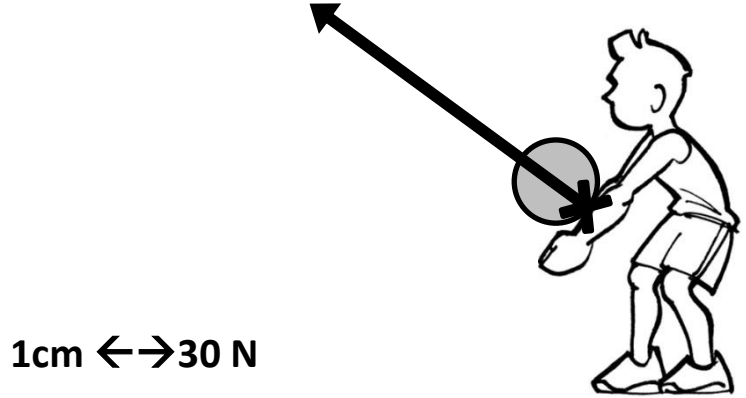
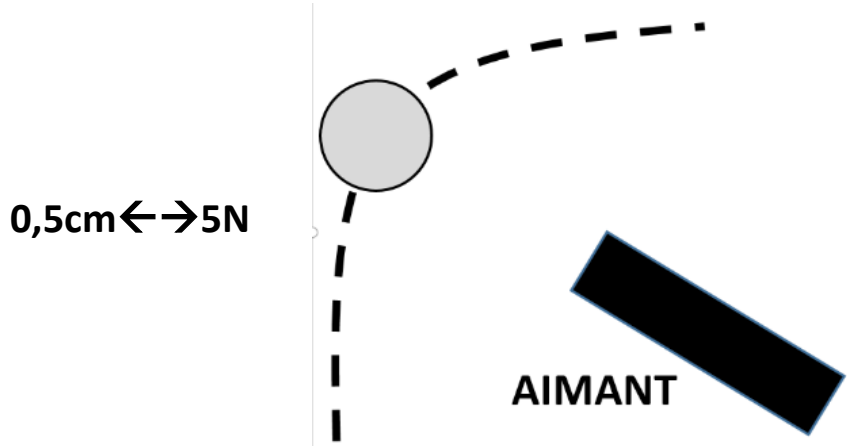


Evaluation sur les interactions et les forces (d'après une idée originale de Jean-Marc Simon du collège d'Héricourt)

EXERCICE 1 : Complète le tableau pour les deux situations proposées :

Question 1

	Phrase précise qui décrit l'action représentée (acteur, receveur et verbe d'action <u>précis</u>)	DIRECTION de cette force ?	SENS de cette force ?	VALEUR de cette force ?	Représente cette force sur le schéma ci-dessous en respectant l'échelle proposée. OU/ET <u>écris la notation</u> de cette force à côté de la flèche.
SITUATION n°1 : Le match de Volley					
	Action de contact ou à distance ? Action localisée ou répartie ?				
SITUATION n°2 : la bille en fer qui roule sur la table est déviée	Phrase précise qui décrit l'action représentée (acteur, receveur et verbe d'action <u>précis</u>)			15N	
	Action de contact ou à distance ? Action localisée ou répartie ?				

