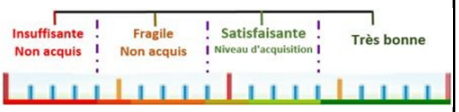
5 Technologie	**EVALUATION DE COMPÉTENCE**	
NOM : **Prénom :**	**Classe :** **Date :**	

Observations et conseils de progrès

Référence aux compétences et connaissances évaluées

Thème abordé : CCRI Thème 3 - Création, conception, réalisation, innovations : des objets à concevoir et à réaliser

Attendu de fin de cycle : CCRI3-Concevoir, écrire, tester et mettre au point un programme

Thématique : T21-La programmation des OST

Compétences détaillées :	**Connaissance**	**Niveau atteint**
CCRI31-Analyser un programme simple fourni et tester s'il répond au besoin ou au problème posé. CCRI32-Modifier un programme fourni pour répondre au besoin ou à un problème posé. CCRI33-Réaliser et mettre au point un programme simple commandant un OST.	SFC3f - séquences (bloc) d'instructions. SFC3g - événement. SFC3h - déclenchement d'une séquence d'instructions par un évènement. SFC3j - Programmation graphique par blocs. SFC3a - instruction d'affectation, variable (type mot, nombre et booléen) SFC3c - instruction conditionnelle. SFC3b - opérateurs arithmétiques et logiques (ET, OU, NON). OST2b - les modes de représentation : croquis, schéma, graphique, algorithme, modélisation. CCRI3e - La modularité: sous-programme, fonction CCRI3f - La structuration d'un programme (organisation, modularité, commentaires)	

Critères d'évaluation	N1 – Je sais analyser un programme dans lequel il y a plusieurs actions à réaliser.	
	N2 – et je sais expliquer le rôle des différents éléments du programme.	
	N3 – et je sais le tester sur une maquette pour savoir s'il réalise toutes les actions désirées.	
	N4 – et je sais modifier ce programme pour qu'il réponde au problème posé.	

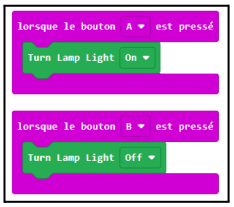
N1 – Connaissance

N1a – Replacer le vocabulaire sous chaque image :

Bloc / Algorithme / Programme par bloc

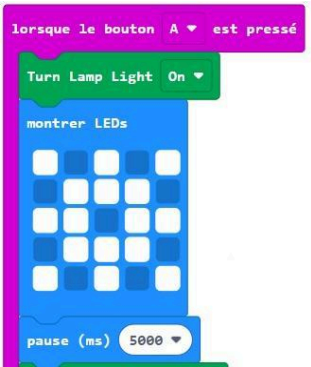
Lorsque le bouton A est pressé
Alors "Turn Lamp Light ON"

Lorsque le bouton B est pressé
Alors "Turn Lamp Light OFF"



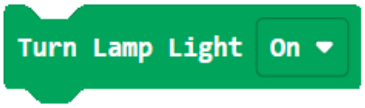
....

N1b – Entourer dans le programme ci-contre, les blocs qui réalisent une action.

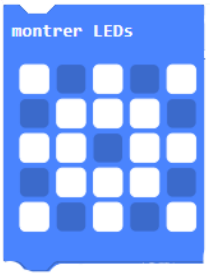


N2 – Compréhension

N2a – Expliquer le rôle des blocs suivants :

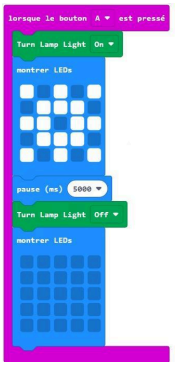


Rôle :



Rôle :

N2b – Quel est le rôle du programme complet de la question N1b, tel que décrit ci-contre ?



N3 – Application

N3a – Énoncer les étapes à réaliser pour tester un programme sur une maquette avec Makecode :

N3b – Comment déclencher le programme de la question N1b ?

N4 - Maîtrise

N4a – Si le programmeur constate que le temps disponible n'est pas suffisant, sur quel bloc devra-t-il intervenir pour remédier à la situation ?

N4b – Décrire les blocs nécessaires pour activer l'éclairage lorsque la luminosité est inférieure à 350 lux.