

## Grille d'évaluation adaptée

Matière : TIJ10 - Technologie informatique et robotique	Domaine : Éducation technologie	Année d'études : 9 <sup>e</sup>	Élève :	Niveau :
Tâche d'évaluation : Construction de circuits électroniques et programmation de robots Rogue RT-ATR-rEDI – Programmes – Série III				
<p>Attentes :</p> <p>A1. Décrire les aspects essentiels de la réalisation de projets en technologie, en s'appuyant sur le processus de design ou de résolution de problèmes.</p> <p>B1. Planifier en suivant le processus de design ou de résolution de problèmes, des projets mettant à contribution des connaissances et des habiletés précises, relevant d'un domaine technique ou de la pratique d'un métier.</p> <p>B3. Appliquer à la réalisation de projets ses connaissances acquises en mathématiques, en sciences et en communication.</p> <p>C1. Déterminer l'incidence de l'utilisation de la technologie et de ses applications sur l'économie, la société et l'environnement.</p>			<p>Commentaires (forces, points à améliorer, prochaines étapes) :</p>	

Compétences	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
<b>Connaissance et compréhension</b>	<b>L'élève :</b>			
(CC 1) Connaissance des éléments à l'étude : ◆ Connaissance des pièces électroniques ◆ Connaissance des types de variables de la programmation <input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2	▪ démontre une connaissance limitée des éléments à l'étude. <input type="checkbox"/> 3	▪ démontre une connaissance partielle des éléments à l'étude. <input type="checkbox"/> 4	▪ démontre une bonne connaissance des éléments à l'étude. <input type="checkbox"/> 5	▪ 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) <input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	▪ démontre une compréhension limitée des éléments à l'étude. <input type="checkbox"/> 4	▪ démontre une compréhension partielle des éléments à l'étude. <input type="checkbox"/> 5½	▪ démontre une bonne compréhension des éléments à l'étude. <input type="checkbox"/> 7	▪ démontre une compréhension approfondie des éléments à l'étude. <input type="checkbox"/> 8
<b>Habiletés de la pensée</b>	<b>L'élève :</b>			
(HP 1) Utilisation des habiletés de planification : ◆ Elaboration d'un calendrier de soumission des travaux <input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	– utilise les habiletés de planification avec une efficacité limitée. <input type="checkbox"/> 4	– utilise les habiletés de planification avec une certaine efficacité. <input type="checkbox"/> 5½	– utilise les habiletés de planification avec efficacité. <input type="checkbox"/> 7	– utilise les habiletés de planification avec beaucoup d'efficacité. <input type="checkbox"/> 8
(HP 2) Utilisation des habiletés de traitement de l'information : ◆ Analyse d'une séquence pour l'élaboration d'un programme > Programme Rogue_rEDI_1_Photoresistance1 <input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	– 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"/> 6½	– utilise les habiletés de traitement de l'information avec efficacité. <input type="checkbox"/> 8½	– 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 : ◆ concevoir des circuits électroniques pouvant faire partie d'un robot > Activité 6 - Circuit avec des résistances photosensibles <input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	– 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"/> 6½	– utilise les processus de la pensée critique et de la pensée créative avec efficacité. <input type="checkbox"/> 8½	– 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
<b>Communication</b>	<b>L'élève :</b>			
(CO 1) Expression et organisation des idées et de l'information : ◆ Conception d'un programme (Identification, description, algorithme) <input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2	- exprime et organise les idées et l'information avec une efficacité limitée. <input type="checkbox"/> 3	- exprime et organise les idées et l'information avec une certaine efficacité. <input type="checkbox"/> 4	- exprime et organise les idées et l'information avec efficacité. <input type="checkbox"/> 5	- exprime et organise les idées et l'information avec beaucoup d'efficacité. <input type="checkbox"/> 6
(CO 2) Communication des idées et de l'information, de façon orale, écrite et visuelle, à des fins précises et pour des auditoires spécifiques : ◆ Analyse le fonctionnement d'un programme et explique les modifications à effectuer au programme. > Programme Rogue_rEDI_1_Photoresistance2 <input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	- communique les idées et l'information à des fins précises et pour des auditoires spécifiques avec une efficacité limitée. <input type="checkbox"/> 5	- communique les idées et l'information à des fins précises et pour des auditoires spécifiques avec une certaine efficacité. <input type="checkbox"/> 6½	- communique les idées et l'information à des fins précises et pour des auditoires spécifiques avec efficacité. <input type="checkbox"/> 8½	- communique les idées et l'information à des fins précises et pour des auditoires spécifiques avec beaucoup d'efficacité. <input type="checkbox"/> 10
(CO 3) Utilisation des conventions et de la terminologie à l'étude : ◆ Structure d'un programme - Indentation des codes et espacement <input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	- utilise les conventions et la terminologie à l'étude avec une efficacité limitée. <input type="checkbox"/> 5	- utilise les conventions et la terminologie à l'étude avec une certaine efficacité. <input type="checkbox"/> 6½	- utilise les conventions et la terminologie à l'étude avec efficacité. <input type="checkbox"/> 8½	- utilise les conventions et la terminologie à l'étude avec beaucoup d'efficacité. <input type="checkbox"/> 10
<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 > Programme Rogue_rEDI_1_Photoresistance3 ( <i>Le robot avance en ligne droite une longueur du labyrinthe</i> ) <input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5	- applique les connaissances et les habiletés dans des contextes familiers avec une efficacité limitée. <input type="checkbox"/> 6	- applique les connaissances et les habiletés dans des contextes familiers avec une certaine efficacité. <input type="checkbox"/> 8	- applique les connaissances et les habiletés dans des contextes familiers avec efficacité. <input type="checkbox"/> 10	- applique les connaissances et les habiletés dans des contextes familiers avec beaucoup d'efficacité. <input type="checkbox"/> 12
(MA 2) Transfert des connaissances et des habiletés à de nouveaux contextes : ◆ Développement de programmes pour résoudre différents problèmes > Programme Rogue_rEDI_1_Photoresistance4 ( <i>Le robot parcourt tout le labyrinthe</i> ) <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	- transfère les connaissances et les habiletés à de nouveaux contextes avec une efficacité limitée. <input type="checkbox"/> 7	- transfère les connaissances et les habiletés à de nouveaux contextes avec une certaine efficacité. <input type="checkbox"/> 9	- transfère les connaissances et les habiletés à de nouveaux contextes avec efficacité. <input type="checkbox"/> 12	- transfère les connaissances et les habiletés à de nouveaux contextes avec beaucoup d'efficacité. <input type="checkbox"/> 14
(MA 3) Établissement de liens : ◆ Décrire l'évolution technologique des composants électroniques utilisés en robotique et les tendances actuelles dans ce secteur ◆ Impact de la robotique sur l'avancement technologique dans les industries <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.