

Description générale

TITRE

Adoption d'un projet de loi

OBJECTIFS

Objectifs d'enseignement

Démontrer les différences entre les idéologies politiques

Présenter le fonctionnement et le rôle des partis politiques

Démontrer le principe de division des pouvoirs

Expliquer le régime parlementaire canadien

Objectifs d'apprentissage

Reconnaitre les différentes idéologies politiques et les mettre en application

Se familiariser avec l'actualité politique

Comprendre et appliquer le principe de division des pouvoirs

Connaitre le fonctionnement du régime parlementaire canadien

RÉSUMÉ

Dans le cadre d'un des cours portant sur la politique canadienne ou québécoise, les étudiantes et les étudiants participent à une simulation politique en ligne permettant de mettre en pratique certains concepts vus en classe (parlementarisme, gouvernement responsable, démocratie, idéologies, médias, groupes d'intérêts, etc.). Il s'agit d'un jeu de rôle virtuel où sont personnifiés des politiciens interagissant sur un forum de discussion.

Plus spécifiquement, les étudiantes et les étudiants jouent le rôle de députés et de ministres qui rédigent, débattent et votent des projets de loi, tout en respectant la procédure parlementaire. Des consignes d'évaluation sont également fournies.



Nous recommandons que l’enseignante ou l’enseignant utilise les forums de discussion de la plateforme Moodle qui est disponible dans presque tous les cégeps. Il doit demander un espace dans cette plateforme à son conseiller pédagogique TIC, et y configurer des forums pour faire l’activité. Son conseiller pourra aussi l’aider à cet effet. Si l’enseignante ou l’enseignant ne veut pas utiliser Moodle, il peut utiliser un site de forum sur le Web. Un site de forum populaire est [phpBB](#) (en anglais).

DURÉE

En tout, la simulation se déroule sur 12 semaines. Les étudiantes et les étudiants y consacrent en moyenne 13 heures, tandis que cela représente environ 4 heures pour l’enseignante ou l’enseignant, en plus de l’enseignement et de la correction.

HABILETÉS TECHNOLOGIQUES REQUISES

Pour l’enseignante ou l’enseignant et pour les étudiantes et les étudiants

Connaissances informatiques de base

MATÉRIEL REQUIS

Pour l’enseignante ou l’enseignant et pour les étudiantes et les étudiants

Accès à Internet

AVANTAGES LIÉS À L’UTILISATION DES TIC

Pour l’enseignante ou l’enseignant

L’utilisation d’un environnement virtuel pour procéder à des simulations permet de libérer du temps en classe, mais également de mieux voir l’évolution des apprentissages des étudiantes et des étudiants, puisque cet environnement laisse des traces. Ainsi, l’enseignante ou l’enseignant peut mieux détecter les difficultés, au besoin, et ainsi procéder aux interventions appropriées. Cela lui permet de se positionner en accompagnement des étudiantes et des étudiants et place ceux-ci au cœur des apprentissages.

Pour les étudiantes et les étudiants

L’environnement virtuel, utilisant une approche asynchrone, permet aux étudiantes et aux étudiants de prendre le temps nécessaire pour effectuer une recherche documentaire de qualité et facilite la participation des plus timides. De plus, il favorise la collaboration entre les étudiantes et les étudiants, en mettant à leur disposition une plateforme pour échanger entre eux.

Comme dans le cas de la personne enseignante, les étudiantes et les étudiants peuvent voir le travail effectué par leurs collègues grâce aux traces laissées, ce qui facilite pour eux aussi la gestion des travaux d’équipe.



Finalement, la simulation permet de mettre en pratique différentes notions politiques, en plus d'être en contact avec l'actualité politique.

PRÉPARATION PÉDAGOGIQUE PRÉALABLE

Pour l'enseignante ou l'enseignant

Expliquer la politique canadienne ou québécoise, plus particulièrement :

- Les idéologies politiques
- Le régime parlementaire
- La procédure législative
- La répartition des champs de compétences

Pour les étudiantes et les étudiants

- Faire les lectures recommandées
- Prendre des notes personnelles en classe
- Poser des questions à l'enseignante ou à l'enseignant au besoin

PRÉPARATION TECHNIQUE PRÉALABLE

Pour l'enseignante ou l'enseignant

Configurer un forum de discussion public ou privé (forum d'équipe) dans la plateforme Moodle ou dans un site de forum en ligne comme [phpBB](#)

