

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 4 - Construction de programmes C# avec des interfaces graphiques contenant des algorithmes structurés (Série I)				
<p>Attentes :</p> <p>A1. Appliquer les règles de syntaxe et de sémantique d'un langage de programmation.</p> <p>A2. Analyser des algorithmes et des structures de données.</p> <p>A3. Documenter un logiciel afin d'en faciliter sa maintenabilité.</p> <p>B1. Appliquer une méthodologie de développement de logiciels.</p> <p>B2. Concevoir des algorithmes répondant aux problèmes donnés.</p> <p>B3. Développer des logiciels répondant aux problèmes donnés.</p> <p>C3. Évaluer ses options 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> <ul style="list-style-type: none"> Connaissance des types de données définis par un langage de programmation (<i>Nombre entier, nombre décimal & caractères alphanumérique</i>) <ul style="list-style-type: none"> Utilisation de noms appropriés pour les variables et constantes ainsi que les éléments des interfaces graphiques. <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> <ul style="list-style-type: none"> Conception d'un programme (Identification, description, algorithme) Qualité des interfaces graphiques <p style="text-align: right;"><input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2</p>	<p>- démontre une compréhension 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 compréhension des éléments à l'étude.</p> <p style="text-align: right;"><input type="checkbox"/> 5</p>	<p>- démontre une compréhension approfondie des éléments à l'étude.</p> <p style="text-align: right;"><input type="checkbox"/> 6</p>
Habiletés de la pensée	L'élève :			
<p>(HP 1) Utilisation des habiletés de planification :</p> <ul style="list-style-type: none"> Élaboration d'un calendrier de soumission des travaux <p style="text-align: right;"><input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2</p>	<p>- utilise les habiletés de planification avec une efficacité limitée.</p> <p style="text-align: right;"><input type="checkbox"/> 3</p>	<p>- utilise les habiletés de planification avec une certaine efficacité.</p> <p style="text-align: right;"><input type="checkbox"/> 4</p>	<p>- utilise les habiletés de planification avec efficacité.</p> <p style="text-align: right;"><input type="checkbox"/> 5</p>	<p>- utilise les habiletés de planification avec beaucoup d'efficacité.</p> <p style="text-align: right;"><input type="checkbox"/> 6</p>
<p>(HP 2) Utilisation des habiletés de traitement de l'information :</p> <ul style="list-style-type: none"> Analyse d'une séquence pour l'élaboration d'un programme <ul style="list-style-type: none"> U4-A2 – Methode1 <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 codes permettant de modifier des éléments sur l'interface graphique <ul style="list-style-type: none"> U4-A1 – CourseVoitures <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 processus de la pensée critique et de la pensée créative avec une efficacité limitée.</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 une certaine 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 efficacité.</p> <p style="text-align: right;"><input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9</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"/> 10</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 matrices pour organiser les images d'un programme à interface graphique. ➤ U4-A4 – Matricelimages <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. ➤ U4-A2 – MouvementGrenouilles <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 ➤ U4-A1 – CourseVoitures <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.