|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Comportements et stratégies : lire et écrire des codes** | | |
| 1. L’élève décrit les déplacements d’une position à une autre sur une grille, mais a de la difficulté à l’écrire en forme de code. | 1. L’élève décrit les déplacements d’une position à une autre sur une grille et écrit des codes, mais fait des erreurs de perspective. | 1. L’élève décrit les déplacements d’une position à une autre sur une grille et écrit un code qui est juste par rapport à la direction, mais pas la quantité.   ../../../Mathology%202/BLM%20WORKING%20FILES/Assessment%20BLM%20art/Box2_assessmentBLM%20TR%20Art/m2_g06_a25_t03_blm.jp |
| **Observations et documentation** | | |
|  |  |  |
|  |  |  |
| 1. L’élève décrit les déplacements d’une position à une autre sur une grille et écrit des codes justes, mais recommence pour créer un code qui évite le chat. | 1. L’élève décrit les déplacements d’une position à une autre sur une grille et écrit des codes justes, mais fait des erreurs en ajustant le code. | 1. L’élève décrit les déplacements d’une position  à une autre sur une grille, lit et écrit des codes et ajuste le code précisément pour éviter les chats. |
| **Observations et documentation** | | |
|  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Idée principale | | | | | Indicateurs de la Progression des apprentissages | | | | |
| Attentes du programme d’études visées | | | | | | | | | |
| Noms des élèves |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| L’élève peut créer des trajets et écrire des codes pour les décrire.  **(Activité 22)** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| L’élève peut écrire des codes pour des déplacements dans une grille. **(Activités 23, 24, 25)** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| L’élève peut lire un  code qui décrit des déplacements dans une grille. **(Activités 23, 24, 25)** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| L’élève peut écrire un code de mémoire. **(Activité 23)** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| L’élève peut écrire un code en utilisant des nombres et des flèches.  **(Activités 24, 25)** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| L’élève peut repérer un code fautif dans un groupe de codes. **(Activité 24)** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| L’élève peut ajuster un code pour éviter un obstacle. **(Activité 25)** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| L’élève peut écrire un code pour quelqu’un qui a une autre perspective dans une grille. **(Activité 25)** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**Nom : \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Pas observé** | **Parfois** | **Régulièrement** |
| Créer des trajets et écrire des codes pour les décrire. **(Activité 22)** |  |  |  |
| Écrire des codes pour des déplacements dans une grille. **(Activités 23, 24, 25)** |  |  |  |
| Lire un code qui décrit des déplacements dans une grille. **(Activités 23, 24, 25)** |  |  |  |
| Écrire un code de mémoire. **(Activité 23)** |  |  |  |
| Écrire un code en utilisant des nombres et des flèches. **(Activités 24, 25)** |  |  |  |
| Repérer un code fautif dans un groupe de codes. **(Activité 24)** |  |  |  |
| Ajuster un code pour éviter un obstacle. **(Activité 25)** |  |  |  |
| Écrire un code pour quelqu’un qui a une autre perspective dans une grille. **(Activité 25)** |  |  |  |

Forces :

Prochaines étapes :