académie Versailles
MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE
MINISTÈRE DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR ET DE LA RECHERCHE

Prénom:....

### Contrôle en Cours de Formation

Diplôme préparé

Séquence ... - Semestre ...
Session ......

LP Nelson Mandela 8 rue Julien Pranville BP 168 91154 ETAMPES Cedex

Nom:	
	<b>Note</b> :/10

# Thématique : Vie sociale et loisirs



Durée: 30 min Barème: 10 points

- La clarté des raisonnements et la qualité de la rédaction interviendront dans l'appréciation des copies.
- L'usage des calculatrices électroniques est autorisé.
- L'examinateur intervient à la demande du candidat ou lorsqu'il le juge nécessaire.

On considère une course de voiturettes. À Chacun son tour, on lance un dé à 12 faces. La voiture avance d'une case seulement quand le score du dé correspond à son numéro et gagne quand elle atteint la case « arrivée ».

	(2)	3	4	5	6		8	9			2
ARRIVÉE											

1) a) Robin choisit la voiture 2. En comptant celle qui contient la mention « arrivée », préciser le nombre de cases à franchir pour gagner.
b) Si Chloé choisit la voiture 9, <b>préciser</b> qui a le plus de chances de gagner. <b>Justifier</b> .
2) Robin et Chloé ne disposent pas de dé à 12 faces et décident de le remplacer par deux dés à 6 faces. <b>Dire</b> s'ils pourront utiliser toutes les voitures disponibles pour jouer. <b>Justifier</b> .
3) Dans le cas où ils utilisent deux dés à 6 faces, peut-on penser qu'ils ont autant de chances de gagner ? <b>Justifier</b> .
Problématique: On cherche à montrer quelles voitures utiliser pour s'offrir le maximum de chances de gagner dans le cas où on utilise deux dés à 6 faces.  4) Proposer un protocole expérimental pour répondre à la problématique.



# APPEL n°1 : **Appeler** l'examinateur pour lui montrer votre proposition.

5) À l'aide de la calculatrice ou de l'ordinateur, <b>construire</b> le graphique des fréquences du total de deux dés à 6 faces pour 2 000 lancers.				
6) Chloé affirme qu'en jouant avec deux dés à 6 faces, on gagnera plus souvent si on choisit la voiture 7. À partir du graphique obtenu, <b>dire</b> si Chloé a raison. <b>Justifier</b> .				
APPEL n°2 : <b>Appeler</b> l'examinateur pour lui montrer le graphique.				
7) À l'aide du graphique obtenu avec la calculatrice ou l'ordinateur, <b>préciser</b> les numéros des trois voitures à choisir pour avoir le plus de chances de gagner.				
8) On propose de modifier le plateau de jeu représenté ci-dessous pour que chaque voiture ait autant de chances de gagner.				
<b>Colorier</b> les cases à supprimer dans certains couloirs pour rendre la ligne d'arrivée à la même portée pour chaque voiture.				
9) Robin affirme qu'avec le plateau ainsi modifié chaque voiture a autant de chance de gagner même en utilisant un dé à 12 faces. Chloé affirme le contraire. <b>Expliquer</b> qui a raison.				
······································				

GRILLE NATIONALE D'ÉVALUATION EN MATHÉMATIQUES ET				
EN SCIENCES PHYSIQUES ET CHIMIQUES				
Nom et prénom :	Diplôme préparé : BEP	Séquence <sup>1</sup> n°1		

#### • Liste des capacités, connaissances et attitudes évaluées

	Expérimenter, à l'aide d'une simulation informatique prête à l'emploi, la prise d'échantillons aléatoires de taille n fixée, extraits d'une population où la fréquence <i>p</i> relative à un caractère
Consoités	est connue.
Capacités	Déterminer l'étendue des fréquences de la série d'échantillons de taille n.
	Évaluer la probabilité d'un évènement à partir des fréquences.
	Faire preuve d'esprit critique, face à une situation aléatoire.
	Tirage au hasard et avec remise de $n$ éléments dans une population où la fréquence $p$ relative
Connaissances	a un caractère est connue.
Commaissances	Fluctuation d'une fréquence relative à un caractère, sur des échantillons de taille $n$ fixée.
	Stabilisation relative des fréquences vers la probabilité de l'évènement quand <i>n</i> augmente.
Attitudes	Rigueur et précision ; Esprit critique ; Argumentation

