

## Grille d'évaluation adaptée

Matière : TIJ1O – Introduction à la technologie informatique et robotique	Domaine : Éducation technologique	Année d'études : 9 <sup>e</sup> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	Élève : Elève 1	Niveau : --
Tâche d'évaluation : 4 projets mais avec concentration sur la conception et la production d'un petit jeu électronique dans le langage Visual Basic – Jeu Pong2020 (un joueur) et Pong2021 (deux joueurs)				
<p><b>Attentes :</b>            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.            A2. Décrire les caractéristiques et les applications de divers matériaux, produits et équipement utilisés dans divers domaines techniques, particulièrement ceux explorés aux fins de la réalisation de projets.            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.            B3. Appliquer à la réalisation de projets ses connaissances acquises en mathématiques, en sciences et en communication.            C2. Déterminer la valeur d'une formation en éducation technologique sur le plan personnel ainsi que des possibilités de carrière et de formation en technologie.</p>			<p>Commentaires (forces, points à améliorer, prochaines étapes) :</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; background-color: #4b618c; color: white; padding: 5px; margin: 5px;">--</div> <div style="border: 1px solid black; background-color: #0070c0; color: white; padding: 5px; margin: 5px;">--/100</div> </div> <p>***</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 types de données primitifs définis par un langage de programmation ( <i>Nombre entier, nombre décimal &amp; caractères alphanumérique</i> ) > Utilisation de noms appropriés pour les variables et constantes. <input type="checkbox"/> Pong2020 <input type="checkbox"/> Pong2021	- démontre une connaissance limitée des éléments à l'étude.	- démontre une connaissance partielle des éléments à l'étude.	- démontre une bonne connaissance des éléments à l'étude.	- démontre une connaissance approfondie des éléments à l'étude.
<input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
(CC 2) Compréhension des éléments à l'étude : ◆ Conception d'un programme (Identification, description, algorithme) <input type="checkbox"/> Pong2020 <input type="checkbox"/> Pong2021	- démontre une compréhension limitée des éléments à l'étude.	- démontre une compréhension partielle des éléments à l'étude.	- démontre une bonne compréhension des éléments à l'étude.	- démontre une compréhension approfondie des éléments à l'étude.
<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
<b>Habiletés de la pensée</b>	<b>L'élève :</b>			
(HP 1) Utilisation des habiletés de planification : ◆ Bonne gestion du temps pour compléter le programme. <input type="checkbox"/> Pong2020 <input type="checkbox"/> Pong2021	- utilise les habiletés de planification avec une efficacité limitée.	- utilise les habiletés de planification avec une certaine efficacité.	- utilise les habiletés de planification avec efficacité.	- utilise les habiletés de planification avec beaucoup d'efficacité.
<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
(HP 2) Utilisation des habiletés de traitement de l'information : ◆ Analyse des éléments nécessaires pour une belle interface graphique > Le fonctionnement des éléments sur l'interface graphique démontre le souci du détail. <input type="checkbox"/> Pong2020 <input type="checkbox"/> Pong2021	- utilise les habiletés de traitement de l'information avec une efficacité limitée.	- utilise les habiletés de traitement de l'information avec une certaine efficacité.	- utilise les habiletés de traitement de l'information avec efficacité.	- utilise les habiletés de traitement de l'information avec beaucoup d'efficacité.
<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 <input type="checkbox"/> 10
(HP 3) Utilisation des processus de la pensée critique et de la pensée créative : ◆ Développement de programmes qui intègrent des fonctions prédéfinies ( <i>p.ex. fonctions du mouvement de la balle</i> ). > L'utilisation de fonctions réduit le nombre de lignes de codes du programme. <input type="checkbox"/> Pong2020 <input type="checkbox"/> Pong2021	- utilise les processus de la pensée critique et de la pensée créative avec une efficacité limitée.	- utilise les processus de la pensée critique et de la pensée créative avec une certaine efficacité.	- utilise les processus de la pensée critique et de la pensée créative avec efficacité.	- utilise les processus de la pensée critique et de la pensée créative avec beaucoup d'efficacité.
