



# Evaluation des compétences en Logo

Par Pierre Lawarée

## Introduction

Le Logo est une pédagogie ouverte dont le formateur ne peut diriger l'apprentissage. Toutefois, une série de comportements peuvent être constatés et évalués au cours de la pratique du Logo par les élèves.

C'est le but des grilles qui suivent : faire l'inventaire des compétences acquises par les élèves . Les comportements constatés sont cochés dans le désordre, au fur et à mesure de leur apparition.

Le logo envisagé ici est le Logo PC de Turgeon. Il convient donc d'adapter certains points à la syntaxe et aux touches de fonction de la version Logo utilisée.



## Environnement informatique

- Reconnaît son poste de travail.
- Allume, charge et éteint le système.
- Respecte le matériel.
- Gère son espace de travail.
- Règle l'intensité lumineuse de l'écran suivant les besoins.
- Utilise le lecteur de disquette.
- Manipule correctement les disquettes.
- Utilise l'imprimante.
- Garnit l'imprimante de papier.
- Connaît le clavier de base (lettres, espace, espace arrière, envoi).
- Utilise les touches bascules (Num-Lock, Caps-Lock).
- Utilise les touches à combinaison (Shift, Ctrl-, Ctrl-Alt).

## Méthode de travail Logo

- Trace des lignes sans but.
- Gère les dimensions de l'écran.
- Sélectionne les modes écrans par touche.
- Gère les angles.
- Maîtrise la gauche et la droite dans toutes les positions.
- Elabore des dessins.
- Utilise les abréviations.

- Se sert des touches CTRL Y ou F5.
- Programme plusieurs instructions sur une ligne.
- Emploie la primitive REPETE.
- Crée des procédures simples.
- Utilise le mode édition.
- Utilise le mode édition pour corriger les procédures déjà définies.
- Sélectionne les modes écrans par commande.
- Crée des procédures complexes (imbriquées).
- Enregistre son travail sur disquette.
- Récupère son travail de la disquette.
- Ramène son travail de la séance précédente en vue de l'améliorer.
- Utilise des variables.
- Affecte des variables.
- Nomme clairement les variables.
- Utilise les tests.
- Emploie la récursivité.
- Maîtrise le système de coordonnées cartésiennes.
- Maîtrise le système de coordonnées polaires.

## **Comportement de travail**

- Lit et tient compte des messages émis par l'ordinateur.
- Enonce clairement le problème rencontré.
- Essaye de régler seul les problèmes qui se présentent.
- Consulte le livret d'instructions.
- Prend des notes et les utilise.
- Utilise le rapporteur.
- Diversifie les expériences et use de sources de références. (livret, notes, manuel du professeur, ... )
- Prépare son projet sur papier de façon sommaire.
- Prépare son projet sur papier de façon détaillée.
- Persévère, se concentre sur son projet.
- Cherche sans cesse à améliorer son projet.
- Prend des initiatives en exerçant des choix sur son projet et son rythme de travail.
- Partage ses connaissances (découvertes, idées, expériences)
- Se décentre afin d'être à l'écoute des autres.
- Collabore avec son compagnon de travail.
- Répartit équitablement le travail.
- Fait preuve de soin et de rigueur

## **Primitives essentielles**

- DESSINE

- AVANCE, RECULE
- DROITE, GAUCHIE
- GOMMECRAYON
- LEVECRAYON
- BAISSSECRAYON
- VIDECRAN

### **Primitives secondaires**

- ECRANDIVISE
- ECRANTEXTE
- ECRANGRAPHIQUE
- ECRIS
- VIDETEXTE
- CACHETORTUE
- MONTRETORTUE
- FIXECF
- FIXECC
- CLOTURE
- ENROULE
- PAUSE
- ATTENDS
- FIXECHELLE

### **Primitives complexes**

- REPETE
- ORIGINE
- CAP
- FIXECAP
- XCOR
- YCOR
- XYCOR
- FIXEXY
- FIXEX
- FIXEY

### **Primitives d'environnement**

- SAUVE
- CATALOGUE
- RAMENE

## Utilisation de l'éditeur

- POUR
- EDITE
- FIN
- IMTS