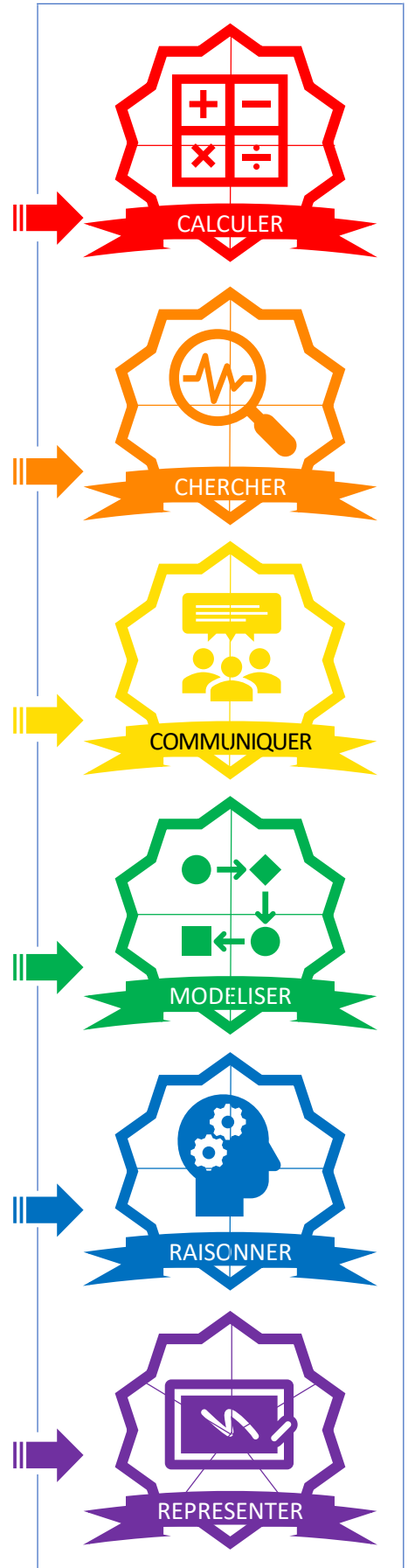
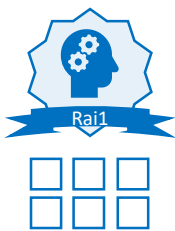
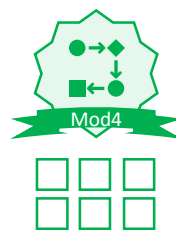
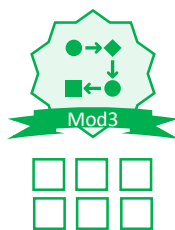
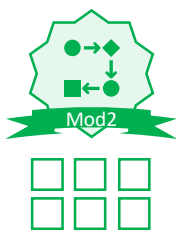
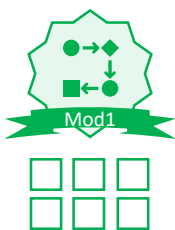
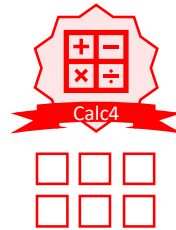
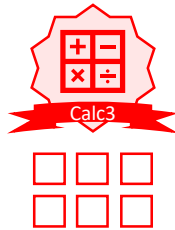
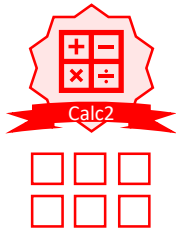
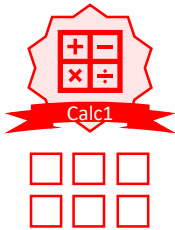


# EVALUATION ET BADGES DE COMPETENCES MATHÉMATIQUES (Cycle 3)

Nom :

Prénom :

Classe : 6<sup>e</sup> ...



❖ **Domaine 1** : les langages pour penser et communiquer.

