

Classe :	Activité 2.1 : qu'est-ce qu'une expérience ?				
Noms :	Compétences évaluées	I	F	S	M
	D 4.2 : proposer une ou des hypothèses pour répondre à une question ou à un problème				
	D 4.1 : Formuler une question ou une problématique scientifique simple				
	D 4.4 : interpréter un résultat, en tirer une conclusion				
	D 1.1 : Rendre compte des observations, expériences, conclusions en utilisant un vocabulaire précis				

Ce qu'il faut comprendre avant tout, c'est qu'une expérience est une **comparaison**.

Toute comparaison nécessite **une référence** à laquelle comparer ce que l'on fait. Cette référence s'appelle, en sciences expérimentales, le **« montage témoin »**.

Ce montage rassemble tous les paramètres que l'on estime indispensables à la représentation la plus fidèle possible du phénomène que l'on veut étudier.

Par rapport à ce montage « idéal », on fait **autant de montages** que ce qu'il y a de **paramètres à tester**, car pour qu'une expérience soit valide, il ne faut faire varier **qu'un seul** paramètre par montage !!!

ATTENTION ! Les **paramètres à tester** sont déterminés par les hypothèses, que l'on a posé pour répondre au **problème de départ**.

Pour vous aider à bien comprendre ce qu'est une expérience, visionnez les 4 vidéos suivantes portant sur le comportement du cloporte :

Attention toutefois, **deux erreurs** se sont glissées dans les commentaires de ces vidéos ! On parle de **tests**, et non d'expériences (une expérience est un ensemble de tests), et on ne dit pas expérience témoin, mais **montage témoin** ;-)

[Vidéo n°1](#)

[Vidéo n°2](#)

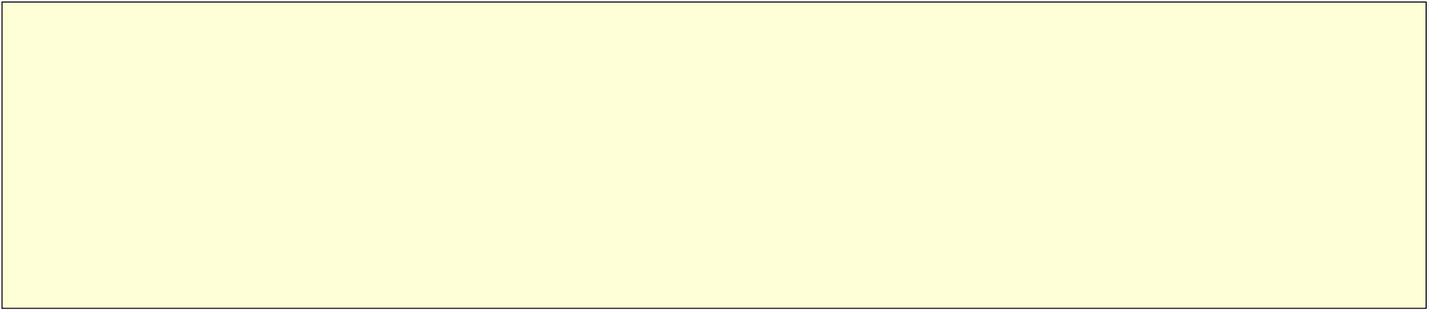
[Vidéo n°3](#)

[Vidéo n°4](#)

Réponds maintenant aux questions suivantes :

1- Formule le problème de départ qui a justifié cette expérience

2- Formule les hypothèses auxquelles cette expérience répond



3- Rédige un texte de conclusion expliquant ce que cette expérience démontre