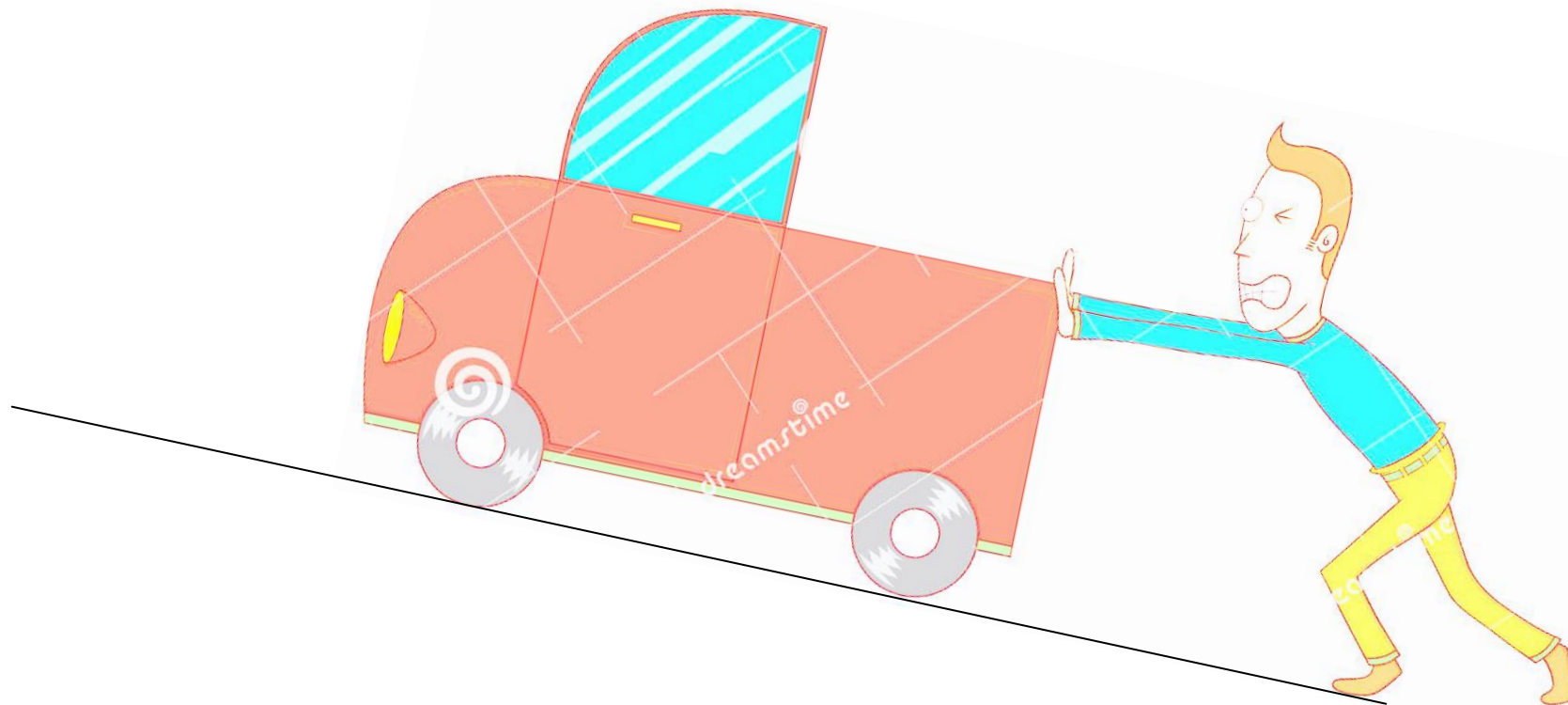
EXERCICE 2 : La voiture est en panne...

Comme la route est en légère pente, la voiture a tendance à reculer et à exercer sur l'homme une force de valeur **220N**.

Pour parvenir à faire avancer cette voiture, l'homme doit alors exercer une force de valeur trois fois plus élevée et de même direction.

Représente cette INTERACTION sur le schéma ci-dessous, sans oublier d'écrire la notation à côté de chaque force représentée, et sans oublier d'inscrire sur les pointillés l'échelle (ni trop grande, ni trop petite !) que tu as choisie :

1 cm \leftrightarrow



Commentaires sur l'évaluation proposée :

L'exercice 1 permet d'évaluer les compétences choisies jusqu'au niveau SATISFAISANT (niveau 3).

L'exercice 2, qui propose une situation inédite et/ou complexe pour les élèves, permet d'évaluer ces mêmes compétences jusqu'au niveau 4.

