

GRILLE DE COMPÉTENCES – ACTIVITÉS EXPÉRIMENTALES

DOMAINES DE COMPÉTENCES ET EXEMPLES D'ITEMS	CODE
S'approprier	APP
• Se mobiliser en cohérence avec les consignes données	
• Adopter une attitude critique et réfléchie vis-à-vis de l'information disponible	
....	
Analyser	ANA
• 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	
....	
Réaliser	REA
• 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	
....	
Valider	VAL
• 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	
.....	
Communiquer	COM
• Rendre compte de façon écrite	
• Rendre compte de façon orale	
....	
Être autonome, faire preuve d'initiative	AUT
• 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	
....	