

grille\_evaluation

	Élève 1	Élève 2	Élève 3	Élève 4	Élève 5	Élève 6	Élève 7	Élève 8	Élève 9	Élève 10	Élève 11	Élève 12	Élève 13	Élève 14
1.1. Sablier														
1.2. Hexagone														
1.3. Triangles														
1.4. Ligne en pointillés														
2.1. Repère en pointillés														
2.2. Repère														
2.3. Polygones réguliers														
3.1. Pavage														
3.2. Pavages														

1.1. Sablier	Figure géométrique correcte : inscrite dans un carré. ½ compétence si non inscrite dans un carré
1.2. Hexagone	Le programme donne la figure demandée; ½ compétence si la fonction « répète » n'est pas utilisée
1.3. Triangles	Figure correctement dessinée. ½ compétence s'il y a des traits « parasites »
1.4. Ligne en pointillés	Le programme donne la figure demandée; ½ compétence si la ligne est incomplète ou si le lutin se « cogne » aux bords
2.1. Repère en pointillés	Le programme donne la figure demandée; ½ compétence si les lignes sont incomplètes ou si le lutin se « cogne » aux bords
2.2. Repère	Figure correcte même incomplète (programme plus difficile). ½ compétence si un seul axe, bonus si le 2° axe est centré
2.3. Polygones réguliers	Une seule des trois figures correctement construite suffit pour l'acquisition complète de la compétence
3.1. Pavage	Vu la difficulté, la construction, même partielle, d'un seul rectangle et des segments suffit pour l'acquisition de la compétence
3.2. Pavages	Le programme donne la figure demandée. En bonus car trop long.