

## **ORGANISATION ET GESTION DE DONNÉES, FONCTIONS**

- |                             |                   |                    |                            |
|-----------------------------|-------------------|--------------------|----------------------------|
| • Ce que sait faire l'élève | ◆ Type d'exercice | ▪ Exemple d'énoncé | <i>Indication générale</i> |
|-----------------------------|-------------------|--------------------|----------------------------|

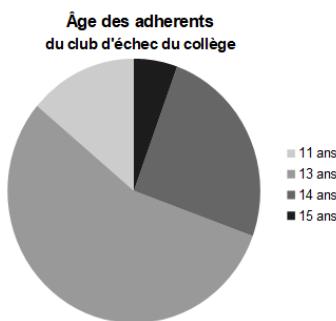
### **Interpréter, représenter et traiter des données**

#### **Ce que sait faire l'élève**

- Il lit, interprète et représente des données sous forme de diagrammes circulaires.
- Il calcule et interprète la médiane d'une série de données de petit effectif total.

#### **Exemples de réussite**

- Il lit et interprète des données sous la forme :



- Construis un diagramme circulaire à partir du tableau suivant :

**Âge des adhérents du club d'échecs du collège**

Âges	11	13	14	15
Effectifs	5	20	9	2

*L'exercice pourra être fait sur papier ou à l'aide d'un tableur-grapheur.*

- Il détermine et interprète la médiane de séries dont l'effectif total (pair ou impair) est inférieur ou égal à 30, présentées sous forme de données brutes, d'un tableau ou d'un diagramme en bâtons.

### **Comprendre et utiliser des notions élémentaires de probabilités**

#### **Ce que sait faire l'élève**

- Il utilise le vocabulaire des probabilités : expérience aléatoire, issues, événement, probabilité, événement certain, événement impossible, événement contraire.
- Il reconnaît des événements contraires et s'en sert pour calculer des probabilités.
- Il calcule des probabilités.
- Il sait que la probabilité d'un événement est un nombre compris entre 0 et 1.
- Il exprime des probabilités sous diverses formes.

#### **Exemples de réussite**

- On considère une urne contenant des boules blanches ou grises, et numérotées :

- Si on s'intéresse à la couleur de la boule, quelles sont les issues possibles ?
- Si on s'intéresse au numéro écrit sur la boule, quelles sont les issues possibles ?
- Donne un événement certain de se réaliser.
- Donne un événement impossible.

