

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 : Unité 5 - Construction de programmes Visual Basic de type « Application Windows » (Série I)				
<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> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="background-color: #4b0082; color: white; padding: 5px;">-</div> <div style="background-color: #0070c0; color: white; padding: 5px;">- /100</div> </div> <p>***</p>	

Compétences	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
Connaissance et compréhension	L'élève :			
(CC 1) Connaissance des éléments à l'étude : Connaissance des types de données primitifs définis par un langage de programmation (<i>Nombre entier, nombre décimal & caractères alphanumériques</i>) > Utilisation de noms appropriés pour les variables et constantes. <div style="text-align: right;">□0 □1 □2</div>	- démontre une connaissance limitée des éléments à l'étude. <div style="text-align: right;">□3</div>	-démontre une connaissance partielle des éléments à l'étude. <div style="text-align: right;">□4</div>	-démontre une bonne connaissance des éléments à l'étude. <div style="text-align: right;">□5</div>	-démontre une connaissance approfondie des éléments à l'étude. <div style="text-align: right;">□6</div>
(CC 2) Compréhension des éléments à l'étude : Conception d'un programme (Identification, description, algorithme) <div style="text-align: right;">□0 □1 □2 □3</div>	- démontre une compréhension limitée des éléments à l'étude. <div style="text-align: right;">□4</div>	-démontre une compréhension partielle des éléments à l'étude. <div style="text-align: right;">□5</div>	- démontre une bonne compréhension des éléments à l'étude. <div style="text-align: right;">□6 □7</div>	-démontre une compréhension approfondie des éléments à l'étude. <div style="text-align: right;">□8</div>
Habiletés de la pensée	L'élève :			
(HP 1) Utilisation des habiletés de planification : Élaboration d'un calendrier de soumission des travaux <div style="text-align: right;">□0 □1 □2 □3 □4</div>	- utilise les habiletés de planification avec une efficacité limitée. <div style="text-align: right;">□5</div>	- utilise les habiletés de planification avec une certaine efficacité. <div style="text-align: right;">□6 □7</div>	- utilise les habiletés de planification avec efficacité. <div style="text-align: right;">□8 □9</div>	- utilise les habiletés de planification avec beaucoup d'efficacité. <div style="text-align: right;">□10</div>
(HP 2) Utilisation des habiletés de traitement de l'information : Analyse des éléments nécessaires pour une belle interface graphique > U5-A1 – De1Windows > U5-A7 – De2Windows <div style="text-align: right;">□0 □1 □2 □3 □4</div>	- utilise les habiletés de traitement de l'information avec une efficacité limitée. <div style="text-align: right;">□5</div>	- utilise les habiletés de traitement de l'information avec une certaine efficacité. <div style="text-align: right;">□6 □7</div>	- utilise les habiletés de traitement de l'information avec efficacité. <div style="text-align: right;">□8 □9</div>	- utilise les habiletés de traitement de l'information avec beaucoup d'efficacité. <div style="text-align: right;">□10</div>
(HP 3) Utilisation des processus de la pensée critique et de la pensée créative : Développement de programmes qui intègrent des matrices > U5-A2 – Loto_6_49 > U5-A4 – LotoMax <div style="text-align: right;">□0 □1 □2 □3 □4</div>	- utilise les processus de la pensée critique et de la pensée créative avec une efficacité limitée. <div style="text-align: right;">□5</div>	- utilise les processus de la pensée critique et de la pensée créative avec une certaine efficacité. <div style="text-align: right;">□6 □7</div>	- utilise les processus de la pensée critique et de la pensée créative avec efficacité. <div style="text-align: right;">□8 □9</div>	- utilise les processus de la pensée critique et de la pensée créative avec beaucoup d'efficacité. <div style="text-align: right;">□10</div>

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 permettant de capter les données d'un fichier externe <ul style="list-style-type: none"> ➢ U5-A3 – FichierExterne <div style="text-align: right;"> <input type="checkbox"/>0 <input type="checkbox"/>1 <input type="checkbox"/>2 <input type="checkbox"/>3 </div>	– exprime et organise les idées et l'information avec une efficacité limitée. <div style="text-align: right;"><input type="checkbox"/>4</div>	– exprime et organise les idées et l'information avec une certaine efficacité. <div style="text-align: right;"><input type="checkbox"/>5</div>	– exprime et organise les idées et l'information avec efficacité. <div style="text-align: right;"><input type="checkbox"/>6 <input type="checkbox"/>7</div>	– 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 du français des commentaires intégrés aux codes. ➢ Qualité du français 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>	– 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>	– 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>	– 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>	– 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 </div>	– utilise les conventions et la terminologie à l'étude avec une efficacité limitée. <div style="text-align: right;"><input type="checkbox"/>3</div>	– utilise les conventions et la terminologie à l'étude avec une certaine efficacité. <div style="text-align: right;"><input type="checkbox"/>4</div>	– utilise les conventions et la terminologie à l'étude avec efficacité. <div style="text-align: right;"><input type="checkbox"/>5</div>	– utilise les conventions et la terminologie à l'étude avec beaucoup d'efficacité. <div style="text-align: right;"><input type="checkbox"/>6</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"> ➢ U5-A2 – Loto_6_49 ➢ U5-A4 – LotoMax <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 </div>	– applique les connaissances et les habiletés dans des contextes familiers avec une efficacité limitée. <div style="text-align: right;"><input type="checkbox"/>5</div>	– applique les connaissances et les habiletés dans des contextes familiers avec une certaine efficacité. <div style="text-align: right;"><input type="checkbox"/>6 <input type="checkbox"/>7</div>	– applique les connaissances et les habiletés dans des contextes familiers avec efficacité. <div style="text-align: right;"><input type="checkbox"/>8 <input type="checkbox"/>9</div>	– applique les connaissances et les habiletés dans des contextes familiers avec beaucoup d'efficacité. <div style="text-align: right;"><input type="checkbox"/>10</div>
(MA 2) Transfert des connaissances et des habiletés à de nouveaux contextes : <ul style="list-style-type: none"> ◆ Développement de programmes incluant des défis d'envergure <ul style="list-style-type: none"> ➢ U5-A6 – Helico <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 <input type="checkbox"/>7 <input type="checkbox"/>8 <input type="checkbox"/>9 </div>	– transfère les connaissances et les habiletés à de nouveaux contextes avec une efficacité limitée. <div style="text-align: right;"><input type="checkbox"/>10</div>	– transfère les connaissances et les habiletés à de nouveaux contextes avec une certaine efficacité. <div style="text-align: right;"><input type="checkbox"/>11 <input type="checkbox"/>12 <input type="checkbox"/>13</div>	– transfère les connaissances et les habiletés à de nouveaux contextes avec efficacité. <div style="text-align: right;"><input type="checkbox"/>14 <input type="checkbox"/>15 <input type="checkbox"/>16 <input type="checkbox"/>17</div>	– transfère les connaissances et les habiletés à de nouveaux contextes avec beaucoup d'efficacité. <div style="text-align: right;"><input type="checkbox"/>18 <input type="checkbox"/>19 <input type="checkbox"/>20</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>	– établit des liens avec une efficacité limitée. <div style="text-align: right;"><input type="checkbox"/>3</div>	– établit des liens avec une certaine efficacité. <div style="text-align: right;"><input type="checkbox"/>4</div>	– établit des liens avec efficacité. <div style="text-align: right;"><input type="checkbox"/>5</div>	– établit des liens avec beaucoup d'efficacité. <div style="text-align: right;"><input type="checkbox"/>6</div>

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