

Grille de compétences

		Séance 1	Séance 2	Séances 3, 4,...
Grille de programmation		Compétence à réinvestir Nouvelle compétence Compétence évaluée	Compétence à réinvestir Nouvelle compétence Compétence évaluée	Compétence à réinvestir Nouvelle compétence Compétence évaluée
Grille de suivi de l'élève		A (acquis) NA (non acquis)	A (acquis) NA (non acquis)	A (acquis) NA (non acquis)
INF. S'APPROPRIER L'INFORMATION				
I1	Saisir les informations utiles à partir d'une observation, d'un texte ou d'une représentation conventionnelle (schéma, tableau, graphique,...).			
I2	Trier et classer les informations utiles			
I3	Synthétiser l'information			
REA. REALISER				
R1	Réaliser ou compléter un schéma permettant de mettre en œuvre le protocole expérimental			
R2	Réaliser le dispositif expérimental correspondant au protocole			
R3	Respecter les règles de sécurité			
R4	Maîtriser certains gestes techniques (utiliser le matériel, les appareils de mesure, les outils informatiques)			
R5	Observer et décrire les phénomènes			
R6	Réaliser une série une mesure et relever les résultats (tableau, graphique, ...)			
ANA. ANALYSER				
A1	Extraire des informations des données expérimentales et les exploiter			
A2	Formuler une hypothèse et proposer une méthode pour la valider			
A3	Élaborer un modèle à partir d'une expérience			
A4	Choisir et utiliser un modèle adapté pour interpréter un résultat			
A5	Définir les conditions d'utilisation des instruments de mesure, réaliser et régler les dispositifs expérimentaux dans les conditions de précision correspondant au protocole			
VAL. VALIDER				
V1	Estimer l'incertitude d'une mesure unique ou d'une série de mesures			
V2	Confronter un modèle à des résultats expérimentaux : vérifier la cohérence des résultats obtenus avec ceux attendus			
V3	Analyser l'ensemble des résultats de façon critique et faire des propositions pour améliorer la démarche ou le modèle			
COM. COMMUNIQUER				
C1	Rendre compte de façon écrite			
C2	Rendre compte de façon orale			
C3	Présenter des résultats avec l'outil informatique			
AUTO. ETRE AUTONOME, FAIRE PREUVE D'INITIATIVE				
E1	S'impliquer dans un projet individuel ou collectif			
E2	Prendre des initiatives, des décisions, anticiper			
E3	Travailler en autonomie			
E4	Travailler en équipe			
E5	Mobiliser sa curiosité, sa créativité			