

Grille d'évaluation adaptée

Matière : ICS3U – Introduction au génie informatique	Domaine : Études informatiques	Année d'études : 11 ^e <input checked="" type="checkbox"/>	Élève : Éleve1	Niveau : -
Tâche d'évaluation : Unité 3 - Construction de programmes Visual Basic de type « Application console » - Série II				
<p>Attentes :</p> <p>A2. Appliquer des techniques de gestion de fichiers.</p> <p>A3. Utiliser des outils appropriés pour développer des programmes.</p> <p>B1. Appliquer les principales règles de syntaxe et de sémantique d'un langage de programmation.</p> <p>B2. Expliquer des algorithmes et des structures de données élémentaires.</p> <p>B3. Appliquer des techniques d'assurance-qualité logicielle.</p> <p>C1. Appliquer des techniques de développement de logiciels.</p> <p>C2. Concevoir des algorithmes répondant aux problèmes donnés.</p> <p>C3. Développer des programmes répondant aux problèmes donnés.</p> <p>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>✚ Connaissance des types de données primitifs définis par un langage de programmation (<i>Nombre entier, nombre décimal & caractères alphanumérique</i>)</p> <p>➤ Utilisation de noms appropriés pour les variables et constantes.</p> <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 connaissance 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 programme (Identification, description, algorithme)</p> <p style="text-align: right;"><input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3</p>	<p>– démontre une compréhension limitée des éléments à l'étude.</p> <p style="text-align: right;"><input type="checkbox"/> 4</p>	<p>– démontre une compréhension partielle des éléments à l'étude.</p> <p style="text-align: right;"><input type="checkbox"/> 5</p>	<p>– démontre une bonne compréhension des éléments à l'étude.</p> <p style="text-align: right;"><input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7</p>	<p>– démontre une compréhension approfondie des éléments à l'étude.</p> <p style="text-align: right;"><input type="checkbox"/> 8</p>
Habiletés de la pensée	L'élève :			
<p>(HP 1) Utilisation des habiletés de planification :</p> <p>✚ Élaboration d'un calendrier de soumission des travaux</p> <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> <p>✚ Analyse d'une séquence pour l'élaboration d'un programme</p> <p>➤ U3-A3 – U3Revue8</p> <p>➤ U3-A3 – U3Revue9</p> <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 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6</p>	<p>– utilise les habiletés de traitement de l'information avec une efficacité limitée.</p> <p style="text-align: right;"><input type="checkbox"/> 7</p>	<p>– utilise les habiletés de traitement de l'information avec une certaine 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 efficacité.</p> <p style="text-align: right;"><input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 11 <input type="checkbox"/> 12</p>	<p>– utilise les habiletés de traitement de l'information avec beaucoup d'efficacité.</p> <p style="text-align: right;"><input type="checkbox"/> 13 <input type="checkbox"/> 14</p>
<p>(HP 3) Utilisation des processus de la pensée critique et de la pensée créative :</p> <p>✚ Développement de programmes qui intègrent des sections de codes en forme de boucles.</p> <p>➤ U3-A5 – U3Revue10</p> <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 processus de la pensée critique et de la pensée créative avec une efficacité limitée.</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 une certaine 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 efficacité.</p> <p style="text-align: right;"><input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7</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"/> 8</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 : <ul style="list-style-type: none"> ✚ Démontrer des techniques de programmation qui utilisent des Instructions conditionnelles (p.ex. <i>if ... elseif ... else</i>) <ul style="list-style-type: none"> ➢ U3-A7 – U3Revue7 <div style="text-align: right;"> <input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 </div>	<ul style="list-style-type: none"> - exprime et organise les idées et l'information avec une efficacité limitée. <div style="text-align: right;"> <input type="checkbox"/> 4 </div>	<ul style="list-style-type: none"> - exprime et organise les idées et l'information avec une certaine efficacité. <div style="text-align: right;"> <input type="checkbox"/> 5 </div>	<ul style="list-style-type: none"> - exprime et organise les idées et l'information avec efficacité. <div style="text-align: right;"> <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7 </div>	<ul style="list-style-type: none"> - exprime et organise les idées et l'information avec beaucoup d'efficacité. <div style="text-align: right;"> <input type="checkbox"/> 8 </div>
(CO 2) Communication des idées et de l'information, de façon écrite et visuelle, à des fins précises et pour des auditoires spécifiques : <ul style="list-style-type: none"> ✚ Utiliser le vocabulaire technique français approprié dans les communications écrites. <ul style="list-style-type: none"> ➢ Qualité des commentaires intégrés aux codes. ➢ Qualité de l'affichage des informations à l'écran. <div style="text-align: right;"> <input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 </div>	<ul style="list-style-type: none"> - communique les idées et l'information à des fins précises et pour des auditoires spécifiques avec une efficacité limitée. <div style="text-align: right;"> <input type="checkbox"/> 3 </div>	<ul style="list-style-type: none"> - communique les idées et l'information à des fins précises et pour des auditoires spécifiques avec une certaine efficacité. <div style="text-align: right;"> <input type="checkbox"/> 4 </div>	<ul style="list-style-type: none"> - communique les idées et l'information à des fins précises et pour des auditoires spécifiques avec efficacité. <div style="text-align: right;"> <input type="checkbox"/> 5 </div>	<ul style="list-style-type: none"> - communique les idées et l'information à des fins précises et pour des auditoires spécifiques avec beaucoup d'efficacité. <div style="text-align: right;"> <input type="checkbox"/> 6 </div>
