

Grille d'évaluation adaptée

Matière : ICS3U – Introduction au Génie informatique	Domaine : Études informatiques	Année d'études : 11 ^e <input checked="" type="checkbox"/>	Élève Élève 1	Niveau :
Tâche d'évaluation : Construction d'un site Web de plusieurs pages interconnectées à l'aide du logiciel Adobe Dreamweaver CS4. Toutes ces pages contiennent des codes Javascript.				
<p>Attentes :</p> <p>A2. Appliquer des techniques de gestion de fichiers. A3. Utiliser des outils appropriés pour développer des programmes. B1. Appliquer les principales règles de syntaxe et de sémantique d'un langage de programmation. B2. Expliquer des algorithmes et des structures de données élémentaires. B3. Appliquer des techniques d'assurance-qualité logicielle. C1. Appliquer des techniques de développement de logiciels. C2. Concevoir des algorithmes répondant aux problèmes donnés. C3. Développer des programmes répondant aux problèmes donnés. D2. Analyser diverses possibilités de carrière et de formation professionnelle en informatique.</p>			<p>Commentaires (forces, points à améliorer, prochaines étapes) :</p> <p style="text-align: center;">- - /100</p> <p>***</p>	

Compétences	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
Connaissance et compréhension	L'élève :			
<p>(CC 1) Connaissance des éléments à l'étude :</p> <p>Identifier les critères d'un bon site Web</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Facilité de la navigation entre les pages Web ➢ Taille des caractères ➢ Visibilité de l'information au-dessus des arrière-plans. <p style="text-align: right;"><input type="checkbox"/>0 <input type="checkbox"/>1 <input type="checkbox"/>2</p>	<p>– démontre une connaissance limitée des éléments à l'étude.</p> <p style="text-align: right;"><input type="checkbox"/>3</p>	<p>– démontre une compréhension partielle des éléments à l'étude.</p> <p style="text-align: right;"><input type="checkbox"/>4</p>	<p>– démontre une bonne connaissance des éléments à l'étude.</p> <p style="text-align: right;"><input type="checkbox"/>5</p>	<p>– démontre une connaissance approfondie des éléments à l'étude.</p> <p style="text-align: right;"><input type="checkbox"/>6</p>
<p>(CC 2) Compréhension des éléments à l'étude :</p> <p>Conception d'un bon site Web</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Page d'accueil attirante (Horloge Javascript) ➢ Des menus et sous menus qui permettent une navigation rapide ➢ Titres de qualité dans le haut de chaque page Web <p style="text-align: right;"><input type="checkbox"/>0 <input type="checkbox"/>1 <input type="checkbox"/>2 <input type="checkbox"/>3 <input type="checkbox"/>4</p>	<p>– démontre une compréhension limitée des éléments à l'étude.</p> <p style="text-align: right;"><input type="checkbox"/>5</p>	<p>– démontre une compréhension partielle des éléments à l'étude.</p> <p style="text-align: right;"><input type="checkbox"/>6 <input type="checkbox"/>7</p>	<p>– démontre une bonne connaissance des éléments à l'étude.</p> <p style="text-align: right;"><input type="checkbox"/>8 <input type="checkbox"/>9</p>	<p>– démontre une connaissance approfondie des éléments à l'étude.</p> <p style="text-align: right;"><input type="checkbox"/>10</p>
Habiletés de la pensée	L'élève :			
<p>(HP 1) Utilisation des habiletés de planification :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Planifier tous les menus et sous-menus communs à toutes les pages principales du site Web. ➢ La navigation entre les pages a bien été planifiée. ➢ La construction de chacune des pages a été bien planifiée selon l'échéance de temps alloué pour ce projet. <p style="text-align: right;"><input type="checkbox"/>0 <input type="checkbox"/>1 <input type="checkbox"/>2 <input type="checkbox"/>3</p>	<p>– utilise les habiletés de planification avec une efficacité limitée.</p> <p style="text-align: right;"><input type="checkbox"/>4</p>	<p>– utilise les habiletés de planification avec une certaine efficacité.</p> <p style="text-align: right;"><input type="checkbox"/>5</p>	<p>– utilise les habiletés de planification avec efficacité.</p> <p style="text-align: right;"><input type="checkbox"/>6 <input type="checkbox"/>7</p>	<p>– utilise les habiletés de planification avec beaucoup d'efficacité.</p> <p style="text-align: right;"><input type="checkbox"/>8</p>
<p>(HP 2) Utilisation des habiletés de traitement de l'information :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Analyse des codes pour le bon affichage d'un programme ➢ U2-A2 – BonjourJavascript1 ➢ U2-A3 – JavascriptConstante1 <p style="text-align: right;"><input type="checkbox"/>0 <input type="checkbox"/>1 <input type="checkbox"/>2 <input type="checkbox"/>3 <input type="checkbox"/>4</p>	<p>– utilise les habiletés de traitement de l'information avec une efficacité limitée.</p> <p style="text-align: right;"><input type="checkbox"/>5</p>	<p>– utilise les habiletés de traitement de l'information avec une certaine efficacité.</p> <p style="text-align: right;"><input type="checkbox"/>6 <input type="checkbox"/>7</p>	<p>– utilise les habiletés de traitement de l'information avec efficacité.</p> <p style="text-align: right;"><input type="checkbox"/>8 <input type="checkbox"/>9</p>	<p>– utilise les habiletés de traitement de l'information avec beaucoup d'efficacité.</p> <p style="text-align: right;"><input type="checkbox"/>10</p>
<p>(HP 3) Utilisation des processus de la pensée critique et de la pensée créative :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Développement de programmes qui intègrent des sections de codes réutilisables (p.ex. fonctions). ➢ U2- A6 – JavascriptFonction1 <p style="text-align: right;"><input type="checkbox"/>0 <input type="checkbox"/>1 <input type="checkbox"/>2</p>	<p>– utilise les processus de la pensée critique et de la pensée créative avec une efficacité limitée.</p> <p style="text-align: right;"><input type="checkbox"/>3</p>	<p>– utilise les processus de la pensée critique et de la pensée créative avec une certaine efficacité.</p> <p style="text-align: right;"><input type="checkbox"/>4</p>	<p>– utilise les processus de la pensée critique et de la pensée créative avec efficacité.</p> <p style="text-align: right;"><input type="checkbox"/>5</p>	<p>– utilise les processus de la pensée critique et de la pensée créative avec beaucoup d'efficacité.</p> <p style="text-align: right;"><input type="checkbox"/>6</p>

