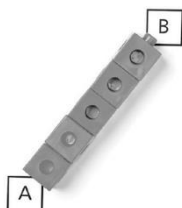


Fiche 60 : Évaluation de l'activité 22

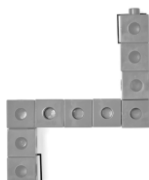
Examiner des codes

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.

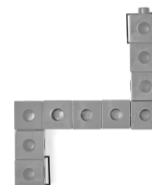


2. L'élève crée un trajet avec des cubes, mais a de la difficulté à utiliser le langage de position pour écrire un code qui le décrit.



« 2 cubes, 4 cubes, 3 cubes »

3. 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

4. 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 »

5. 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. »

6. 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