

Grille d'évaluation adaptée

Matière : ICS4U – Génie informatique	Domaine : Études informatiques	Année d'études : 12 ^e <input checked="" type="checkbox"/>	Élève : Élève 1	Niveau : -
Tâche d'évaluation : Unité 2 - Construction de programmes C# de type « Application » intégrant des instructions conditionnelles et des boucles				
Attentes : A1. Appliquer les règles de syntaxe et de sémantique d'un langage de programmation. A2. Analyser des algorithmes et des structures de données. A3. Documenter un logiciel afin d'en faciliter sa maintenabilité. B1. Appliquer une méthodologie de développement de logiciels. B2. Concevoir des algorithmes répondant aux problèmes donnés. B3. Développer des logiciels répondant aux problèmes donnés. C3. Évaluer ses options de carrière et de formation professionnelle en informatique.			Commentaires (forces, points à améliorer, prochaines étapes) : <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 30px; background-color: #4b618c; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">-</div> <div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 30px; background-color: #2e75b6; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">- /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 définis par un langage de programmation (<i>Nombre entier, nombre décimal & caractères alphanumérique</i>) > Utilisation de noms appropriés pour les variables et constantes.	B démontre une connaissance limitée des éléments à l'étude. <input type="checkbox"/> 3	B démontre une connaissance partielle des éléments à l'étude. <input type="checkbox"/> 4	B démontre une bonne connaissance des éléments à l'étude. <input type="checkbox"/> 5	B démontre une connaissance approfondie des éléments à l'étude. <input type="checkbox"/> 6
(CC 2) Compréhension des éléments à l'étude : + Conception d'un programme (Identification, description, algorithme)	B démontre une compréhension limitée des éléments à l'étude. <input type="checkbox"/> 3	B démontre une compréhension partielle des éléments à l'étude. <input type="checkbox"/> 4	B démontre une bonne compréhension des éléments à l'étude. <input type="checkbox"/> 5	B démontre une compréhension approfondie des éléments à l'étude. <input type="checkbox"/> 6
Habiletés de la pensée	L'élève :			
(HP 1) Utilisation des habiletés de planification : + Élaboration d'un calendrier de soumission des travaux	B utilise les habiletés de planification avec une efficacité limitée. <input type="checkbox"/> 3	- utilise les habiletés de planification avec une certaine efficacité. <input type="checkbox"/> 4	- utilise les habiletés de planification avec efficacité. <input type="checkbox"/> 5	- utilise les habiletés de planification avec beaucoup d'efficacité. <input type="checkbox"/> 6
(HP 2) Utilisation des habiletés de traitement de l'information : + Analyse d'une séquence pour l'élaboration d'un programme > U2-A1 – CharProg1 > U2-A1 – StrongApp1 > U2-A2 – PairImpairApp1	- utilise les habiletés de traitement de l'information avec une efficacité limitée. <input type="checkbox"/> 5	- utilise les habiletés de traitement de l'information avec une certaine efficacité. <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7	- utilise les habiletés de traitement de l'information avec efficacité. <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9	- utilise les habiletés de traitement de l'information avec beaucoup d'efficacité. <input type="checkbox"/> 10
(HP 3) Utilisation des processus de la pensée critique et de la pensée créative : + Développement de programmes qui intègrent des opérateurs logiques et d'affectation > U2-A3 – TheatreApp1 > U2-A4 – AffectationsApp1	- utilise les processus de la pensée critique et de la pensée créative avec une efficacité limitée. <input type="checkbox"/> 5	- utilise les processus de la pensée critique et de la pensée créative avec une certaine efficacité. <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7	- utilise les processus de la pensée critique et de la pensée créative avec efficacité. <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9	- utilise les processus de la pensée critique et de la pensée créative avec beaucoup d'efficacité. <input type="checkbox"/> 10

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 boucles. ➤ U2-A5 – PairImpairFor1 ➤ U2-A6 – BoucleWhileApp1 ➤ U2-A7 – BoucleDoWhileApp1 <input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5	– exprime et organise les idées et l'information avec une efficacité limitée. <input type="checkbox"/> 6	– exprime et organise les idées et l'information avec une certaine efficacité. <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8	– exprime et organise les idées et l'information avec efficacité. <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/> 10	– exprime et organise les idées et l'information avec beaucoup d'efficacité. <input type="checkbox"/> 11 <input type="checkbox"/> 12
(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 et les projets construits. ➤ Qualité des commentaires intégrés aux codes. ➤ Qualité des interfaces graphiques. <input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2	– communique les idées et l'information à des fins précises et pour des auditoires spécifiques avec une efficacité limitée. <input type="checkbox"/> 3	– communique les idées et l'information à des fins précises et pour des auditoires spécifiques avec une certaine efficacité. <input type="checkbox"/> 4	– communique les idées et l'information à des fins précises et pour des auditoires spécifiques avec efficacité. <input type="checkbox"/> 5	– communique les idées et l'information à des fins précises et pour des auditoires spécifiques avec beaucoup d'efficacité. <input type="checkbox"/> 6
(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	– utilise les conventions et la terminologie à l'étude avec une efficacité limitée. <input type="checkbox"/> 3	– utilise les conventions et la terminologie à l'étude avec une certaine efficacité. <input type="checkbox"/> 4	– utilise les conventions et la terminologie à l'étude avec efficacité. <input type="checkbox"/> 5	– utilise les conventions et la terminologie à l'étude avec beaucoup d'efficacité. <input type="checkbox"/> 6
Mise en application	L'élève :			
(MA 1) Application des connaissances et des habiletés dans des contextes familiers : ➤ Utilisation des concepts de programmation. ➤ U2-A8 – U2Revue1 ➤ U2-A8 – U2Revue2 ➤ U2-A8 – U2Revue3 ➤ U2-A8 – U2Revue4 <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	– applique les connaissances et les habiletés dans des contextes familiers avec une efficacité limitée. <input type="checkbox"/> 8	– applique les connaissances et les habiletés dans des contextes familiers avec une certaine efficacité. <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 11	– applique les connaissances et les habiletés dans des contextes familiers avec efficacité. <input type="checkbox"/> 12 <input type="checkbox"/> 13 <input type="checkbox"/> 14	– applique les connaissances et les habiletés dans des contextes familiers avec beaucoup d'efficacité. <input type="checkbox"/> 15 <input type="checkbox"/> 16
(MA 2) Transfert des connaissances et des habiletés à de nouveaux contextes : ➤ Développement de programmes pour résoudre différents problèmes ➤ U2-A8 – U2Revue5 ➤ U2-A8 – U2Revue6 ➤ U2-A8 – U1Revue7 ➤ U2-A8 – U2Revue8 <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	– transfère les connaissances et les habiletés à de nouveaux contextes avec une efficacité limitée. <input type="checkbox"/> 8	– transfère les connaissances et les habiletés à de nouveaux contextes avec une certaine efficacité. <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 11	– transfère les connaissances et les habiletés à de nouveaux contextes avec efficacité. <input type="checkbox"/> 12 <input type="checkbox"/> 13 <input type="checkbox"/> 14	– transfère les connaissances et les habiletés à de nouveaux contextes avec beaucoup d'efficacité. <input type="checkbox"/> 15 <input type="checkbox"/> 16
(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.