

Grille de coévaluation

Nom de l'élève : _____

Date : _____

« Mon quartier avec Bee-Bot »

Légende ✓ : réussi ~ : partiellement réussi Blanc : absent

Coévaluation – Programmation et robotique					✓ ~	Ens.
Compréhension math et robot	comprend la tâche.					
	tient compte du lieu de l'école.					
	utilise le robot ou la tablette pour la tâche.					
	planifie les étapes à réaliser de façon autonome.					
Mobilisation, démarche et validation	connaît son adresse.					
	situe son numéro de porte sur le tapis.					
	utilise la commande pour un nouveau programme.					
	utilise les commandes pour les déplacements.					
	fait un premier essai.					
	ajuste les commandes en fonction des essais.					
	contourne un obstacle ou utilise plus d'un trajet.					
Nombre de contraintes respectées:_____ Nombre de contraintes:_____						
Analyse des erreurs math : ☐ aucune ☐ mineure(s) ☐ conceptuelle(s)						
Cote donnée par l'enseignant		A	B	C	D	E

*Notes pour l'enseignant :

L'enseignant et l'élève utilisent la même grille pour réfléchir sur le travail présenté. De cette manière, l'élève apprend à s'autoévaluer, à intégrer les étapes et à valider la perception de son travail.

L'enseignant, quant à lui, utilise son jugement professionnel pour donner une cote globale en tenant compte de tous les facteurs associés à la tâche.

- La section grisée n'est complétée que par l'enseignant ;
- L'enseignant analyse les erreurs (aucune, mineure, conceptuelle.s).
- À partir de l'analyse de l'erreur, l'enseignant attribue une cote de départ, par exemple :
 - Aucune erreur : A
 - 1 erreur mineure : B
 - 1 erreur conceptuelle: C
 - 2 erreurs conceptuelles : D
 - 3 ou plus : E
- L'enseignant nuance la cote de départ (une cote au-dessus, maintien de la cote de départ ou une cote en-dessous) en tenant compte de l'analyse des réussites (cases cochées par l'enseignant) en exerçant son jugement professionnel.