

## GRILLE DE COMPÉTENCES – ACTIVITÉS EXPÉRIMENTALES

DOMAINES DE COMPÉTENCES ET EXEMPLES D'ITEMS	CODE
<b>S'approprier</b>	<b>APP</b>
• Se mobiliser en cohérence avec les consignes données	
• Adopter une attitude critique et réfléchie vis-à-vis de l'information disponible	
....	
<b>Analyser</b>	<b>ANA</b>
• Formuler une hypothèse et proposer une méthode pour la valider	
• Élaborer, choisir et utiliser un modèle adapté	
• Proposer et/ou justifier un protocole, identifier les paramètres pertinents	
• Définir les conditions d'utilisation des instruments de mesure, réaliser et régler les dispositifs expérimentaux dans les conditions de précision correspondant au protocole	
• Observer et décrire les phénomènes	
....	
<b>Réaliser</b>	<b>REA</b>
• Réaliser ou compléter un schéma permettant de mettre en œuvre le protocole expérimental	
• Réaliser le dispositif expérimental correspondant au protocole	
• Respecter les règles de sécurité	
• Maîtriser certains gestes techniques	
• Observer et décrire les phénomènes	
....	
<b>Valider</b>	<b>VAL</b>
• Extraire des informations des données expérimentales et les exploiter	
• Estimer l'incertitude d'une mesure, faire un traitement statistique d'une série de mesures	
• Confronter un modèle à des résultats expérimentaux : vérifier la cohérence des résultats obtenus avec ceux attendus	
• Analyser l'ensemble des résultats de façon critique et faire des propositions pour améliorer la démarche ou le modèle	
.....	
<b>Communiquer</b>	<b>COM</b>
• Rendre compte de façon écrite	
• Rendre compte de façon orale	
....	
<b>Être autonome, faire preuve d'initiative</b>	<b>AUT</b>
• S'impliquer dans un projet individuel ou collectif	
• Prendre des initiatives, des décisions, anticiper	
• Travailler en autonomie	
• Travailler en équipe	
• Mobiliser sa curiosité, sa créativité	
....	