnus dans le domaine. Ses contributions sont surtout horizontales, c'est-à-dire qu'elles complètent celles déjà présentes sans toutefois leur apporter nécessairement une nouvelle dimension conceptuelle.

---

**Niveau maître (A)** : L'apprenant sait raisonner de façon globale à propos de l'intervention éducative. Il est capable de faire des constats, de dégager des conclusions étayées et justifiées. Il effectue des recherches documentaires crédibles et il apporte des arguments critiques qui enrichissent et approfondissent les connaissances du groupe (contributions verticales). Il est capable de cerner plusieurs facteurs et dimensions à une situation donnée et d'en faire une analyse panoramique qui tient compte de la complexité des interactions en jeu. Il est lui-même proactif dans les pistes de solutions qu'il soumet.