

## GRILLE DE COMPÉTENCES – RÉOLUTION DE PROBLÈME

DOMAINES DE COMPÉTENCES ET EXEMPLES D'ITEMS	CODE
<b>S'approprier</b>	<b>APP</b>
• Faire un schéma de la situation	
• Identifier les grandeurs physiques pertinentes, leur attribuer un symbole	
• Évaluer quantitativement les grandeurs physiques inconnues et non précisées	
• Relier les problème à une situation analogue dans le cadre des compétences exigibles du programme	
....	
<b>Analyser</b>	<b>ANA</b>
• Élaborer une version simplifiée de la situation en explicitant les choix des hypothèses faites	
• Décrire la modélisation associée (définition du système, interactions avec l'environnement, comportement, ...)	
• Proposer et énoncer les lois qui semblent pertinentes pour la résolution	
• Établir les étapes de la résolution à partir de la modélisation et des lois identifiées	
....	
<b>Réaliser</b>	<b>REA</b>
• Mener la démarche afin de répondre explicitement à la problématique posée	
• Établir les relations littérales entre les grandeurs intervenant dans le problème	
• Réaliser les calculs analytiques et/ou numériques	
• Exprimer le résultat	
....	
<b>Valider</b>	<b>VAL</b>
• S'assurer que l'on a répondu à la question posée	
• Comparer le résultat obtenu avec le résultat d'une autre approche (résultat expérimental donné ou déduit d'un document joint ou résultat d'une simulation numérique dont le modèle est donné, ...)	
• Discuter de la pertinence du résultat trouvé (identification des sources d'erreur, choix des modèles, formulation des hypothèses, ...)	
• Proposer d'éventuelles pistes d'amélioration de la démarche de résolution	
.....	
<b>Communiquer</b>	<b>COM</b>
• Décrire clairement la démarche suivie	
• Argumenter sur les choix et/ou la stratégie	
• Présenter les résultats en utilisant un mode de représentation approprié	
....	