Fournir l'adresse Web (l'URL) de l'espace Moodle ou du site de forum en ligne et s'assurer que les étudiantes et les étudiants y ont accès à l'aide d'un nom d'utilisateur et d'un mot de passe

Pour les étudiantes et les étudiants

- Avoir un accès Internet pour accéder aux forums de discussion
- Savoir comment rédiger leurs commentaires dans les forums de discussion



Déroulement pas à pas

ÉTAPE 1

± 10 minutes¹

Formation des équipes

L'enseignante ou l'enseignant explique en classe les consignes de base de la simulation, notamment en précisant si elle se déroule en politique fédérale ou provinciale. Ensuite, le groupe est aléatoirement divisé de la façon suivante :

15 étudiantes et étudiants forment le parti gouvernemental

9 étudiantes et étudiants forment l'opposition officielle

6 étudiantes et étudiants forment la deuxième opposition

Une idéologie (libéralisme, conservatisme, nationalisme, socialisme, écologisme, etc.) est ensuite attribuée à chacune des équipes.

ÉTAPE 2

Maximum de 20 minutes

Choix des sujets

Toujours en classe, l'enseignante ou l'enseignant nomme trois thèmes sur lesquels devront travailler les étudiantes et les étudiants pendant la simulation. Il est préférable de choisir les thèmes en fonction de l'actualité politique du moment.

Si la simulation concerne la politique fédérale, les thèmes possibles sont les finances publiques, la justice et la sécurité publique, les affaires étrangères, l'industrie, la citoyenneté et l'immigration, l'agriculture et l'agroalimentaire, le patrimoine et les langues officielles, le transport, l'environnement, les affaires autochtones, les ressources naturelles, la condition féminine, les relations Canada-Québec.

Si la simulation concerne la politique provinciale, les thèmes possibles sont les finances publiques, la santé et les services sociaux, l'éducation, la justice et la sécurité publique, l'immigration et les communautés culturelles, l'environnement, les affaires municipales, les ressources naturelles, l'agriculture et l'agroalimentaire, le travail et l'emploi, le transport, le tourisme et la culture, la famille et les aînés, la condition féminine, les relations Québec-Canada.

1. Un calendrier résumant les étapes de la simulation se trouve à l'annexe 1.

Une fois les thèmes attribués, le parti gouvernemental doit déterminer pour chacun quels sujets spécifiques seront traités dans les projets de loi (par exemple, pour le thème « éducation », le sujet pourrait être « abolir les cégeps »). Il est à noter que l'idéologie attribuée au parti doit être respectée. À la fin de la période, le parti gouvernemental doit annoncer les sujets au reste de la classe.

Pendant que le gouvernement réfléchit aux projets de loi, les partis d'opposition déterminent comment ils se positionnent par rapport à ces thèmes, en fonction de leurs idéologies.

ÉTAPE 3

Entre 4 et 6 heures de travaux à la maison, réparties sur trois semaines

Rédaction des projets de loi

Pour chacun des trois thèmes, deux membres du parti gouvernemental rédigent en équipe un projet de loi (voir les consignes à l'annexe 2). Ils ont deux semaines pour remettre les projets à l'enseignante ou à l'enseignant. La semaine suivante, celui-ci procède à leur évaluation, puis les personnes les ayant rédigés apportent les corrections demandées. Une semaine après l'évaluation, elles déposent leurs projets de loi corrigés sur le site Internet de la simulation. Aux fins de cette dernière, ceci constitue la « première lecture ». À partir de ce moment, la simulation se déroule exclusivement en ligne.

ÉTAPE 4

Les étudiantes et les étudiants consacrent entre 2 et 4 heures à cette étape, le tout réparti en deux semaines.

L'enseignant consacre entre 1 et 2 heures par semaine à l'activité.

Deuxième lecture

Les étudiantes et les étudiants débattent ensuite du principe des projets de loi (chaque projet ayant son propre fil de discussion). Chaque personne intervient à au moins quatre reprises, sur le ou les projets de loi de son choix. Les consignes précises se trouvent à l'annexe 3.

Après deux semaines, l'enseignante ou l'enseignant appelle au vote sur le principe des projets de loi. Pour chacun d'eux, toutes les étudiantes et tous les étudiants doivent voter, en inscrivant seulement « pour », « contre » ou « abstention ». Ils ont trois jours ouvrables pour voter. Une fois les trois jours écoulés (ou lorsque toutes les personnes ont voté, selon la première échéance), l'enseignante ou l'enseignant annonce les résultats des votes.

