



Fiche « Réussir son évaluation »



Chapitre 3 – Mouvement et interactions

1 – Ce que je dois savoir

Pour savoir quoi réviser, je lis les points clés du chapitre évalués :

- Si je pense maîtriser une notion, je coche la case 
- Si je pense que je dois la retravailler, je coche la case 

Pour travailler les notions qui ne sont pas maîtrisées, je reprend les activités associés.

Points clés du chapitre			En classe
Je sais que le mouvement dépend du référentiel choisi pour observer le mouvement.			TP 3.1 et activité 3.1
Je sais décrire le mouvement d'un système (trajectoire + évolution de son vecteur vitesse). Je sais reconnaître un mouvement rectiligne uniforme.			Activité 3.1
Je connais le modèle du point matériel.			Activité 3.1
Je sais calculer et tracer un vecteur vitesse à partir du vecteur déplacement et de l'écart de temps entre deux positions.			TP 3.2
Je sais qu'une force s'exprime en newton noté N et je sais représenter une force en terme de vecteurs, en faisant attention à son point d'application.			Activité 3.2, 3.3, 3.4, 3.5, 3.6 et 3.7
Je sais quand deux forces se compensent.			Activité 3.3, 3.4 et 3.7
Je connais les caractéristiques des forces suivantes : poids, réaction du support et forces de frottements.			Activité 3.2 et 3.6
Je sais utiliser le principe d'inertie pour décrire les forces qui s'exercent sur un objet dont je connais le mouvement.			Activité 3.3, 3.4 et 3.7
Je sais utiliser la contraposée du principe d'inertie pour décrire le mouvement d'un objet à partir des forces qui s'exercent sur l'objet.			Activité 3.3, 3.4 et 3.7
Je sais vérifier l'homogénéité d'une relation entre deux grandeurs.			Activité 0.3
Je sais calculer et utiliser des ordres de grandeurs.			Activité 0.3

2 – Ce qu'il me reste à faire

Je prépare une fiche au format A4 avec toutes les notions, définitions ou grandeurs dont je pense avoir besoin pendant l'évaluation.

 La fiche préparée pourra être utilisée pendant l'évaluation pour s'aider !