

NOM : _____ Prénom : _____ Classe : _____		
3ème	322-3 Programmer l'éclairage automatique d'une lampe extérieur 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 322-3.						
Ouvrir le programme avec le logiciel Mblock.						
Modifier le programme.						
Vérifier que la DEL s'éclaire automatiquement lorsque les conditions sont réunies.						

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 complexe et le décomposer en problématiques.
	Palier 2 : Analyser le comportement d'un système simple 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.

Écrire un programme dans lequel des actions sont déclenchées par des événements extérieurs
(*Notion de variable informatique*).

Palier 4 : Utiliser de façon autonome des variables dans un programme.

Palier 3 : Traiter plusieurs variables prédéterminées par l'enseignant dans un programme.

Palier 2 : Associer un nombre limité de variables (3 maximum) a des changements d'états dans un programme.

Palier 1 : Associer le contenu d'une variable a un changement d'état dans un programme simple.

Écrire un programme dans lequel des actions sont déclenchées par des événements extérieurs
(*Déclenchement d'une action par un événement, séquences d'instructions, boucles, instructions conditionnelles*).

Palier 4 : Réaliser un programme adapté à un système à partir d'un cahier des charges.

Palier 3 : Réaliser un programme qui utilise des boucles imbriquées.

Compléter un programme qui utilise des sous programmes.

Palier 2 : Réaliser un programme simple qui utilise une ou des boucles conditionnelles (si, alors).

Palier 1 : Comprendre un programme simple qui utilise une ou plusieurs boucles itératives (processus de répétition).

Écrire un programme dans lequel des actions sont déclenchées par des événements extérieurs
(*Capteur, actionneur, interface*).

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.