Pour les fins de la simulation, on doit s'assurer que le vote est positif, afin qu'elle puisse continuer (si l'opposition est en désaccord avec le principe d'un projet de loi, elle pourrait tout simplement voter « abstention » ; ou, avec l'accord de l'enseignante ou de l'enseignant, seulement certains individus pourraient voter, pour ne donner que ces deux exemples).

ÉTAPE 5

Les étudiantes et les étudiants consacrent entre 6 et 9 heures à cette étape, le tout réparti en trois semaines.

L'enseignante ou l'enseignant consacre entre 1 et 2 heures par semaine à l'activité.

Étude article par article

Les projets de loi sont étudiés article par article en commission parlementaire². Trois commissions sont créées, une par projet de loi.

Chaque commission est composée de trois membres du gouvernement (qui ne peuvent être ceux ayant rédigé les projets de loi), trois membres de l'opposition officielle et deux membres de la deuxième opposition. Ainsi, toutes les étudiantes et tous les étudiants auront soit rédigé un projet de loi, soit siégé à une commission. L'enseignante ou l'enseignant joue le rôle de président pour chacune des commissions.

Les membres de la commission analysent ensemble chacun des articles du projet de loi et les adoptent ou les modifient un à un, selon le cas. Le comité doit avoir complété l'ensemble de son travail en trois semaines au maximum (voir l'annexe 4 pour les consignes).

ÉTAPE 6

Les étudiantes et les étudiants consacrent entre 2 et 4 heures à cette étape, le tout réparti en deux semaines.

L'enseignante ou l'enseignant accorde entre 1 et 2 heures par semaine à l'activité.

Troisième lecture

Après le travail en commissions parlementaires, les étudiantes et les étudiants débattent de l'adoption finale des projets de loi, tels que modifiés par les commissions (chaque projet ayant son propre fil de discussion). Dans le cadre de la simulation, aucun amendement ne sera acceptable après l'étude en commission. Chaque individu intervient à au moins quatre reprises sur le ou les projets de loi de son choix. Les consignes précises se trouvent à l'annexe 3.

Après deux semaines, l'enseignante ou l'enseignant appelle au vote sur l'adoption finale des projets de loi. Pour chacun d'eux, toutes les étudiantes et tous les étudiants doivent voter, en inscrivant seulement « pour », « contre » ou « abstention ». Ils ont trois jours ouvrables pour voter. Une fois les trois jours écoulés (ou lorsque toutes les personnes ont voté, selon la première échéance), l'enseignante ou l'enseignant annonce les résultats des votes.

Si le vote est négatif, le projet de loi est défait. Si le vote est positif, le projet de loi se rend à l'étape suivante.

2. À l'Assemblée nationale, le terme « commission » est privilégié, alors qu'on utilise plutôt « comité » à la Chambre des communes. Pour simplifier le texte, le terme « commission » est utilisé partout dans le présent document.

ÉTAPE 7

± 10 minutes

Adoption finale

Cette étape se fait en classe ou en ligne, au choix de l'enseignante ou de l'enseignant. Les décisions prises sont simplement annoncées à la classe en fonction de ce qui est décrit ci-dessous.

a. Pour une simulation provinciale

La lieutenant-gouverneure ou le lieutenant-gouverneur (l'enseignante ou l'enseignant) appose la sanction royale au projet de loi.

b. Pour une simulation fédérale

Le Sénat analyse le projet de loi. Ici, l'enseignante ou l'enseignant joue le rôle du Sénat et accepte le projet de loi tel quel, sauf en cas d'erreur majeure dans la rédaction du projet. Si le Sénat rejette le projet de loi, celui-ci est défait.

Après l'acceptation par le Sénat du projet de loi, la gouverneure générale ou le gouverneur général (encore l'enseignante ou l'enseignant) y appose la sanction royale.

Pour plus de renseignements

AUTEUR

Mathieu Bélanger

Établissement : Cégep régional de Lanaudière à Terrebonne

Adresse électronique : mathieu.belanger@cegep-lanaudiere.qc.ca

RÉFÉRENCES

ANCTIL, Dave, et Benoît DUBREUIL (2008). *Introduction à la science politique : Idées, concepts et régimes*, Anjou, Les Éditions CEC.

BOUDREAU, Philippe, et Claude PERRON (2011). *Lexique de science politique*, 3^e édition, Montréal, Chenelière Éducation.

PAINCHAUD, Marcel (2007). *Introduction à la vie politique*, 2^e édition, Montréal, Gaëtan Morin éditeur, Chenelière Éducation.

