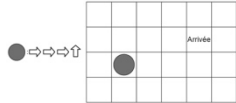


# Fiche 45 : Évaluation de l'activité 15

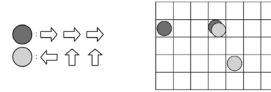
## Coder des événements simultanés

### 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.



2. 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.



3. 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

4. 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. »

5. 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. »

6. 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