

Fiche 49 : Évaluation de l'activité 16

Les effets de modifier un code

| Comportements et stratégies : lire, écrire et modifier des codes | | |
|---|--|--|
| <p>1. L'élève lit les exercices dans le code du programme d'entraînement, mais ne lit pas le code correctement.</p> <p style="text-align: center;">FJ2, CU5, SC5...</p> <p>« C'est flexions de jambes, circuits et saut à la corde. »</p> | <p>2. L'élève lit correctement le code du programme, mais a des difficultés à écrire un code pour modifier le programme.</p> <p>« Circuits en reculant. Je ne sais pas le code pour cet exercice. »</p> | <p>3. L'élève lit correctement le code du programme, mais omet des informations importantes en écrivant un code pour modifier le programme.</p> <p style="text-align: center;">SE, SC, C, C, A</p> |
| Observations et documentation | | |
| | | |
| <p>4. L'élève lit et écrit un code pour modifier le programme et utilise un raisonnement algébrique pour ajouter des étapes afin que les joueurs puissent faire des pauses.</p> <p>« Si j'utilise une étape d'attente pour ce joueur, l'autre joueur peut utiliser les poids. »</p> | <p>5. L'élève lit et écrit un code pour modifier le programme, puis mime le code pour voir si les joueurs terminent en même temps.</p> <p>« La dernière fois, j'ai fini plus tôt. Faisons les exercices à nouveau. »</p> | <p>6. L'élève lit et écrit un code pour modifier le programme, et vérifie le code à l'aide de la visualisation et des concepts d'égalité.</p> <p>« Ce joueur attend pendant que l'autre joueur fait des abdominaux, de sorte qu'ils finissent en même temps. »</p> |
| Observations et documentation | | |
| | | |