SHIVELY, W. Phillips, et Jules-Pascal VENNE (2008). *Pouvoir et décision : Introduction à la science politique*, 3^e édition, Montréal, Chenelière/McGraw-Hill.



■ Annexe 1

Calendrier de la simulation

Semaine de la simulation	Ce qui se déroule
1	<ul style="list-style-type: none">• Formation des équipes, attribution des idéologies et des thèmes• Choix de sujets plus précis par le gouvernement• Choix d'un positionnement idéologique plus précis des partis d'opposition• Début de la rédaction des projets de loi par des membres du gouvernement
3	<ul style="list-style-type: none">• Remise des projets de loi à l'enseignante ou à l'enseignant
4	<ul style="list-style-type: none">• Remise par l'enseignante ou l'enseignant des projets de loi évalués
5	<ul style="list-style-type: none">• Publication sur le site Web des projets de loi corrigés (1^{re} lecture)• Début de la 2^e lecture
7	<ul style="list-style-type: none">• Fin de la 2^e lecture• Vote sur le principe des projets de loi• Début des commissions parlementaires (étude article par article)
10	<ul style="list-style-type: none">• Fin des commissions parlementaires• Début de la 3^e lecture
12	<ul style="list-style-type: none">• Fin de la 3^e lecture• Vote final sur les projets de loi• Sénat (pour une simulation fédérale seulement)• Sanction royale (fin de la simulation)

■ Annexe 2

Consignes pour la rédaction d'un projet de loi

À noter : ces consignes s'adressent seulement aux étudiantes et aux étudiants qui, en équipes de deux, rédigent des projets de loi. Pour les autres, il faut se reporter à l'annexe 3 : *Évaluation de la participation des membres des commissions*.

LE PROJET DE LOI DOIT CONTENIR LES PARTIES SUIVANTES, DANS L'ORDRE

1. Une page couverture respectant les normes de présentation du département
2. Des notes explicatives, en italique, et qui, en 12 lignes au maximum, résument le projet de loi et décrivent le besoin qu'il vise à combler
3. Un titre concis, qui indique le but du projet de loi
4. Une des formules introductives suivantes, selon le cas :
 - Pour une simulation fédérale : « Sa Majesté, sur l'avis et avec le consentement du Sénat et de la Chambre des communes du Canada, édicte : »
 - Pour une simulation provinciale : « Le Parlement du Québec décrète ce qui suit : »
5. Le corps du projet de loi, contenant entre 6 et 12 articles (qui peuvent comporter des alinéas au besoin)

QUELQUES CONSIGNES SUR LA RÉDACTION DES PROJETS DE LOI

1. Utilisez toujours le présent de l'indicatif
2. Utilisez toujours un ton neutre, sans ambiguïté
3. Favorisez le plus possible les phrases courtes
4. Le projet de loi doit indiquer quel ministre est responsable de son application
5. Le projet de loi doit indiquer, le cas échéant, quelles sont les sanctions applicables à un non-respect de la loi
6. Le dernier article correspond habituellement à la date d'entrée en vigueur du projet et prend une des formes suivantes : « La présente loi entre en vigueur le (*indiquer ici la date de la sanction de la loi*) » OU « Les dispositions de la présente loi entrent en vigueur à la date ou aux dates fixées par décret » OU « La présente loi entre en vigueur (*indiquer ici le nombre*) mois après la date de la sanction »



Grille d'évaluation

1.	Les notes explicatives illustrent un besoin réel :	/10
2.	Les notes explicatives sont claires et concises :	/5
3.	Le projet de loi correspond à l'idéologie du parti :	/15
4.	Le projet de loi est réaliste :	/10
5.	Le projet de loi permet de combler le besoin identifié :	/20
6.	Le projet de loi est clair et cohérent :	/15
7.	Le projet de loi est original :	/5
8.	Tous les éléments exigés sont présents :	/10
9.	Les normes de présentation sont respectées :	/5
10.	Qualité des corrections effectuées à la suite d'une première évaluation :	/5
11.	Pénalité liée au français :	/-10
<hr/>		
	Total :	/100



EXEMPLE DE PROJET DE LOI, POUR UNE SIMULATION FÉDÉRALE

NOM DE L'ÉTUDIANTE OU DE L'ÉTUDIANT

Introduction à la science politique

385-330-TB, groupe 01

LOI CRÉANT LA SOCIÉTÉ D'ÉTAT CONTRE LES ZOMBIES

Projet de loi

Travail remis à :

Nom de l'enseignante ou de l'enseignant

Département de sciences humaines
Cégep régional de Lanaudière à Terrebonne

1^{er} avril 2018



NOTES EXPLICATIVES

La menace zombie est de plus en plus réelle. De nombreux Canadiens affirment avoir vu des zombies et, actuellement, les citoyens ne sont pas formés ni équipés afin de lutter contre cette menace.