L'élève dont le rendement est en deçà du niveau 1 n'a pas satisfait aux attentes pour cette tâche.

Grille d'évaluation adaptée

Compétences	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
Communication	L'élève :			
(CO 1) Expression et organisation des idées et de l'information : Démontrer des techniques de programmation qui utilisent des Instructions conditionnelles (p.ex. <i>if ... elseif ... else</i>) ➤ U2-A7 – JavascriptInstructionConditionnelle1 ☐0 ☐1 ☐2	– exprime et organise les idées et l'information avec une efficacité limitée. ☐3	– exprime et organise les idées et l'information avec une certaine efficacité. ☐4	– exprime et organise les idées et l'information avec efficacité. ☐5	– exprime et organise les idées et l'information avec beaucoup d'efficacité. ☐6
(CO 2) Communication des idées et de l'information, de façon écrite et visuelle, à des fins précises et pour des auditoires spécifiques : Utiliser le langage Javascript pour effectuer des calculs informatiques et afficher les résultats sur l'écran d'ordinateur. ➤ Javascript – Série I ➤ Javascript – Série II ☐0 ☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5	– communique les idées et l'information à des fins précises et pour des auditoires spécifiques avec une efficacité limitée. ☐6	– communique les idées et l'information à des fins précises et pour des auditoires spécifiques avec une certaine efficacité. ☐7 ☐8	– communique les idées et l'information à des fins précises et pour des auditoires spécifiques avec efficacité. ☐9 ☐10	– communique les idées et l'information à des fins précises et pour des auditoires spécifiques avec beaucoup d'efficacité. ☐11 ☐12
(CO 3) Utilisation des conventions de programmation : ➤ Appliquer des règles de mise en page (p. ex., tabulation) ➤ Appliquer des règles de rédaction (p. ex., commentaires) ➤ Appliquer des règles de nomenclature (p. ex., nom de variable) ☐0 ☐1 ☐2	– utilise les conventions et la terminologie à l'étude avec une efficacité limitée. ☐3	– utilise les conventions et la terminologie à l'étude avec une certaine efficacité. ☐4	– utilise les conventions et la terminologie à l'étude avec efficacité. ☐5	– utilise les conventions et la terminologie à l'étude avec beaucoup d'efficacité. ☐6
Mise en application	L'élève :			
(MA 1) Application des connaissances et des habiletés dans des contextes familiers : ➤ Utilisation des concepts de calculs arithmétiques en Javascript. ➤ U2-A8 - BoucleFor1 ➤ U2-A8 - BoucleWhile1 ➤ U2-A8 - BoucleDoWhile1 ☐0 ☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5	– applique les connaissances et les habiletés dans des contextes familiers avec une efficacité limitée. ☐6	– applique les connaissances et les habiletés dans des contextes familiers avec une certaine efficacité. ☐7 ☐8	– applique les connaissances et les habiletés dans des contextes familiers avec efficacité. ☐9 ☐10	– applique les connaissances et les habiletés dans des contextes familiers avec beaucoup d'efficacité. ☐11 ☐12
(MA 2) Transfert des connaissances et des habiletés à de nouveaux contextes : ➤ Appliquer les options avancées de la programmation Javascript ➤ Javascript – Horloge ➤ Javascript – Diaporama ➤ Javascript – Effets spéciaux ☐0 ☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5 ☐6 ☐7 ☐8	– transfère les connaissances et les habiletés à de nouveaux contextes avec une efficacité limitée. ☐9	– transfère les connaissances et les habiletés à de nouveaux contextes avec une certaine efficacité. ☐10 ☐11 ☐12	– transfère les connaissances et les habiletés à de nouveaux contextes avec efficacité. ☐13 ☐14	– transfère les connaissances et les habiletés à de nouveaux contextes avec beaucoup d'efficacité. ☐15 ☐16 ☐17 ☐18
(MA 3) Établissement de liens : ➤ La navigation entre les différentes pages fonctionne adéquatement. ➤ Les effets spéciaux construits fonctionnent adéquatement à l'Internet. ☐0 ☐1 ☐2	– établit des liens avec une efficacité limitée. ☐3	– établit des liens avec une certaine efficacité. ☐4	– établit des liens avec efficacité. ☐5	– établit des liens avec beaucoup d'efficacité. ☐6

L'élève dont le rendement est en deçà du niveau 1 n'a pas satisfait aux attentes pour cette tâche.