Première proposition de bandeau donné en même temps que l'évaluation et lu et commenté aux élèves.

Domaine	Compétences évaluées	Je suis capable de (en souligné est l'essentiel pour le niveau SATISFAISANT) :			Niveau de maîtrise
4	Utiliser des modèles	<input type="checkbox"/> <u>Trouver la force entre deux corps</u> <input type="checkbox"/> <u>Identifier l'acteur et le receveur</u> <input type="checkbox"/> <u>Identifier le type d'action (à distance, de contact, répartie ou localisée)</u> <input type="checkbox"/> <u>Donner les caractéristiques d'une force (direction, sens, valeur).</u> <input type="checkbox"/> <u>Nommer une force.</u> <input type="checkbox"/> <u>Représenter une interaction à partir d'informations d'un texte</u>	<input type="checkbox"/> <u>Ex 1</u>	<input type="checkbox"/> Ex 2	1 2 <u>3</u> 4
1	Passer d'un langage à un autre	Représenter une force: <input type="checkbox"/> <u>Point d'application</u> <input type="checkbox"/> <u>Direction</u> <input type="checkbox"/> <u>Sens</u> <input type="checkbox"/> <u>Longueur de la flèche avec respect de l'échelle.</u>	<input type="checkbox"/> <u>Ex 1</u>	<input type="checkbox"/> Ex 2	1 2 <u>3</u> 4

Proposition d'évaluation du niveau de maîtrise des compétences :

Niveau 3 atteint pour la compétence évaluée si toutes les capacités soulignées sont cochées pour l'exercice 1.

Niveau 4 atteint pour la compétence évaluée si toutes les capacités soulignées sont cochées pour l'exercice 2.

Si toutes les capacités ne sont pas cochées et en fonction du nombre validé, les niveaux 1 ou 2 sont atteints.

Seconde proposition de bandeau donné en même temps que l'évaluation et lu et commenté aux élèves.

Les capacités à valider sont séparées entre les 2 exercices proposés. De ce fait les élèves peuvent connaître leurs manques en cas de non atteinte du niveau 3. Même proposition d'évaluation du niveau de maîtrise des compétences que dans le bandeau précédent.

Domaine	Compétences évaluées	<p style="text-align: center;">Je suis capable de :</p> <p style="text-align: center;">Toutes les capacités validées dans l'ex 1 <u>OU</u> l'ex 2 : niveau 3 Toutes les capacités validées dans l'ex 1 <u>ET</u> l'ex 2 : niveau 4</p>	Niveau de maîtrise
4	Utiliser des modèles	<input type="checkbox"/> Ex 1 - <input type="checkbox"/> Ex 2 : Trouver la force entre deux corps <input type="checkbox"/> Ex 1 - <input type="checkbox"/> Ex 2 : Identifier l'acteur et le receveur <input type="checkbox"/> Ex 1 - <input type="checkbox"/> Ex 2 : Identifier le type d'action (à distance, de contact, répartie ou localisée) <input type="checkbox"/> Ex 1 - <input type="checkbox"/> Ex 2 : Donner les caractéristiques d'une force (direction, sens, valeur). <input type="checkbox"/> Ex 1 - <input type="checkbox"/> Ex 2 : Nommer une force. <input type="checkbox"/> Ex 1 - <input type="checkbox"/> Ex 2 : Représenter une interaction à partir d'informations d'un texte.	1 2 3 4
1	Passer d'un langage à un autre	Représenter une force : <input type="checkbox"/> Ex 1 - <input type="checkbox"/> Ex 2 : Point d'application <input type="checkbox"/> Ex 1 - <input type="checkbox"/> Ex 2 : Direction <input type="checkbox"/> Ex 1 - <input type="checkbox"/> Ex 2 : Sens <input type="checkbox"/> Ex 1 - <input type="checkbox"/> Ex 2 : Longueur de la flèche avec respect de l'échelle.	1 2 3 4