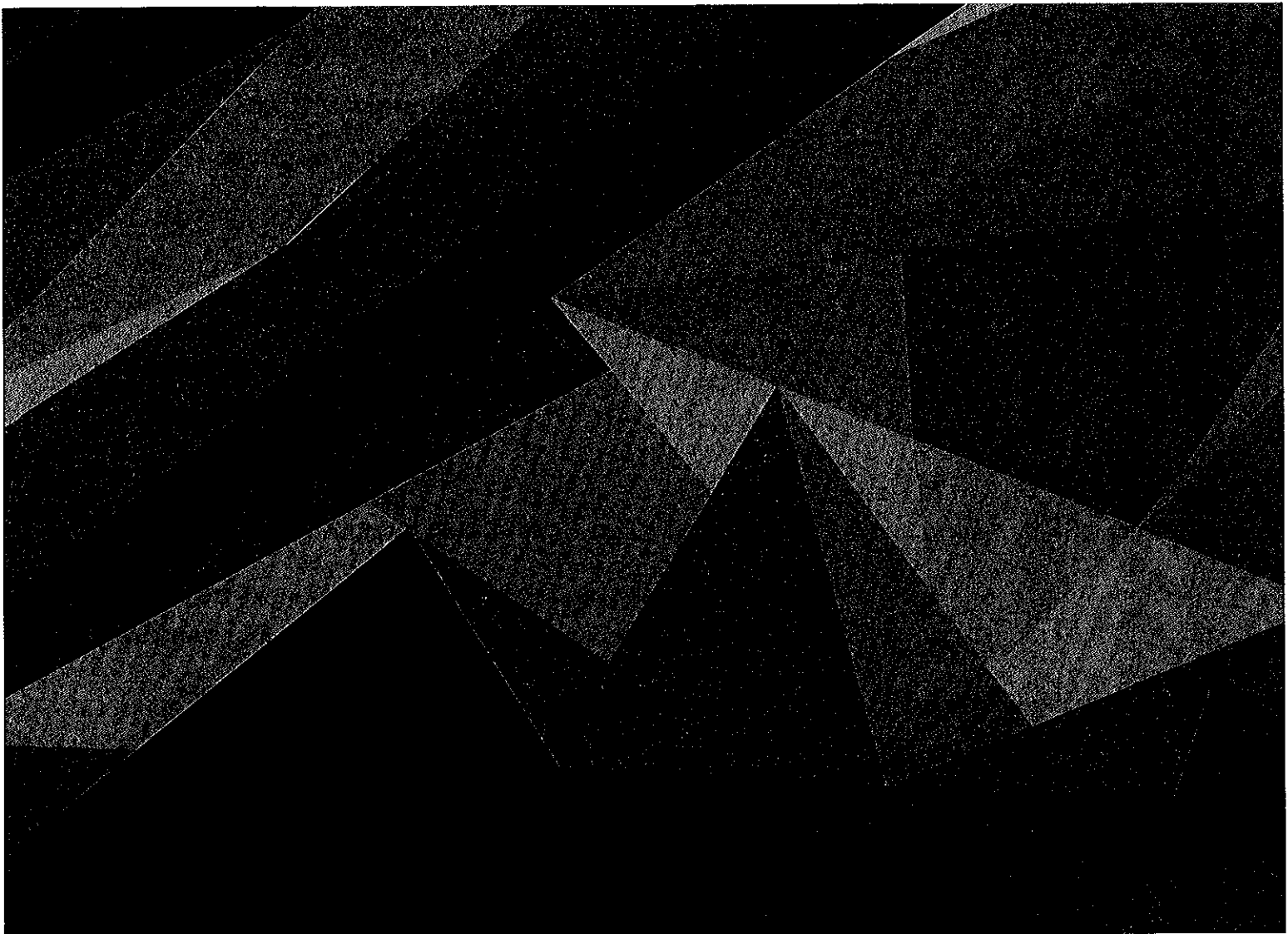


# Alberta Provincial Achievement Testing

French Immersion Supplement

## Parent Guide

GRADES  
3-6-9



Government  
of Alberta ■

Alberta ■

Freedom To Create. Spirit To Achieve.

