

NOM : _____ Prénom : _____ Classe : _____		
5ème	503-2 Simuler et programmer l'éclairage d'une lampe dans un lieu public avec le logiciel Scratch	Page 1
Grille d'évaluation		

Si tu es bloqué, tu peux demander de l'aide, mais ton professeur en tiendra compte dans l'évaluation.

Capacités	Non acquis		ECA		Acquis	
	Elève	Prof	Elève	Prof	Elève	Prof
Enregistrer le programme dans le bon dossier Activité 503-2.						
Ouvrir le programme avec le logiciel MBlock.						
Réaliser la simulation.						
Compléter correctement les graphiques.						
Choisir le bon programme et justifier sa réponse.						

A la fin de l'évaluation, remplis la colonne auto-évaluation, remets cette fiche à ton professeur.

Analyser le comportement attendu d'un système réel et décomposer le problème posé en sous-problèmes afin de structurer un programme de commande.

	Palier 4 : Décomposer le système par problématiques afin de proposer une structure de commande par sous-programme.
	Palier 3 : Analyser le comportement d'un système et le décomposer en problématiques.
	Palier 2 : Analyser le comportement d'un système et le décomposer en problématiques.
Palier 1 : Comprendre la relation entre un programme simple et le comportement réel du système (bouton > del).	

Écrire, mettre au point (tester, corriger) et exécuter un programme commandant un système réel et vérifier le comportement attendu.

	Palier 4 : Concevoir un programme décomposé en sous programmes qui réponde à un comportement attendu.
	Palier 3 : Compléter un programme décomposé en sous programmes qui réponde à un besoin donné.
	Palier 2 : Proposer un programme commandant un système simple.
Palier 1 : Décrire / Ouvrir / Transférer un programme simple réalisé par l'enseignant et vérifier le comportement attendu.	