

## Courbe de Bézier : grille de compétences

| Capacités  | Savoir-faire   | Questions   |
|--|--|---|
| <p>Être capable de mobiliser à bon escient ses connaissances mathématiques pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ s'approprier l'énoncé</li> <li>➤ construire une figure adaptée au problème posé à l'aide d'un logiciel de géométrie dynamique</li> <li>➤ exploiter la figure</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Créer et piloter un paramètre (curseur ; variable réelle libre)</li> <li>➤ Construire le barycentre de deux points pondérés</li> <li>➤ Visualiser un lieu de points dépendant d'un paramètre</li> </ul>                               | Question 1  |
| <p>Être capable d'expérimenter, de faire des essais, d'émettre une conjecture, de la tester, de la valider ou l'invalider, ...</p>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Reconnaître une parabole</li> <li>➤ Utiliser les fonctions de grapheur du logiciel pour mettre à l'épreuve la conjecture</li> <li>➤ Reconnaître qu'une droite est tangente à une courbe</li> <li>➤ Construire une tangente</li> </ul> | <p>Question 1</p> <p>Question 2</p> <p>Question 2</p> |
| <p>Être capable de démontrer une conjecture</p>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Déterminer les coordonnées d'un barycentre de deux points</li> <li>➤ Reconnaître l'équation cartésienne d'une parabole</li> </ul>   | Question 3  |