## ***Test Description and Sample Questions for Grades 3, 6, and 9 Achievement Tests***

The Grades 3, 6, and 9 achievement tests are designed to reflect the nature and aim of, and to assess the achievement of learning outcomes that are prescribed in provincial programs of study. These programs of study and achievement tests apply to all students in Alberta, including French immersion students. More information about these provincial programs of study is available in the *Curriculum Handbooks for Parents* (2009–2010), which can be accessed at: [education.alberta.ca](http://education.alberta.ca). Excerpts from the *Curriculum Handbooks for Parents* (2009–2010), related to the various subject areas tested provincially are presented in the 2009 edition of the Grades 3, 6, and 9 Parent Guides to Provincial Testing.

Descriptions of the Grades 3, 6, and 9 achievement tests and sample questions are included in the 2009 English edition of the Grades 3, 6, and 9 Parent Guides to Provincial Testing to give you a first-hand look at what provincial achievement tests are all about. Parent Guides can be viewed in full at [education.alberta.ca](http://education.alberta.ca).

In this French Immersion Supplement to the English edition of Parent Guides, descriptions of the Grades 3, 6, and 9 achievement tests and sample questions are included for French Language Arts only.

### ***Grade 3 French Language Arts***

#### **Test Description**

*Part A: Writing* consists of one writing assignment developed to be completed in 70 minutes. For the first 10 of these 70 minutes, students have time to discuss the writing prompt with classmates, in groups of two to four, or to think alone about the prompt. Students will engage in this discussion without teacher participation. During this discussion time, students may record their ideas on the planning pages provided in the test booklet. For the next 10 minutes, students have time to individually record their ideas on the planning pages. A break should be provided after the 20 minutes given for discussion and planning. The students then have 50 minutes to complete their assignment. An additional 30 minutes may be taken to complete the test. Students may use commercially published dictionaries, bilingual dictionaries, and a thesaurus **only** when completing *Part A: Writing* and may do their writing using a computer.

*Part B: Reading* consists of 30 multiple-choice questions. The test has several reading selections from fiction, non-fiction, poetry, and visual media with corresponding multiple-choice questions. Students record their answers to all questions directly in their test booklet. The test is developed to be completed in 45 minutes; however, students may have an additional 30 minutes if they need this time. Students are **not** allowed to use a dictionary, a thesaurus, or other reference material when writing *Part B: Reading*.

## Sample Questions

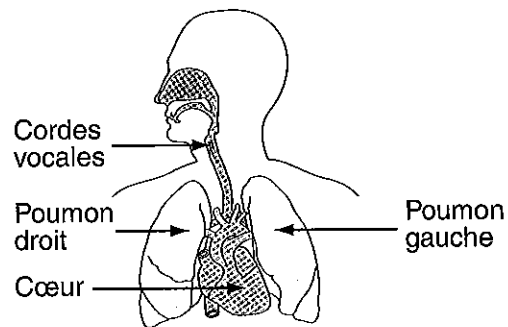
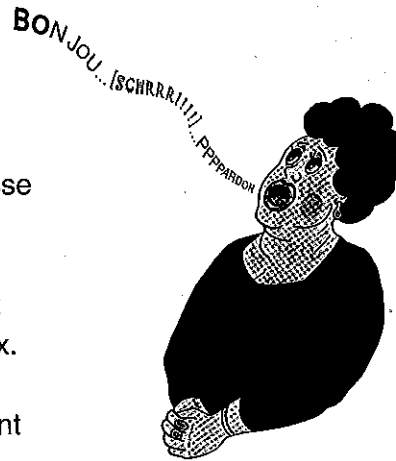
### Partie B : Lecture

#### I. Lis l'histoire suivante et réponds aux questions 1 à 3.

### LA VOIX CASSÉE

Hier tu criais.  
Aujourd'hui tu te tais<sup>1</sup>.  
Qu'as-tu fait de ta voix?

- On ne casse pas sa voix comme on casse un violon. Car la voix est faite de nombreux instruments tous utiles pour fabriquer du son. Les poumons donnent de l'air. Sans air, on n'entend plus la voix. Au fond de la gorge, les *cordes vocales* vibrent, changent d'épaisseur, s'éloignent ou se rapprochent pour faire varier la hauteur du son. Plus les cordes sont minces plus la voix est aiguë<sup>2</sup>. La bouche travaille pour produire la parole, avec la langue, les dents et le palais<sup>3</sup>. Parfois, à cause d'un microbe, ou parce qu'on a trop crié, les cordes vocales sont irritées, elles enflent<sup>4</sup>, elles ne peuvent plus vibrer : la voix est cassée.

