|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Comportements et stratégies : décrire des trajets avec des codes** | | |
| 1. L’élève crée un trajet avec des cubes sur la diagonale et a de la difficulté à écrire un code qui décrit le trajet.   ../../../Mathology%202/BLM%20WORKING%20FILES/Assessment%20BLM%20art/Box2_assessmentBLM%20TR%20Art/m2_g05_a22_t01_blm.jp | 1. L’élève crée un trajet avec des cubes, mais a de la difficulté à utiliser le langage de position pour écrire un code qui le décrit.     « 2 cubes, 4 cubes, 3 cubes » | 1. L’élève crée un trajet avec des cubes et utilise le langage de position pour écrire un code qui le décrit, mais compte le même cube 2 fois.     « 3 cubes vers le haut, 5 cubes à droite, 4 cubes vers le haut » |
| **Observations et documentation** | | |
|  |  |  |
|  |  |  |
| 1. L’élève crée un trajet avec des cubes et utilise le langage de position pour écrire un code qui décrit le trajet de A à B, mais recommence pour écrire le code de B à A.   « Je ne sais pas comment écrire un code pour aller de B à A. Je vais recommencer » | 1. L’élève crée un trajet avec des cubes et utilise le langage de position pour écrire un code qui décrit le trajet de A à B et de B à A, mais recommence pour trouver un autre trajet.   « Laissez-moi retirer tous les cubes et recommencer. » | 1. L’élève crée divers trajets avec des cubes et réussit à utiliser le langage de position pour écrire un code qui décrit les trajets de A à B et de B à A. |
| **Observations et documentation** | | |
|  |  |  |