|  |
| --- |
| **Comportements et stratégies : lire et écrire des codes sur des grilles** |
| 1. L’élève décrit les déplacements d’une position à une autre sur une grille, mais le code est inexact.

 | 1. L’élève décrit les déplacements d’une position à une autre sur une grille, mais écrit le code en comptant les cases plutôt que les déplacements, ce qui donne une flèche de trop.

 | 1. L’élève décrit les déplacements d’une position à une autre sur une grille et écrit des codes justes, mais a de la difficulté à vérifier si le code

de son partenaire est juste. |
| **Observations et documentation** |
|  |  |  |
|  |  |  |
| 1. L’élève décrit les déplacements d’une position à une autre sur une grille et écrit des codes justes, mais a de la difficulté à écrire un code de mémoire.

« Comment est-ce que je peux écrire le code sans voir la grille ? » | 1. L’élève décrit les déplacements d’une position à une autre sur une grille et écrit des codes de mémoire, mais le code contient de petites erreurs.
 | 1. L’élève décrit les déplacements d’une position à une autre sur une grille et écrit des codes justes, en regardant la grille ou non.
 |
| **Observations et documentation** |
|  |  |  |