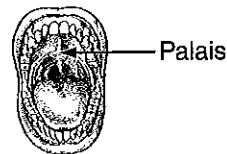


<sup>1</sup>tu te tais — tu restes sans parler

<sup>2</sup>aiguë — haute et perçante

<sup>3</sup>palais — partie à l'intérieur et au haut de la bouche

<sup>4</sup>enflent — gonflent



Ruffault, Charlotte. « La voix cassée », *Petits ennuis : mots et bobos*, Paris, Syros, 1984.  
Reproduit avec la permission de Charlotte Ruffault.

**1. Quand tu as la voix cassée, ta voix est**

- trop forte
- nerveuse
- joyeuse à écouter
- difficile à entendre

**2. D'où vient l'air nécessaire pour produire les sons?**

- Des poumons
- De la langue
- Des dents
- Du cœur

**3. D'après le texte, un élève qui a la voix cassée doit**

- arrêter de parler pendant un certain temps
- éviter le froid pendant quelques jours
- porter un foulard autour du cou
- boire moins de jus de fruits

## II. Lis le poème suivant et réponds aux questions 4 à 6.

### LES CRAYONS

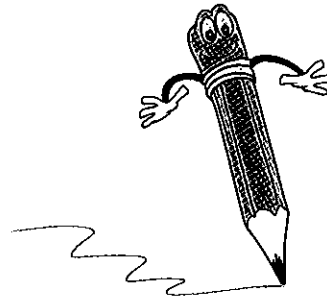
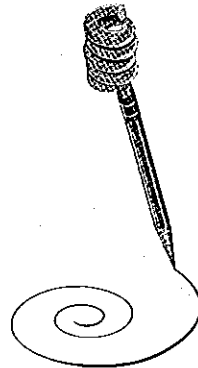
J'ai beaucoup, beaucoup de crayons  
Certains ont une efface en tire-bouchon  
Mon plus joli est tout grugé<sup>1</sup>  
Car il y avait un examen et j'étais stressée

- 5 Quand je rentre le matin  
Je les serre dans mes mains  
Les crayons ne sont pas complètement réveillés  
Alors ils font des fautes dans mon cahier

- 10 Il y en a un qui ne sourit pas  
Je ne sais pourtant pas ce qu'il a  
Peut-être que c'est parce que je l'aiguise trop et qu'il rapetisse<sup>2</sup>  
Donc il est triste, triste, triste

- 15 Un crayon sert à écrire des lettres d'amour  
Ou encore des monologues<sup>3</sup> d'humour  
Des scènes d'horreur  
Des films de peur

- 20 J'utilise mon crayon en anglais  
Mais beaucoup plus en français  
Je l'utilise aussi pour les mathématiques  
Car on calcule et c'est pratique  
Je ne sais pas ce que je ferais sans mon crayon  
Je crois que je tournerais en rond



*Maude Provencher*

<sup>1</sup>grugé — brisé avec les dents

<sup>2</sup>rapetisse — devient plus petit

<sup>3</sup>monologues — discours d'une personne qui parle seule

« Les crayons », texte de Maude Provencher  
5<sup>e</sup> année, École Saint-Pie X. Drummondville

*Les plus beaux poèmes des enfants du Québec,*  
L'Hexagone et VLB éditeur, 2002  
© 2002 L'Hexagone et VLB éditeur.

**4. L'auteure du poème fait des fautes en écrivant parce que ses crayons**

- sont fâchés
- sont stressés
- ne sont pas heureux
- ne sont pas réveillés

**5. Quels vers du poème montrent qu'un des crayons est malheureux?**

- Vers 1 à 4
- Vers 9 à 12
- Vers 13 à 16
- Vers 17 à 22

**6. Dans quel vers du poème l'auteure dit-elle que ses crayons sont des objets nécessaires?**

- « J'ai beaucoup de crayons » (vers 1)
- « Les crayons ne sont pas complètement réveillés » (vers 7)
- « Un crayon sert à écrire des lettres d'amour » (vers 13)
- « Je ne sais pas ce que je ferais sans mon crayon » (vers 21)

