|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Comportements et stratégies : écrire des codes pour résoudre des problèmes** | | | | | |
| 1. L’élève écrit un code basé sur le nombre cible, mais la somme des nombres dans le code n’est pas égale au nombre cible.   25  « Mon code est : 5 + 10 + 15. » | | 1. L’élève a des difficultés à écrire un code pour représenter les sauts sur la droite numérique.   « Un code pour les sauts ?  Je ne sais pas comment faire. » | | 1. L’élève reproduit les déplacements du robot sur la droite numérique, mais le robot n’atterrit pas sur le nombre cible.   « J’ai suivi le code pour déplacer mon robot, mais il n’a pas atterri sur le nombre cible. » | |
| **Observations et documentation** | | | | | |
|  | |  | |  | |
|  |  | |  | |  |
| 1. L’élève écrit un code, mais si le robot n’atterrit pas sur le nombre cible, il recommence et écrit un nouveau code au lieu de le modifier.   « Mon robot n’a pas atterri sur le nombre cible. Je dois réécrire le code. » | | 1. L’élève écrit un code basé sur le nombre cible, mais a des difficultés à le modifier pour éviter les heurts.   Robot A : 12 + 6 + 7 Robot B : 9 + 9 + 7  « Suivons les codes et voyons si les robots se trouvent sur le même nombre en même temps. » | | 1. L’élève écrit un code basé sur le nombre cible, modifie le code pour éviter les heurts et décrit comment les modifications apportées au code influencent le résultat.   « J’ai soustrait 1 du premier saut et additionné 1 au troisième saut. Maintenant, nous ne nous heurtons pas au deuxième saut et mon robot finit toujours sur 25. » | |
| **Observations et documentation** | | | | | |
|  | |  | |  | |