

<b>GRILLE D'OBSERVATION - Apprenants/Facilitateurs</b>				<b>Facilitateur Sollicite</b>	<b>Facilitateur Autres (par exemple action sur le matériel)</b>	<b>Apprenant 1</b>	<b>Apprenant 2</b>
<b>Définir des abstractions / généraliser</b>	<a href="#">C 1.1</a>	<b>Nomme</b>	Une action				
			Un objet				
			Une séquence d'actions				
	<a href="#">C 1.2</a>	<b>Différencie</b>	Objet et action				
			Action atomique et non-atomique				
	<a href="#">C 1.3</a>	<b>Identifie</b>	L' ou les objet(s) et/ou la ou les séquences d'actions dont il a besoin pour exécuter la séquence d'actions				
	<a href="#">C 1.4</a>	<b>Décrit</b>	Le résultat final d'une séquence d'actions				
			Les étapes de la séquence d'actions exécutée				
	<a href="#">C 1.5</a>	<b>Prédit</b>	Le résultat final d'une séquence d'actions				
			Les étapes de la séquence d'actions non exécutée				
	<a href="#">C 1.6</a>	<b>Utilise</b>	Une variable dont la valeur peut changer				
	<a href="#">C 1.7</a>	<b>Reconnaît</b>	Les objets réutilisables pour atteindre un nouvel objectif				
			Les actions réutilisables pour atteindre un nouvel objectif				
Les séquence d'actions réutilisables pour atteindre un nouvel objectif							
<b>Composer/ décomposer une séquence d'actions</b>	<a href="#">C 2.1</a>	<b>Ordonne</b>	Des actions pour atteindre l'objectif visé				
			Des séquences d'actions pour atteindre l'objectif visé				
	<a href="#">C 2.2</a>	<b>Complète</b>	Une séquence d'actions par des actions fournies pour atteindre l'objectif				
			Une séquence d'actions par des actions non-fournies pour atteindre l'objectif				
	<a href="#">C 2.3</a>	<b>Crée</b>	Une séquence d'actions pour atteindre un objectif simple				
	<a href="#">C 2.4</a>	<b>Crée</b>	Une séquence d'actions pour atteindre un objectif complexe en utilisant la boucle (B) et/ou la condition (C)				
	<a href="#">C 2.5</a>	<b>Combine</b>	Des séquences d'actions existantes pour atteindre un objectif				
<a href="#">C 2.6</a>	<b>Décompose</b>	Une tâche en sous-tâches plus simple					
<a href="#">C 3.1</a>	<b>Répète</b>	L' ou les action(s) un nombre donné de fois					

Contrôler une séquence d'actions	<a href="#">C 3.2</a>	<b>Répète</b>	L' ou les action(s) en utilisant la boucle "jusqu'à ce que" pour atteindre l'objectif				
	<a href="#">C 3.3</a>	<b>Intègre</b>	La condition "Si...alors" reposant sur un critère dans sa séquence d'actions				
			La condition "Si...alors...sinon" reposant sur un critère dans sa séquence d'actions				
<a href="#">C 3.4</a>	<b>Intègre</b>	La condition "Si...alors" reposant sur plusieurs critères dans sa séquence d'actions					
		La condition "Si...alors...sinon" reposant sur plusieurs critères dans sa séquence d'actions					
évaluer des objets ou des séquences d'actions	<a href="#">C 4.1</a>	<b>Compare</b>	Des objets disposant d'une relation d'ordre, selon un critère				
			Des objets ne disposant pas d'une relation d'ordre, selon un critère				
			Des objets disposant d'une relation d'ordre, selon un critère en utilisant une instruction				
<a href="#">C 4.2</a>	<b>Compare</b>	Des séquences d'actions selon un critère donné					
<a href="#">C 4.3</a>	<b>Améliore</b>	Une séquence d'actions pour répondre à un critère donné					
Manipuler des représentations formelles	<a href="#">C 5.1</a>	<b>Représente</b>	Des objets au moyen d'une représentation formelle				
			Des actions au moyen d'une représentation formelle				
			Des séquences d'actions au moyen d'une représentation formelle				
	<a href="#">C 5.2</a>	<b>Traduit</b>	Des objets à l'aide d'une représentation formelle autre que celle d'origine				
			Des actions à l'aide d'une représentation formelle autre que celle d'origine				
			Des séquences d'actions à l'aide d'une représentation formelle autre que celle d'origine				
Construire une séquence d'actions de manière itérative	<a href="#">C 6.1</a>	<b>Vérifie</b>	Si une séquence d'actions atteint un objectif donné				
	<a href="#">C 6.2</a>	<b>Repère</b>	Des erreurs dans ue séquence d'actions				
	<a href="#">C 6.3</a>	<b>Corrige</b>	Une séquence d'actions pour atteindre un objectif donné				
	<a href="#">C 6.4</a>	<b>Étend/Adapte ou réutilise</b>	Une séquence d'actions pour atteindre un nouvel objectif				

Verbalisation (V)  
Action sur le logiciel (L)  
Action sur matériel didactique (D)