Ainsi, ce projet de loi crée la Société d'État contre les zombies, qui a pour mandat de protéger le gouvernement et la population canadienne contre la menace zombie, qui ne cesse de croître.

Ce projet donne trois mandats spécifiques à la Société, à savoir faire toute recherche scientifique nécessaire afin de surveiller et de mieux connaître la situation des zombies au pays, développer et utiliser des techniques de lutte contre les zombies, puis établir des partenariats avec d'autres sociétés ayant le même objectif ailleurs dans le monde afin de contrer ladite menace.

Finalement, ce projet prévoit les sources de financement et le fonctionnement de la Société.



Projet de loi n°1

LOI CRÉANT LA SOCIÉTÉ D'ÉTAT CONTRE LES ZOMBIES

Sa Majesté, sur l'avis et avec le consentement du Sénat et de la Chambre des communes du Canada, édicte :

1. Est constituée la Société d'État contre les zombies.
2. La Société est un mandataire de l'État et relève du ministère de la Justice et de la Sécurité publique.
3. La Société a pour mandat de prévenir et de combattre, le cas échéant, la présence de zombies sur le territoire canadien. À cette fin, la Société :
 - 3.1. Procède à toute recherche scientifique qu'elle juge utile afin de mieux connaître le phénomène des zombies ;
 - 3.2. Développe des techniques de combat adaptées à la lutte contre les zombies ;
 - 3.3. Forme des soldats canadiens à ces techniques de combat ;
 - 3.4. Établit des partenariats, sous approbation du ministère des Affaires étrangères, de la Coopération internationale et du Commerce international, avec d'autres organismes ayant la même mission générale.
4. La Société est dirigée par un Directeur, qui est nommé par le gouverneur en conseil.
5. Le gouverneur en conseil fixe les conditions de travail du Directeur.
6. Avant chaque exercice financier, le Directeur établit le budget nécessaire à l'accomplissement de son mandat et le soumet à l'aval du Conseil du Trésor.
7. À la fin de chaque exercice financier, la Société doit soumettre au ministre un rapport annuel de ses activités. Le ministre dépose alors le rapport à la Chambre des communes et au Sénat.
8. La présente loi entre en vigueur le (*indiquer ici la date de la sanction de loi*).

EXEMPLE DE PROJET DE LOI, POUR UNE SIMULATION PROVINCIALE

NOM DE L'ÉTUDIANTE OU DE L'ÉTUDIANT

Introduction à la science politique

385-330-TB, groupe 01

LOI CRÉANT LA SOCIÉTÉ D'ÉTAT CONTRE LES ZOMBIES

Projet de loi

Travail remis à :

Nom de l'enseignante ou de l'enseignant

Département de sciences humaines
Cégep régional de Lanaudière à Terrebonne

1^{er} avril 2018



NOTES EXPLICATIVES

La menace zombie est de plus en plus réelle. De nombreux Québécois affirment avoir vu des zombies et, actuellement, les Québécois ne sont pas formés ni équipés afin de lutter contre cette menace.

Ainsi, ce projet de loi crée la Société d'État contre les zombies, qui a pour mandat de protéger le gouvernement et la population québécoise contre la menace zombie, qui ne cesse de croître.

Ce projet donne trois mandats spécifiques à la Société, à savoir faire toute recherche scientifique nécessaire afin de surveiller et de mieux connaître la situation des zombies au pays, développer et utiliser des techniques de lutte contre les zombies, puis établir des partenariats avec d'autres sociétés canadiennes ayant le même objectif afin de contrer ladite menace.

Finalement, ce projet prévoit les sources de financement et le fonctionnement de la Société.