## 2 Évaluation<sup>2</sup>

Compétences <sup>3</sup>	Aptitudes à vérifier	Questions	Appréciation du niveau d'acquisition <sup>4</sup>
S'approprier	Rechercher, extraire et organiser l'information.	1a 7	*
Analyser Raisonner	Émettre une conjecture, une hypothèse. Proposer une méthode de résolution, un protocole expérimental.	1b 2 3 4 8	**  **  ***  ***
Réaliser	Choisir une méthode de résolution, un protocole expérimental.  Exécuter une méthode de résolution, expérimenter, simuler.	5	***** ****
Valider	Contrôler la vraisemblance d'une conjecture, d'une hypothèse. Critiquer un résultat, argumenter	6 9	** ***
Communiquer	Rendre compte d'une démarche, d'un résultat, à l'oral ou à l'écrit.	4 6 9	** ** **
			/10

<sup>&</sup>lt;sup>1</sup> Chaque séquence propose la résolution de problèmes issus du domaine professionnel ou de la vie courante. En mathématiques, elle comporte un ou deux exercices ; la résolution de l'un d'eux nécessite la mise en œuvre de capacités expérimentales.

En sciences physiques et chimiques : L'évaluation porte nécessairement sur des capacités expérimentales. 3 points sur 10 sont consacrés aux questions faisant appel à la compétence « Communiquer ».

<sup>&</sup>lt;sup>2</sup> Des appels permettent de s'assurer de la compréhension du problème et d'évaluer le degré de maîtrise de capacités expérimentales et la communication orale. Il y en a au maximum 2 en mathématiques et 3 en sciences physiques et chimiques.

<sup>&</sup>lt;u>En mathématiques</u>: L'évaluation des capacités expérimentales – émettre une conjecture, expérimenter, simuler, contrôler la vraisemblance d'une conjecture – se fait à travers la réalisation de tâches nécessitant l'utilisation des TIC (logiciel avec ordinateur ou calculatrice). Si cette évaluation est réalisée en seconde, première ou terminale professionnelle, 3 points sur 10 y sont consacrés.

<sup>&</sup>lt;sup>3</sup> L'ordre de présentation ne correspond pas à un ordre de mobilisation des compétences. La compétence « Être autonome, Faire preuve d'initiative » est prise en compte au travers de l'ensemble des travaux réalisés. Les appels sont des moments privilégiés pour en apprécier le degré d'acquisition.

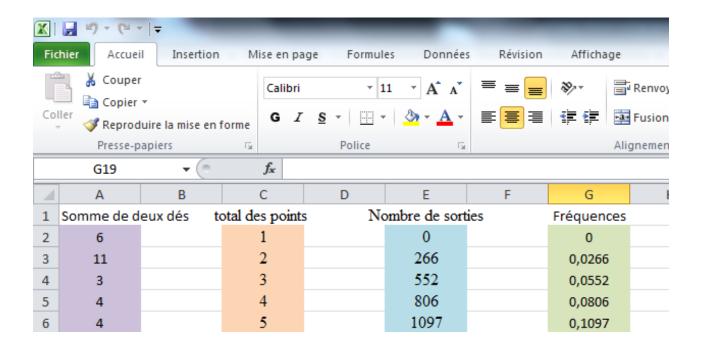
<sup>&</sup>lt;sup>4</sup>Le professeur peut utiliser toute forme d'annotation lui permettant d'évaluer l'élève (le candidat) par compétences.

À l'aide de la calculatrice, **construire** un graphique des fréquences pour 2 000 lancers de deux dés à 6 faces :

Appuyer sur la touche  angle B apps  Se placer sur Prob Sim et appuyer sur  précéd résol entrer  Appuyer sur n'importe quelle touche	27App4Math 27App4Math 3:CabriJr 4:CSheetFr 5:Français 6:Inequalz 7:PlySmlt2 3!Prob Sim
Choisir Roll Dice	Simulation 1. Toss Coins 2.Roll Dice 3.Pick Marbles 4.Spin Spinner 5.Draw Cards 6.Random Numbers
Appuyer sur  format F3 zoom	123456 ESC TROLLISET TOATATABL
Remplir les paramètres comme indiqué	Settings Trial Set: 500 Dice: 1 2 3 Sides: 28101220 Graph: 2021 Prob StoTbl: No 20150 ClearTbl: Mes
Appuyer sur  table F5 graphe	23456789111 012 ESC  ROLL SET  DATA TABL
Appuyer sur  def table F2 fenêtre  pour réaliser 500 lancers	23456789111 ESC ROLLISET IDATAITABL

À l'aide du tableur Excel, construire un graphique des fréquences pour 2 000 lancers de deux dés à 6 faces :

On organisera les données de cette façon :



Rappel des principales fonctions:

Alea.entre.bornes () : permet de générer un nombre aléatoire

Nb.si () : permet de comptabiliser des résultats selon un critère