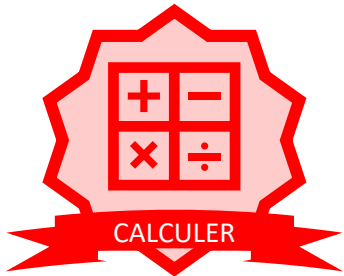
- **Domaine 1.1** : comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'écrit et à l'oral ;
- **Domaine 1.2** : comprendre, s'exprimer en utilisant une langue étrangère et, le cas échéant, une langue régionale (ou une deuxième langue étrangère) ;
- **Domaine 1.3** : comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques ;
- **Domaine 1.4** : comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps.

❖ **Domaine 2** : les méthodes et outils pour apprendre.

❖ **Domaine 3** : la formation de la personne et du citoyen.

❖ **Domaine 4** : les systèmes naturels et les systèmes techniques.

❖ **Domaine 5** : les représentations du monde et l'activité humaine.



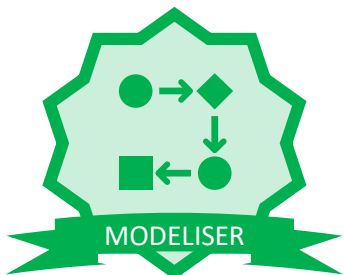
- Calc1 => D1.3** : Calculer avec des nombres décimaux, de manière exacte ou approchée, en utilisant des stratégies ou des techniques appropriées.
- Calc2 => D4** : Calculer avec des nombres entiers ou décimaux (mentalement, en ligne ou en posant les opérations).
- Calc3 => D4** : Contrôler la vraisemblance des résultats.
- Calc4 => D4** : Utiliser une calculatrice pour trouver ou vérifier un résultat.



- Cher1 => D2** : Décomposer un problème en sous-problème.
- Cher2 => D4** : Prélever et organiser les informations nécessaires à la résolution de problèmes à partir de supports variés.
- Cher3 => D4** : S'engager dans une démarche, observer, questionner, manipuler, expérimenter, émettre des hypothèses.
- Cher4 => D4** : Tester, essayer plusieurs pistes de résolution.



- Comm1 => D3** : Expliquer sa démarche ou son raisonnement, comprendre les explications d'un autre et argumenter dans l'échange.
- Comm2 => D1.3** : Utiliser progressivement un vocabulaire adéquat et/ou des notations adaptées pour décrire une situation, exposer une argumentation.



- Mod1 => D1.3** : Reconnaître des situations réelles pouvant être modélisées par des relations géométriques (alignement, parallélisme, perpendicularité, symétrie)
- Mod2 => D1.3** : Reconnaître et distinguer des problèmes relevant de situations additives, multiplicatives, de proportionnalité.
- Mod3 => D1.3** : Utiliser des propriétés géométriques pour reconnaître des objets.
- Mod4 => D4** : Utiliser les mathématiques pour résoudre quelques problèmes issus de situations de la vie quotidienne.



- Rai1 => D4** : En géométrie, passer progressivement de la perception au contrôle par les instruments pour amorcer des raisonnements en s'appuyant uniquement sur des propriétés des figures et sur des relations entre objets.
- Rai2 => D3** : Justifier ses affirmations et rechercher la validité des informations dont on dispose.
- Rai3 => D3** : Progresser collectivement dans une investigation en sachant prendre en compte le point de vue d'autrui.
- Rai4 => D4** : Résoudre des problèmes nécessitant l'organisation de données multiples ou la construction d'une démarche combine des étapes de raisonnement.



- Rep1 => D1.3** : Analyser une figure plane sous différents aspects (surface, contour de celle-ci, lignes et points).
- Rep2 => D1.3** : Produire et utiliser diverses représentations des fractions simples et des nombres décimaux.
- Rep3 => D1.3** : Reconnaître et utiliser des premiers éléments de codages d'une figure plane ou d'un solide.
- Rep4 => D1.3** : Utiliser des outils pour représenter un problème : dessins, schémas, diagrammes, graphiques, écritures avec parenthésages.
- Rep5 => D1.3** : Utiliser et produire des représentations de solides et de situations spatiales.