## ***Grade 6 French Language Arts***

### **Test Description**

*Part A: Writing* consists of two writing assignments—one expressive and one functional—developed to be completed in two hours. For the first 10 minutes of the two hours, students have time to discuss both assignments with classmates, in groups of two to four, or to think alone about the writing prompts. Students will engage in this discussion time without teacher participation. During this discussion time, students may record their ideas on the planning pages provided in the test booklet. The allotted two hours provides students with time for planning, drafting, and revising both the expressive and functional writing. Students may take an additional 30 minutes to complete the test and may do their writing using a computer. They may use commercially published dictionaries, bilingual dictionaries, and a thesaurus, **only** when doing *Part A: Writing*.

*Part B: Reading* consists of 50 multiple-choice questions based on reading selections from fiction, non-fiction, drama, poetry, and visual media. Students record their answers on a separate, machine-scorable answer sheet. The test is developed to be completed in 60 minutes; however, students may take an additional 30 minutes to complete the test. Students are **not** allowed to use a dictionary, a thesaurus, or other reference material when doing *Part B: Reading*.

## Sample Questions

### I. Lis le texte ci-dessous et réponds aux questions 1 à 5.

#### POURQUOI JOUER?

*Jouer, c'est vital! Chez l'être humain, le besoin de jouer serait aussi fort que celui de manger. C'est du moins ce que pensent plusieurs scientifiques. Pourquoi jouer? Pour le plaisir, bien sûr! Mais aussi pour faire travailler ses muscles et son cerveau. Alors, au boulot... euh... au jeu!*

As-tu déjà remarqué que les gestes d'un nouveau-né sont imprécis? Il empoigne et serre tout ce qui lui **1**. À la ligne 26, quand l'auteur dit « on se familiarise avec les autres... », il veut dire tombe sous la main, mais de façon très maladroite. En plus, il ne réalise pas ce qu'il fait.

Jouer, c'est aussi gagner! Or, gagner, ça aide à avoir une bonne image de soi, à avoir confiance en soi. Jouer, c'est aussi perdre... et l'accepter sans se décourager!



#### 5 Jouer, c'est bon pour les neurones!

[...] En jouant, le bébé fait travailler ses muscles et son système nerveux. Les cellules nerveuses, ou neurones, jettent alors des ponts entre elles : elles émettent des prolongements et elles établissent des connexions. Cela permet à l'information de circuler dans le cerveau [...]

En vieillissant, la pratique de certains jeux améliore la coordination. C'est le cas des jeux d'adresse, comme la planche à roulettes, ou les jeux de ballons. D'autres jeux, comme les dames ou les échecs, apprennent à penser de façon logique, à raisonner. De telles habiletés physiques et mentales sont utiles toute la vie! À partir de l'âge de trois ans environ, tu as sans doute commencé à jouer au docteur, au cow-boy ou à la poupée. Ce sont là des jeux de rôle, c'est-à-dire qu'ils te font entrer dans la peau d'un personnage. Un peu comme un comédien au théâtre!

#### Jouer, c'est bon pour toute la vie!

En imitant un personnage, on découvre comment celui-ci vit, pense et agit. Bref, à travers les jeux de rôle, on se familiarise avec les autres... et avec leurs différences! Cela aide ensuite à comprendre le point de vue des autres et à trouver des solutions aux éventuels conflits.

Chez les peuples primitifs, les jeux de rôle avaient aussi d'autres fonctions. Par exemple, au cours de cérémonies rituelles, nos lointains ancêtres se déguisaient en animaux et les imitaient dans le but de s'attirer la grâce des dieux. C'est du moins ce qu'ils croyaient! [...]

#### Les règles du jeu

Plusieurs jeux, surtout de groupe, nous font découvrir l'importance des règles. Du coup, on apprend que l'harmonie à l'intérieur du groupe repose en partie sur le respect des règles établies. Sinon...

