

Grille d'évaluation

	Compétences	Questions	Attendus	Niveau d'acquisition (a)				Aide à la traduction chiffrée
				0	1	2	3	
EX 1	Chercher	1.	Lecture de la longueur et de la hauteur sur le schéma correcte					/ 4
	Représenter	2.	Image projetée correctement dessinée					/ 4
	Raisonner	4.	Justification en comparant les aires ou les rapports en %					/ 4
	Calculer	3.	Calcul de l'aire correcte					/ 6
4.		Calcul du rapport image/écran en % ou calcul de l'aire limite de l'image						
EX 2	Chercher	2.	Nombre de bonbons total déterminé					/ 6
	Modéliser	1.	Ecriture de la probabilité exprimée correctement.					/ 6
		2.	Ecriture de la probabilité exprimée correctement.					
Raisonner	3.	La probabilité de 1 est correctement justifiée					/ 4	
EX 3	Calculer	1.	Calcul du nombre d'images par seconde pour le film d'animation ou du nombre total maximum d'images en 2h50 avec le projecteur correct					/ 5
		2.a.	Calcul de h correct					
	Modéliser	2.a.	Utilisation du théorème de Pythagore ou de la relation trigonométrique					/ 5
	Communiquer	1.	Résultat validé par comparaison avec 48 images par seconde ou par comparaison avec 489 600 images La réponse est correctement rédigée					/ 5
2.b.		Résultat validé par comparaison avec la hauteur de l'écran						
EX 4	Chercher	1.	Ligne du tableau correctement complétée (valeurs admises à la centaine près)					/ 4
		4.	Aucune fréquentation inférieure à 7 000 entrées observée dans le tableau ou diagramme					
	Représenter	2.	Diagramme correctement complété					/ 4
	Calculer	3.	Moyenne correctement calculée à partir des données					/ 5
		4.	Calcul de la fréquentation totale de mai à décembre pour les deux cinémas					
	Communiquer	3.	Résultat validé par comparaison à 10 000 entrées					/ 5
4.		Objectifs validés. La réponse est correctement rédigée.						
EX 5	Chercher	1.	Nature du triangle donnée					/ 3
	Raisonner	4.	Comparaison de \widehat{BDC} par rapport à 90° . Déduction sur le choix de la personne qui n'est pas le bon					/ 4
	Calculer	2.	Calcul de l'angle \widehat{BDH} correct et résultat arrondi à l'unité.					/ 4
		3.	Calcul de l'angle \widehat{BDC} correct					
Communiquer	4.	La réponse est correctement rédigée					/ 4	
EX 6	Chercher	1.	Nombre de places correctement recopié					/ 6
		3.b	Nombre de places restantes déterminé (valeur de x trouvée à la question précédente prise en compte même si erronée)					
	Raisonner	2.	Proposition identifiée. Justification du choix de la proposition (prix avec et sans lunettes / places restantes > ou < 0)					/ 6
		3.c	Ordre des vignettes correctement donné					
Calculer	3.a	Résolution de l'équation correcte					/ 6	

Colonne (a) : appréciation du niveau d'acquisition de la compétence travaillée.

3 : Maîtrisé

2 : Acceptable

1 : Insuffisante

0 : absence de réponse ou réponse incohérente

Compétences	
Chercher	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Extraire d'un document les informations utiles, les reformuler, les organiser, les confronter à ses connaissances. ➤ Décomposer un problème en sous-problèmes. <p><i>Domaines du socle : 2, 4</i></p>
Modéliser	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reconnaître des situations de proportionnalité et résoudre les problèmes correspondants. ➤ Traduire en langage mathématique une situation réelle (par exemple, à l'aide d'équations, de fonctions, de configurations géométriques, d'outils statistiques). ➤ Comprendre et utiliser une simulation numérique ou géométrique. <p><i>Domaines du socle : 1, 2, 4</i></p>
Représenter	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Produire et utiliser plusieurs représentations des nombres. ➤ Représenter des données sous forme d'une série statistique. <p><i>Domaines du socle : 1, 5</i></p>
Raisonner	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Résoudre des problèmes impliquant des grandeurs variées (géométriques, physiques, économiques) : mobiliser les connaissances nécessaires, analyser et exploiter ses erreurs, mettre à l'essai plusieurs solutions. ➤ Démontrer : utiliser un raisonnement logique et des règles établies (propriétés, théorèmes, formules) pour parvenir à une conclusion. ➤ Fonder et défendre ses jugements en s'appuyant sur des résultats établis et sur sa maîtrise de l'argumentation. <p><i>Domaines du socle : 2, 3, 4</i></p>
Calculer	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Calculer avec des nombres rationnels, de manière exacte ou approchée, en combinant de façon appropriée le calcul mental, le calcul posé et le calcul instrumenté (calculatrice ou logiciel). ➤ Contrôler la vraisemblance de ses résultats, notamment en estimant des ordres de grandeur ou en utilisant des encadrements. <p><i>Domaines du socle : 4</i></p>
Communiquer	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Faire le lien entre le langage naturel et le langage algébrique. Distinguer des spécificités du langage mathématique par rapport à la langue française. ➤ Expliquer à l'oral ou à l'écrit (sa démarche, son raisonnement, un calcul, un protocole de construction géométrique, un algorithme), comprendre les explications d'un autre et argumenter dans l'échange. <p><i>Domaines du socle : 1, 3</i></p>