Projet de loi n°1

LOI CRÉANT LA SOCIÉTÉ D'ÉTAT CONTRE LES ZOMBIES

Le Parlement du Québec décrète ce qui suit :

1. Est constituée la Société d'État contre les zombies.
2. La Société est un mandataire de l'État et relève du ministère de la Justice et de la Sécurité publique.
3. La Société a pour mandat de prévenir et de combattre, le cas échéant, la présence de zombies sur le territoire québécois. À cette fin, la Société :
 - 3.1. Procède à toute recherche scientifique qu'elle juge utile afin de mieux connaître le phénomène des zombies ;
 - 3.2. Développe des techniques de combat adaptées à la lutte contre les zombies ;
 - 3.3. Forme des policiers québécois à ces techniques de combat ;
 - 3.4. Établit des partenariats, sous approbation du ministère des Affaires intergouvernementales canadiennes et des Institutions démocratiques, avec d'autres organismes canadiens ayant la même mission générale.
4. La Société est dirigée par un directeur, qui est nommé par le gouvernement.
5. Le gouvernement fixe les conditions de travail du directeur.
6. Avant chaque exercice financier, le directeur établit le budget nécessaire à l'accomplissement de son mandat et le soumet à l'aval du Conseil du Trésor.
7. À la fin de chaque exercice financier, la Société doit soumettre au ministre un rapport annuel de ses activités. Le ministre dépose alors le rapport à l'Assemblée nationale du Québec.
8. La présente loi entre en vigueur le (*indiquer ici la date de la sanction de la présente loi*).

■ Annexe 3

Évaluation de la deuxième et de la troisième lecture

Chaque étudiante et chaque étudiant doit intervenir lors des débats de la deuxième et de la troisième lecture des projets de loi, afin de défendre et expliquer la position de son parti vis-à-vis les projets. Quatre interventions sont demandées pour la deuxième lecture et quatre autres pour la troisième lecture. Chaque débat dure deux semaines. Une personne peut faire plus d'interventions que le nombre exigé, mais celles-ci ne sont pas comptabilisées. Il n'y a pas de longueur prescrite pour une intervention, elle peut être tant de seulement quelques lignes que de quelques paragraphes. Il est à noter que l'étudiante ou l'étudiant peut s'exprimer sur le ou les projets de loi de son choix.

Lors des interventions, l'étudiante ou l'étudiant doit respecter le langage parlementaire (le vouvoiement est de rigueur, on s'adresse toujours au président, etc.) et contribuer de façon significative aux débats, c'est-à-dire expliquer et justifier adéquatement ses opinions, notamment en présentant des faits, des statistiques, des résultats de recherches, etc.

Finalement, l'étudiante ou l'étudiant vote chaque fois que cela est demandé, dans les délais prescrits, soit dans les trois jours ouvrables suivant l'appel au vote.

Grille d'évaluation

1.	Nombre d'interventions suffisant :	/10
	<u>NOTEZ BIEN : en cas d'échec sur ce critère, c'est la note de celui-ci qui deviendra la note finale de cette évaluation.</u>	
2.	L'étudiant vote dans les délais prescrits :	/10
3.	De façon générale,	
	a. Les interventions contribuent de façon significative aux débats :	/30
	b. Les interventions sont claires :	/20
	c. Les interventions sont fidèles à l'idéologie attribuée :	/20
	d. Les interventions utilisent un langage approprié :	/10
4.	Pénalité liée au français :	/-10
<hr/>		
	Total :	/100



■ Annexe 4

Évaluation de la participation des membres des commissions

Chaque membre d'une commission doit participer activement aux débats de celle-ci. Plus spécifiquement, il doit intervenir au moins à six reprises par semaine. De plus, il doit proposer au moins un amendement au projet de loi. Il n'y a pas de longueur prescrite pour une intervention, elle peut être tant de seulement quelques lignes que de quelques paragraphes.

Lors des interventions, l'étudiante ou l'étudiant doit employer un langage approprié (le vouvoiement est de rigueur, par exemple) et contribuer de façon significative aux débats, c'est-à-dire expliquer et justifier adéquatement ses opinions, notamment en présentant des faits, des statistiques, des résultats de recherches, etc.

Finalement, l'étudiante ou l'étudiant vote chaque fois que cela est demandé, dans les délais prescrits, soit dans la semaine suivant l'appel au vote.

Grille d'évaluation

1.	Nombre d'interventions suffisant :	/10
	<u>NOTEZ BIEN : en cas d'échec sur ce critère, c'est la note de celui-ci qui deviendra la note finale de cette évaluation.</u>	
2.	Pertinence de l'amendement proposé :	/20
3.	L'étudiant vote dans les délais prescrits :	/10
4.	De façon générale,	
	a. Les interventions contribuent de façon significative aux débats :	/20
	b. Les interventions sont claires :	/20
	c. Les interventions sont fidèles à l'idéologie attribuée :	/10
	d. Les interventions utilisent un langage approprié :	/10
5.	Pénalité liée au français :	/-10
<hr/>		
Total :		/100