- À la ligne 26, quand l'auteur dit « on se familiarise avec les autres... », il veut dire
  - qu'on connaît mieux les autres
  - qu'on s'amuse bien avec les autres
  - qu'on travaille mieux avec les autres
  - qu'on se fait des amis parmi les autres
- À la ligne 40, l'auteur utilise les points de suspension après le mot « Sinon » **surtout** pour
  - faire une pause dans le texte
  - nous faire penser aux conséquences
  - montrer que la phrase n'est pas finie
  - nous montrer qu'il faut suivre les règles
- Dans la dernière phrase du texte, l'auteur nous dit **surtout**
  - que c'est difficile d'accepter de perdre au jeu
  - qu'apprendre à perdre fait aussi partie du jeu
  - que c'est décourageant de perdre au jeu
  - qu'on prend le risque de perdre au jeu
- L'auteur de l'article explique pourquoi le jeu est important. Laquelle des phrases suivantes **n'explique pas** l'importance du jeu?
  - Le jeu permet aux bébés d'apprendre des gestes.
  - Le jeu nous apprend comment vivre en société.
  - Le jeu expose les enfants aux règlements.
  - Le jeu nous encourage à devenir artistes.
- L'idée principale du texte est que le jeu
  - mène à la richesse
  - mène à la popularité
  - garantit le développement de l'intelligence
  - favorise le développement de la personne

« Pourquoi jouer? », *Les Débrouillards*, n° 149 (décembre, 1995). Reproduit avec la permission de Les Publications BLD inc.

## ***Grade 9 French Language Arts***

### **Test Description**

*Part A: Writing* consists of two writing assignments—one expressive or essay and one functional—developed to be completed in two hours. For the first 10 minutes of the two hours, students have time to discuss both assignments with classmates, in groups of two to four, or to think alone about the writing prompts. Students will engage in this discussion time without teacher participation. During this discussion time, students may record their ideas on the planning pages provided in the test booklet. The allotted two hours provides students with time for discussion, planning, drafting, and revising both the expressive/essay and functional writing. Students may take an additional 30 minutes to complete the test, and may do their writing using a computer. They may use commercially published dictionaries, bilingual dictionaries, and thesauri **only** when doing *Part A: Writing*.

*Part B: Reading* consists of 55 multiple-choice questions based on reading selections from fiction, nonfiction, drama, poetry, and visual media. It has two booklets—one containing reading passages and one containing corresponding questions. Students record their answers on a tear-out, machine-scorable answer sheet. The test is developed to be completed in 75 minutes; however, students may take an additional 30 minutes to complete the test. Students are **not** allowed to use a dictionary, a thesaurus, or other reference material when doing *Part B: Reading*.

## Sample Questions

### I. Lis le texte ci-dessous et réponds aux questions 1 à 5.

#### JAMES NAISMITH *l'inventeur du basket-ball*

De nos jours, on s'attend à l'impossible des géants puissants et agiles qui règnent sur les terrains de basket-ball, jeu appelé couramment ballon-panier. Nul doute que les exploits phénoménaux de Michael

- 5 Jordan et de Magic Johnson auraient ébahi le Dr James Naismith, ce Canadien modeste qui inventa le jeu il y a 100 ans lorsqu'il accrocha un panier à fruits au mur d'une gymnase.
- 10 Un nouveau timbre-poste, [...] émis le 25 octobre 1991, souligne le centenaire de l'invention du basket-ball. En outre, un mini-téléfilm montrera les tentatives maladroites des élèves de Naismith lorsqu'ils s'initient au basket-ball, sans trop d'enthousiasme d'ailleurs.
- 15 Quand Naismith mit au point le jeu, il réalisa quelque chose d'unique, car très peu de sports ont réellement été inventés; le jeu de crosse des autochtones est à l'origine du hockey, le *rounders* britannique a donné le base-ball et le rugby est
- 20 l'ancêtre du football. Comment et pourquoi a-t-il créé ce jeu totalement nouveau?
- 25 Les raisons qui poussent James Naismith à inventer le basket-ball découlent à la fois de ses principes religieux et de la difficile tâche qu'on lui confie. Né à Almonte, au Canada-Ouest (devenu l'Ontario), Naismith étudie à l'université McGill et au collège presbytérien de théologie. En 1891, il enseigne la psychologie, l'étude de la Bible et la culture physique à l'école de formation de
- 30 l'*International Young Men's Christian Association* (YMCA) à Springfield au Massachusetts. Fervent partisan du vieil adage « un esprit sain dans un corps sain », Naismith ne voit aucune contradiction entre ses croyances religieuses et son amour du sport.
- 35 Toutefois, la classe de culture physique la plus incorrigible, la plus démotivée et la plus rebelle qui fût met ses convictions à rude épreuve. Au début de l'hiver, lorsque les intempéries empêchent la pratique de sports à l'extérieur, on lui demande de créer une
- 40 activité susceptible de secouer l'indolence des élèves.
- Après avoir tenté en vain d'adapter le soccer, le football américain et le jeu de crosse aux dimensions du gymnase, Naismith décide d'analyser les qualités

