

ANNEXE 23 : Grille d'observation – Processus de design

3 = facilement

2 = assez bien

1 = en se faisant aider

X = pas observé

Nom de l'élève	L'élève relève des problèmes à résoudre. (6-0-1c)	L'élève détermine des critères pour évaluer un prototype. (6-0-3d)	L'élève participe à l'élaboration d'un plan par écrit pour résoudre un problème. (6-0-3e)	L'élève réussit à fabriquer un prototype. (6-0-4b)	L'élève travaille en coopération pour réaliser un plan. (6-0-4c)	L'élève teste un prototype en tenant compte des critères prédéterminés. (6-0-5b)	L'élève sélectionne et emploie des outils et des instruments pour fabriquer son prototype. (6-0-5c)	L'élève propose et justifie une solution au problème initial. (6-0-7d)	L'élève relève de nouveaux problèmes à résoudre. (6-0-7e)	L'élève apprécie l'importance de la créativité, de l'honnêteté et de la persévérance. (6-0-9d)

Remarque : L'enseignant peut substituer aux RAS ci-dessus d'autres qui lui semblent plus pertinents.