(CO 3) Utilisation des conventions de programmation : <ul style="list-style-type: none"> ➢ Appliquer des règles de mise en page (p. ex., tabulation) ➢ Appliquer des règles de rédaction (p. ex., commentaire) ➢ Appliquer des règles de nomenclature (p. ex., nom de variable) <div style="text-align: right;"> <input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 </div>	<ul style="list-style-type: none"> - utilise les conventions et la terminologie à l'étude avec une efficacité limitée. <div style="text-align: right;"> <input type="checkbox"/> 4 </div>	<ul style="list-style-type: none"> - utilise les conventions et la terminologie à l'étude avec une certaine efficacité. <div style="text-align: right;"> <input type="checkbox"/> 5 </div>	<ul style="list-style-type: none"> - utilise les conventions et la terminologie à l'étude avec efficacité. <div style="text-align: right;"> <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7 </div>	<ul style="list-style-type: none"> - utilise les conventions et la terminologie à l'étude avec beaucoup d'efficacité. <div style="text-align: right;"> <input type="checkbox"/> 8 </div>
Mise en application	L'élève :			
(MA 1) Application des connaissances et des habiletés dans des contextes familiers : <ul style="list-style-type: none"> ✚ Utilisation des concepts de programmation. <ul style="list-style-type: none"> ➢ U3-A9 – U3Revue11 ➢ U3-A9 – U3Revue12 <div style="text-align: right;"> <input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 </div>	<ul style="list-style-type: none"> - applique les connaissances et les habiletés dans des contextes familiers avec une efficacité limitée. <div style="text-align: right;"> <input type="checkbox"/> 7 </div>	<ul style="list-style-type: none"> - applique les connaissances et les habiletés dans des contextes familiers avec une certaine efficacité. <div style="text-align: right;"> <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9 </div>	<ul style="list-style-type: none"> - applique les connaissances et les habiletés dans des contextes familiers avec efficacité. <div style="text-align: right;"> <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 11 <input type="checkbox"/> 12 </div>	<ul style="list-style-type: none"> - applique les connaissances et les habiletés dans des contextes familiers avec beaucoup d'efficacité. <div style="text-align: right;"> <input type="checkbox"/> 13 <input type="checkbox"/> 14 </div>
(MA 2) Transfert des connaissances et des habiletés à de nouveaux contextes : <ul style="list-style-type: none"> ✚ Développement de programmes pour résoudre différents problèmes <ul style="list-style-type: none"> ➢ U3-A9 – U3Revue13 ➢ U3-A9 – U3Revue14 <div style="text-align: right;"> <input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 </div>	<ul style="list-style-type: none"> - transfère les connaissances et les habiletés à de nouveaux contextes avec une efficacité limitée. <div style="text-align: right;"> <input type="checkbox"/> 7 </div>	<ul style="list-style-type: none"> - transfère les connaissances et les habiletés à de nouveaux contextes avec une certaine efficacité. <div style="text-align: right;"> <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9 </div>	<ul style="list-style-type: none"> - transfère les connaissances et les habiletés à de nouveaux contextes avec efficacité. <div style="text-align: right;"> <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 11 <input type="checkbox"/> 12 </div>	<ul style="list-style-type: none"> - transfère les connaissances et les habiletés à de nouveaux contextes avec beaucoup d'efficacité. <div style="text-align: right;"> <input type="checkbox"/> 13 <input type="checkbox"/> 14 </div>
(MA 3) Établissement de liens : <ul style="list-style-type: none"> ✚ Démonstration des techniques de programmation lors de l'élaboration de divers programmes informatiques. <div style="text-align: right;"> <input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 </div>	<ul style="list-style-type: none"> - établit des liens avec une efficacité limitée. <div style="text-align: right;"> <input type="checkbox"/> 3 </div>	<ul style="list-style-type: none"> - établit des liens avec une certaine efficacité. <div style="text-align: right;"> <input type="checkbox"/> 4 </div>	<ul style="list-style-type: none"> - établit des liens avec efficacité. <div style="text-align: right;"> <input type="checkbox"/> 5 </div>	<ul style="list-style-type: none"> - établit des liens avec beaucoup d'efficacité. <div style="text-align: right;"> <input type="checkbox"/> 6 </div>

* - Erreurs dans les codes du programme
 ** - Erreurs dans les commentaires du programme
 IP - Erreurs dans l'identification du programme

MP - Mauvais programmes (codes d'un autre programme)
 CP - Programme construit en partie seulement
 EA - Erreurs dans l'affichage du programme

NC - Programme non-construit
 .sln - Seul le fichier .sln a été remis (Il manque le projet au complet)
 ED - Erreurs dans la description du programme

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