<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 <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 : ◆ Démontrer l'organisation et la planification des idées lors de la présentation orale à l'avant de la classe <input type="checkbox"/> Pong2020 <input type="checkbox"/> Pong2021 <input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	– exprime et organise les idées et l'information avec une efficacité limitée. <input type="checkbox"/> 5	– exprime et organise les idées et l'information avec une certaine efficacité <input type="checkbox"/> 6	– exprime et organise les idées et l'information avec efficacité. <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8	– exprime et organise les idées et l'information avec beaucoup d'efficacité. <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/> 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. > Qualité des commentaires intégrés aux codes. > Qualité de l'affichage des informations à l'écran. <input type="checkbox"/> Pong2020 <input type="checkbox"/> Pong2021 <input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	– communique les idées et l'information à des fins précises et pour des auditoires spécifiques avec une efficacité limitée. <input type="checkbox"/> 4	– communique les idées et l'information à des fins précises et pour des auditoires spécifiques avec une certaine efficacité. <input type="checkbox"/> 5	– communique les idées et l'information à des fins précises et pour des auditoires spécifiques avec efficacité. <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7	– communique les idées et l'information à des fins précises et pour des auditoires spécifiques avec beaucoup d'efficacité. <input type="checkbox"/> 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) <input type="checkbox"/> Pong2020 <input type="checkbox"/> Pong2021 <input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	– utilise les conventions et la terminologie à l'étude avec une efficacité limitée. <input type="checkbox"/> 4	– utilise les conventions et la terminologie à l'étude avec une certaine efficacité. <input type="checkbox"/> 5	– utilise les conventions et la terminologie à l'étude avec efficacité. <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7	– utilise les conventions et la terminologie à l'étude avec beaucoup d'efficacité. <input type="checkbox"/> 8
<b>Mise en application</b>	<b>L'élève :</b>			
(MA 1) Application des connaissances et des habiletés dans des contextes familiers : ◆ Démontrer des techniques de programmation qui utilisent des Instructions conditionnelles (p.ex. <i>if ... elseif ... else</i> ) et/ou des boucles. > Les boucles et les instructions conditionnelles sont utilisées adéquatement. <input type="checkbox"/> Pong2020 <input type="checkbox"/> Pong2021 <input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	– applique les connaissances et les habiletés dans des contextes familiers avec une efficacité limitée. <input type="checkbox"/> 5	– applique les connaissances et les habiletés dans des contextes familiers avec une certaine efficacité. <input type="checkbox"/> 6	– applique les connaissances et les habiletés dans des contextes familiers avec efficacité. <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8	– applique les connaissances et les habiletés dans des contextes familiers avec beaucoup d'efficacité. <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/> 10
(MA 2) Transfert des connaissances et des habiletés à de nouveaux contextes : ◆ Développement de programmes pour résoudre différents problèmes > L'utilisation des codes appropriés démontre la maîtrise des concepts de résolution de problèmes de programmation. > L'explication des codes lors de la présentation à l'avant de la classe démontre la maîtrise du langage de programmation. <input type="checkbox"/> Pong2020 <input type="checkbox"/> Pong2021 <input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	– transfère les connaissances et les habiletés à de nouveaux contextes avec une efficacité limitée. <input type="checkbox"/> 5	– transfère les connaissances et les habiletés à de nouveaux contextes avec une certaine efficacité. <input type="checkbox"/> 6	– transfère les connaissances et les habiletés à de nouveaux contextes avec efficacité. <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8	– transfère les connaissances et les habiletés à de nouveaux contextes avec beaucoup d'efficacité. <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/> 10
(MA 3) Établissement de liens : ◆ Utilisation adéquate des connaissances de l'utilité des différents logiciels et applications pour produire des projets de qualité dans les différents volets du cours de TIJ10. <input type="checkbox"/> Projet porte-crayon 3D (Autodesk Fusion 360) <input type="checkbox"/> Projet « Mon histoire » version PowerPoint <input type="checkbox"/> Projet « Mon histoire » version Sway <input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5	– établit des liens avec une efficacité limitée. <input type="checkbox"/> 6	– établit des liens avec une certaine efficacité. <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8	– établit des liens avec efficacité. <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/> 10	– établit des liens avec beaucoup d'efficacité. <input type="checkbox"/> 11 <input type="checkbox"/> 12

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