

Grille d'évaluation adaptée

Matière : ICS4U – Introduction au génie informatique	Domaine : Études informatiques	Année d'études : 12 ^e <input checked="" type="checkbox"/>	Élève :	Niveau :
Tâche d'évaluation : La conception et la production d'un logiciel d'envergure (projet majeur du cours)				
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="background-color: #6aa84f; color: white; padding: 5px 10px; border-radius: 5px;">-</div> <div style="background-color: #2e86c1; color: white; padding: 5px 10px; border-radius: 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 + Bonne préparation pour la présentation du projet en avant de la classe <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 > L'interface graphique démontre que le souci du détail. > Les éléments sur l'interface graphique sont bien visibles. <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 fonctions, des instructions conditionnelles (<i>p.ex. if ... elseif ... else</i>) et/ou des boucles. > L'utilisation de fonctions réduit le nombre de lignes de codes du programme. > La complexité du programme fait appel à une multitude de boucles et d'instructions conditionnelles. <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 : ✚ Démontrer des techniques de planification pour l'élaboration d'un projet d'envergure. ➤ Document Word du plan détaillé de la planification du projet d'envergure. ☐0 ☐1 ☐2 ☐3 ☐4	- exprime et organise les idées et l'information avec une efficacité limitée. ☐5	- exprime et organise les idées et l'information avec une certaine efficacité. ☐6 ☐7	- exprime et organise les idées et l'information avec efficacité. ☐8 ☐9	- exprime et organise les idées et l'information avec beaucoup d'efficacité. ☐10
(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 durant la présentation orale. ➤ Qualité et quantité des commentaires intégrés aux codes. ➤ Qualité de l'affichage des informations à l'écran. ☐0 ☐1 ☐2 ☐3	- communique les idées et l'information à des fins précises et pour des auditoires spécifiques avec une efficacité limitée. ☐4	- communique les idées et l'information à des fins précises et pour des auditoires spécifiques avec une certaine efficacité. ☐5	- communique les idées et l'information à des fins précises et pour des auditoires spécifiques avec efficacité. ☐6 ☐7	- communique les idées et l'information à des fins précises et pour des auditoires spécifiques avec beaucoup d'efficacité. ☐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) ☐0 ☐1 ☐2 ☐3	- utilise les conventions et la terminologie à l'étude avec une efficacité limitée. ☐4	- utilise les conventions et la terminologie à l'étude avec une certaine efficacité. ☐5	- utilise les conventions et la terminologie à l'étude avec efficacité. ☐6 ☐7	- utilise les conventions et la terminologie à l'étude avec beaucoup d'efficacité. ☐8
Mise en application	L'élève :			
(MA 1) Application des connaissances et des habiletés dans des contextes familiers : ✚ Utilisation des concepts de programmation. ➤ Une grande majorité des concepts de programmation étudiés en classe sont utilisés de façon adéquate ☐0 ☐1 ☐2 ☐3 ☐4	- applique les connaissances et les habiletés dans des contextes familiers avec une efficacité limitée. ☐5	- applique les connaissances et les habiletés dans des contextes familiers avec une certaine efficacité. ☐6 ☐7	- applique les connaissances et les habiletés dans des contextes familiers avec efficacité. ☐8 ☐9	- applique les connaissances et les habiletés dans des contextes familiers avec beaucoup d'efficacité. ☐10
(MA 2) Transfert des connaissances et des habiletés à de nouveaux contextes : ✚ Développement de programmes pour résoudre différents problèmes ➤ La complexité du logiciel d'envergure construit démontre la maîtrise des concepts de résolution de problèmes de programmation. ☐0 ☐1 ☐2 ☐3 ☐4	- transfère les connaissances et les habiletés à de nouveaux contextes avec une efficacité limitée. ☐5	- transfère les connaissances et les habiletés à de nouveaux contextes avec une certaine efficacité. ☐6 ☐7	- transfère les connaissances et les habiletés à de nouveaux contextes avec efficacité. ☐8 ☐9	- transfère les connaissances et les habiletés à de nouveaux contextes avec beaucoup d'efficacité. ☐10
(MA 3) Établissement de liens : ✚ Démonstration des techniques de programmation lors de l'élaboration de divers programmes informatiques. ➤ Qualité général du logiciel construit. ☐0 ☐1 ☐2 ☐3 ☐4	- établit des liens avec une efficacité limitée. ☐5	- établit des liens avec une certaine efficacité. ☐6 ☐7	- établit des liens avec efficacité. ☐8 ☐9	- établit des liens avec beaucoup d'efficacité. ☐10

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