

1. SYSTÈME (voir p176)

- Décrire le mouvement d'un système par celui d'un point et caractériser cette modélisation en termes de perte d'informations.
- 18p180

2.1. Définition du référentiel

- Identifier les échelles temporelles et spatiales pertinentes de description d'un mouvement.
- [Activité MARS EN MARCHÉ ARRIÈRE !](#) (en // avec Thème univers Chapitre 07)

2.2. Choix du référentiel

- Choisir un référentiel pour décrire le mouvement d'un système.
- [Activité MARS EN MARCHÉ ARRIÈRE !](#) (en // avec Thème univers Chapitre 07)
- Expliquer, dans le cas de la translation, l'influence du choix du référentiel sur la description du mouvement d'un système
- 24p180 ; [Activité MARS EN MARCHÉ ARRIÈRE !](#) (en // avec Thème univers Chapitre 07)

2. RELATIVITÉ DU MOUVEMENT (voir p176)

Chapitre 09 "DESCRIPTION DU MOUVEMENT"

- Caractériser différentes trajectoires.
- [Activité MARS EN MARCHÉ ARRIÈRE !](#) (en // avec Thème univers Chapitre 07)

3.1. Trajectoire

3.2. Vitesse

- Définir le vecteur vitesse moyenne d'un point.
- 28p181 ; [Activité "LE BOWLING"](#) ; Ex. résolu 14p179

- Approcher le vecteur vitesse d'un point à l'aide du vecteur déplacement $\overrightarrow{MM'}$, où M et M' sont les positions successives à des instants voisins séparés de Δt ; le représenter.
- [Activité "LE BOWLING"](#)

- Caractériser un mouvement rectiligne uniforme ou non uniforme.
- [Activité "LE BOWLING"](#)

- Réaliser et/ou exploiter une vidéo ou une chronophotographie d'un système en mouvement et représenter des vecteurs vitesse ; décrire la variation du vecteur vitesse.
- [Activité "LE BOWLING"](#)
- [Activité "COMMENT REPRÉSENTER LA VITESSE D'UN BALLON LANCÉ ?"](#)
- Ex résolu 15p179 ; 31p181

3. DESCRIPTION DU MOUVEMENT (voir p177)

- Capacité numérique : représenter des vecteurs vitesse d'un système modélisé par un point lors d'un mouvement à l'aide d'un langage de programmation. [Activité "COMMENT REPRÉSENTER LA VITESSE D'UN BALLON LANCÉ ?"](#) VECTEURS VITESSE AVEC PYTHON
- Capacités mathématiques : représenter des vecteurs. Utiliser des grandeurs algébriques.