|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Comportements et stratégies : écrire des codes pour des événements simultanés** | | | | | |
| 1. L’élève décrit le trajet d’un endroit à un autre sur une grille, mais le code n’est pas juste et contient souvent une flèche de trop, car il compte les cases au lieu des étapes. | | 1. L’élève décrit le trajet d’un endroit à un autre sur une grille et écrit un code juste, mais a des difficultés à envisager l’interaction de ses déplacements avec ceux de son partenaire.   Shape  Description automatically generated  A picture containing shoji, crossword puzzle, building  Description automatically generated | | 1. L’élève utilise des stratégies de tâtonnement pour ajouter des déplacements à son code afin que les personnages arrivent en même temps à l’*Arrivée*.   « J’ai ajouté 2 étapes, mais je suis quand même arrivé avant toi. Essayons à nouveau. » | |
| **Observations et documentation** | | | | | |
|  | |  | |  | |
|  |  | |  | |  |
| 1. L’élève utilise le raisonnement algébrique pour ajouter des étapes à son code afin que les personnages arrivent en même temps à l’*Arrivée*.   « Si je me déplace de 1 case vers le haut puis de 1 case vers le bas, cela ajoute 2 étapes mais ne m’avance pas. » | | 1. L’élève effectue des déplacements sur la grille pour voir si les personnages atterrissent sur la même case en même temps.   « On a encore atterri sur la même case. On devrait changer nos codes puis essayer à nouveau. » | | 1. L’élève visualise les déplacements et écrit le code avec succès, en s’assurant que les joueurs n’atterrissent pas sur la même case en même temps.   « Je commence 4 cases à gauche de toi. En regardant nos codes, je vois qu’on n’est jamais vraiment proches sauf à l’*Arrivée*. » | |
| **Observations et documentation** | | | | | |
|  | |  | |  | |