

<b>NOM :</b> _____			<b>Prénom :</b> _____			<b>Classe :</b> _____		
4ème	414-5 Piloter le jeu avec une télécommande						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
Déplacer le lutin dans les 4 directions						
Piloter une action à partir du bouton poussoir						

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

**Appliquer les principes élémentaires de l'algorithmique et du codage à la résolution d'un problème simple.**

**Modifier ou paramétrer le fonctionnement d'un objet communiquant.**

Palier 4 : Proposer capteurs et actionneurs dans un système qui soient en adéquation avec le cahier des charges.

Palier 3 : Proposer à partir d'une liste une solution technique (capteur/actionneur) qui réponde à avec un élément du programme.

Palier 2 : Comprendre le transfert d'information entre capteur / interface / actionneur.

Palier 1 : Associer un capteur/actionneur à un élément du programme.