



## Grille d'évaluation adaptée

Compétences	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
<b>Communication</b>	<b>L'élève :</b>			
(CO 1) Expression et organisation des idées et de l'information :  Démontrer des techniques de programmation qui utilisent des Instructions permettant de capter les données des utilisateurs et d'en faire des calculs. > U4-A6 - Addition <input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	- exprime et organise les idées et l'information avec une efficacité limitée.  <input type="checkbox"/> 4	- exprime et organise les idées et l'information avec une certaine efficacité.  <input type="checkbox"/> 5	- exprime et organise les idées et l'information avec efficacité.  <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7	- exprime et organise les idées et l'information avec beaucoup d'efficacité.  <input type="checkbox"/> 8
(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 vocabulaire technique français approprié dans les communications écrites. > Qualité des commentaires intégrés aux codes. > Qualité de l'affichage des informations à l'écran. > Visibilité des informations sur l'interface graphique <input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	- communique les idées et l'information à des fins précises et pour des auditoires spécifiques avec une efficacité limitée.  <input type="checkbox"/> 4	- communique les idées et l'information à des fins précises et pour des auditoires spécifiques avec une certaine efficacité.  <input type="checkbox"/> 5	- communique les idées et l'information à des fins précises et pour des auditoires spécifiques avec efficacité.  <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7	- communique les idées et l'information à des fins précises et pour des auditoires spécifiques avec beaucoup d'efficacité.  <input type="checkbox"/> 8
(CO 3) Utilisation des conventions de programmation : > 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) <input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	- utilise les conventions et la terminologie à l'étude avec une efficacité limitée.  <input type="checkbox"/> 4	- utilise les conventions et la terminologie à l'étude avec une certaine efficacité.  <input type="checkbox"/> 5	- utilise les conventions et la terminologie à l'étude avec efficacité.  <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7	- utilise les conventions et la terminologie à l'étude avec beaucoup d'efficacité.  <input type="checkbox"/> 8
<b>Mise en application</b>	<b>L'élève :</b>			
(MA 1) Application des connaissances et des habiletés dans des contextes familiers :  Utilisation des concepts de programmation. > U4-A6 – MinSec > U4-A6 – LivresKg <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	- applique les connaissances et les habiletés dans des contextes familiers avec une efficacité limitée.  <input type="checkbox"/> 7	- applique les connaissances et les habiletés dans des contextes familiers avec une certaine efficacité.  <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9	- applique les connaissances et les habiletés dans des contextes familiers avec efficacité.  <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 11 <input type="checkbox"/> 12	- applique les connaissances et les habiletés dans des contextes familiers avec beaucoup d'efficacité.  <input type="checkbox"/> 13 <input type="checkbox"/> 14
(MA 2) Transfert des connaissances et des habiletés à de nouveaux contextes :  Développement de programmes pour résoudre différents problèmes > U4-A6 – DevineLeNombre > U4-A6 – U4Revue2 <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 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9	- transfère les connaissances et les habiletés à de nouveaux contextes avec une efficacité limitée.  <input type="checkbox"/> 10	- transfère les connaissances et les habiletés à de nouveaux contextes avec une certaine efficacité.  <input type="checkbox"/> 11 <input type="checkbox"/> 12 <input type="checkbox"/> 13 <input type="checkbox"/> 14	- transfère les connaissances et les habiletés à de nouveaux contextes avec efficacité.  <input type="checkbox"/> 15 <input type="checkbox"/> 16 <input type="checkbox"/> 17 <input type="checkbox"/> 18	- transfère les connaissances et les habiletés à de nouveaux contextes avec beaucoup d'efficacité.  <input type="checkbox"/> 19 <input type="checkbox"/> 20
(MA 3) Établissement de liens :  Démonstration des techniques de programmation lors de l'élaboration de divers programmes informatiques. <input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2	- établit des liens avec une efficacité limitée.  <input type="checkbox"/> 3	- établit des liens avec une certaine efficacité.  <input type="checkbox"/> 4	- établit des liens avec efficacité.  <input type="checkbox"/> 5	- établit des liens avec beaucoup d'efficacité.  <input type="checkbox"/> 6

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