

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"> ➤ s'approprier l'énoncé ➤ construire une figure adaptée au problème posé à l'aide d'un logiciel de géométrie dynamique ➤ exploiter la figure 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Créer et piloter un paramètre (curseur ; variable réelle libre) ➤ Construire le barycentre de deux points pondérés ➤ Visualiser un lieu de points dépendant d'un paramètre 	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"> ➤ Reconnaître une parabole ➤ Utiliser les fonctions de grapheur du logiciel pour mettre à l'épreuve la conjecture ➤ Reconnaître qu'une droite est tangente à une courbe ➤ Construire une tangente 	<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"> ➤ Déterminer les coordonnées d'un barycentre de deux points ➤ Reconnaître l'équation cartésienne d'une parabole 	Question 3