- qu'il attend d'un sport en salle. Il lui faut un ballon
- 45 suffisamment gros que l'on puisse lancer et attraper facilement. Voulant éviter le plaquage<sup>1</sup> sur le sol dur, il décrète qu'on ne peut courir avec le ballon. La position surélevée des buts constitue une difficulté supplémentaire favorisant l'adresse plutôt
- 50 que la force brute. Ne laissant rien au hasard, Naismith étudie minutieusement chacun des éléments de cette nouvelle activité sportive.

- Le 21 décembre 1891, Naismith placarde les treize règles du jeu sur le tableau d'affichage et cloue
- 55 deux paniers à fruits sur les balcons du gymnase. Le premier match se termine 1 à 0, marque bien différente de celles des matchs de la NBA. Au fur et à mesure que les classes se mettent à le pratiquer, le jeu gagne en popularité, sauf auprès du concierge qui doit
- 60 grimper à une échelle pour récupérer le ballon après chaque but. Bientôt, d'autres écoles et collèges se mettent à jouer. Mais comment allait-on appeler ce jeu? Avec la modestie qui le caractérise, l'inventeur décline le nom « Naismith Ball » et préfère l'appeler
- 65 simplement basket-ball.

- Naismith a atteint son objectif : créer un sport pour tous où l'adresse l'emporte sur la force, la rapidité sur la puissance. De nos jours, partout dans le monde, hommes, femmes et enfants pratiquent le basket-ball.
- 70 On y joue aussi bien en fauteuil roulant qu'en chaussures de sport dernier cri. Le jeu qu'a inventé le Dr Naismith est un sport des plus appréciés.

<sup>1</sup> plaquage — action de frapper un joueur adverse avec le corps

### I. Les questions 1 à 5 portent sur le texte « James Naismith, l'inventeur du basket-ball ».

1. Le basket-ball a été inventé surtout à cause
- A. du besoin de trouver un sport qui se joue à l'intérieur en hiver
- B. de l'influence de la crosse et du football américain
- C. du fait que les élèves veulent faire du sport
- D. de l'encouragement de l'Université McGill

2. Le défi auquel James Naismith a fait face en inventant le basket-ball était surtout
- de surélever la position des buts
  - d'éviter le plaquage sur le sol dur
  - de trouver un ballon suffisamment gros
  - d'adapter un jeu aux dimensions du gymnase
3. Selon le texte, l'attrait du basket-ball est dû au fait qu'il
- permet à tous d'y participer
  - nécessite une grande puissance
  - fait appel à la force et à la vitesse
  - comprend seulement treize règles
4. En inventant le basket-ball, un des buts de James Naismith était de
- favoriser la technique plutôt que la force physique
  - permettre aux femmes et aux enfants de jouer
  - respecter ses principes religieux
  - développer l'amour de ce sport
5. En écrivant ce texte, l'auteur a l'intention de nous
- divertir à partir d'une activité populaire
  - faire connaître une idée canadienne
  - faire apprécier un sport complexe
  - inciter à jouer au basket-ball

« James Naismith : l'inventeur du basket-ball », *Le Courrier du patrimoine : un bulletin destiné aux professeurs*, n° 4 (1991). © Historica.

### *Answers to Sample Questions*

<i>Grade 3 French Language Arts</i>	<i>Grade 6 French Language Arts</i>	<i>Grade 9 French Language Arts</i>
1. Difficile à entendre	1. A	1. A
2. Des poumons	2. B	2. D
3. arrêter de parler pendant un certain temps	3. B	3. A
4. ne sont pas réveillés	4. D	4. A
5. Vers 9 à 12	5. D	5. B
6. « Je ne sais pas ce que je ferais sans mon crayon » (vers 21)		