

ÉLÉMENTS DE CORRIGÉ

Pour la correction, une attention particulière sera portée aux démarches engagées, aux tentatives pertinentes et aux résultats partiels.

MATHÉMATIQUES (20 points)

EXERCICE 1

Q	Éléments de corrigé	Aptitude(s)	Aide au codage
1.1	Remise : 35 € Livraison : 11 €	APP	Coder "0" si réponse inexacte Coder "1" pour une erreur Coder "2" si réponses exactes
	T.V.A. : 61,80 € Prix T.T.C. : 370,80 €	REA	Coder "0" si réponse inexacte Coder "1" pour une erreur Coder "2" si réponses exactes
1.2	Report de 346,80 correct Le symbole € n'est pas exigé	ANA	Coder "0" ou "2"
1.3	Non	VAL	Coder "0" ou "2"
	Car pour trois ans de garantie le prix est différent.	COM	Coder "0" si réponse inexacte Coder "1" si justification partielle Coder "2" si justification correcte
1.4	305 ; méthode décrite	REA	Coder "0" si réponse inexacte Coder "1" si résultat juste sans justification Coder "2" si réponse exacte et justifiée
1.5	Grande surface spécialisée locale. Ou réponse cohérente avec le tableau des offres	VAL	Coder "0" ou "2"

EXERCICE 2

Q	Éléments de corrigé	Aptitude(s)	Aide au codage
2.1	Moyenne	ANA	Coder "0" ou "2"
2.2	Le taux moyen d'équipement est de 94,63 %	APP	Coder "0" si réponse inexacte Coder "1" si pas d'arrondi ou arrondi faux Coder "2" si réponse correcte et arrondie
2.3.1	54,75 % avec méthode de résolution	REA	Coder "0" si réponse inexacte Coder "1" si résultat seul, méthode non décrite Coder "2" si réponse complète
	Inférieur Justification : car $94,63 > 54,75$	VAL	Coder "0" si réponse inexacte Coder "1" si 1 élément de réponse Coder "2" si réponse complète
2.3.2	Vrai Faux	VAL	Coder "0" si réponse inexacte Coder "1" si 1 réponse fautive Coder "2" si réponses exactes

BEP

SESSION 2016	GRILLES D'ÉVALUATION		
EG2 : Mathématiques	Durée : 1 h 00	Coefficient : 4	Page 1 sur 4

EXERCICE 3

Q	Éléments de corrigé	Aptitude(s)	Aide au codage
3.1	$331,20 + 0,38x < 0,84x$	ANA	Coder "0" ou "2"
3.2	$x > 720$	REA	Coder "0" si réponse inexacte Coder "1" résolution commencée Coder "2" résolution complète
3.3	720 lavages	COM	Coder "0" ou "2"
3.4	$720/240 = 3$	REA	Coder "0" si rien ou faux Coder "1" si résultat non justifié Coder "2" si réponse complète
	Le lave-vaisselle est rentabilisé au bout de 3 ans	COM	Coder "0" si réponse inexacte Coder "1" si réponse mal rédigée Coder "2" si réponse cohérente

CODE DES COMPÉTENCES :

APP : S'approprier

ANA : Analyser, raisonner

REA : Réaliser

VAL : Valider

COM : Communiquer

BEP			
SESSION 2016		GRILLES D'ÉVALUATION	
EG2 : Mathématiques		Durée : 1 h 00	Coefficient : 4
			Page 2 sur 4

GRILLE D'ÉVALUATION EN MATHÉMATIQUES

● Liste des capacités, connaissances et attitudes évaluées

Capacités	<p>Déterminer la moyenne \bar{x}, la médiane Me d'une série statistique, à l'aide des fonctions statistiques d'une calculatrice et d'un tableur.</p> <p>Calculer l'étendue e d'une série statistique.</p> <p>Utiliser des pourcentages dans des situations issues de la vie courante, des autres disciplines, de la vie économique et professionnelle.</p> <p>Résoudre un problème dans une situation de proportionnalité clairement identifiée.</p> <p>Dans une situation issue de la vie courante, des autres disciplines, de la vie économique et professionnelle, rechercher et organiser l'information, traduire un problème du premier degré à l'aide d'équations.</p> <p>Résoudre algébriquement et graphiquement une équation du premier degré à une inconnue.</p>
Connaissances	<p>Pourcentages</p> <p>Calculer l'étendue</p> <p>Indicateurs de tendance centrale : moyenne</p> <p>Proportionnalité.</p>
Attitudes	<p>la rigueur et la précision</p> <p>le goût de chercher et de raisonner</p> <p>le sens de l'observation</p>

GRILLE D'ÉVALUATION EN MATHÉMATIQUES

② Évaluation

Compétences	Capacités à vérifier	Questions	Appréciation du niveau d'acquisition ¹			Aide à la traduction chiffrée par exercice			
			0	1	2	Ex1	Ex2	Ex3	
S'approprier APP	<ul style="list-style-type: none"> Rechercher, extraire et organiser l'information. 	1.1.				/1			
		2.2.					/1		
Analyser Raisonner ANA	<ul style="list-style-type: none"> Émettre une conjecture, une hypothèse. Proposer une méthode de résolution, un protocole expérimental. 	1.2.				/2			
		2.1.					/1		
		3.1.							/1
Réaliser REA	<ul style="list-style-type: none"> Choisir une méthode de résolution, un protocole expérimental. Exécuter une méthode de résolution, expérimenter, simuler. 	1.1.				/2			
		1.4.							
		2.3.1					/2		
		3.2.							/3
		3.4.							
Valider VAL	<ul style="list-style-type: none"> Contrôler la vraisemblance d'une conjecture, d'une hypothèse. Critiquer un résultat, argumenter. 	1.3.				/2			
		1.5.							
		2.3.1.						/2	
		2.3.2.							
Communiquer COM	<ul style="list-style-type: none"> Rendre compte d'une démarche, d'un résultat à l'écrit. 	1.3.				/1			
		3.3						/1	
		3.4.							/1
						/8	/6	/6	

Note finale : / 20

¹ 0 : non conforme aux attendus 1 : partiellement conforme aux attendus 2 : conforme aux attendus.