

## Lien entre les 6 compétences mathématiques et les 5 domaines du socle commun

### Cycle 3 - Classe de 6<sup>e</sup>

Les huit composantes du socle commun prises en compte sont :

- Domaine 1 [D1]** Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit  
Comprendre, s'exprimer en utilisant une langue étrangère et, le cas échéant, une langue régionale  
Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques  
Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps
- Domaine 2 [D2]** Les méthodes et outils pour apprendre
- Domaine 3 [D3]** La formation de la personne et du citoyen
- Domaine 4 [D4]** Les systèmes naturels et les systèmes techniques
- Domaine 5 [D5]** Les représentations du monde et l'activité humaine

<b>Chercher</b> [D2 ; D4]	<b>Ch1</b>	· Prélever et organiser les informations nécessaires à la résolution de problèmes à partir de supports variés : textes, tableaux, diagrammes, graphiques, dessins, schémas, etc.
	<b>Ch2</b>	· S'engager dans une démarche, observer, questionner, manipuler, expérimenter, émettre des hypothèses, en mobilisant des outils ou des procédures mathématiques déjà rencontrées, en élaborant un raisonnement adapté à une situation nouvelle.
	<b>Ch3</b>	· Tester, essayer plusieurs pistes de résolution.

<b>Modéliser</b> [D1 ; D2 ; D4]	<b>Mo1</b>	· Utiliser les mathématiques pour résoudre quelques problèmes issus de situations de la vie quotidienne.
	<b>Mo2</b>	· Reconnaître et distinguer des problèmes relevant de situations additives, multiplicatives, de proportionnalité.
	<b>Mo3</b>	· Reconnaître des situations réelles pouvant être modélisées par des relations géométriques (alignement, parallélisme, perpendicularité, symétrie).
	<b>Mo4</b>	· Utiliser des propriétés géométriques pour reconnaître des objets.

<b>Représenter</b> [D1 ; D5]	<b>Re1</b>	· Utiliser des outils pour représenter un problème : dessins, schémas, diagrammes, graphiques, écritures avec parenthésages, etc.
	<b>Re2</b>	· Produire et utiliser diverses représentations des fractions simples et des nombres décimaux.
	<b>Re3</b>	· Analyser une figure plane sous différents aspects (surface, contour de celle-ci, lignes et points).
	<b>Re4</b>	· Reconnaître et utiliser des premiers éléments de codages d'une figure plane ou d'un solide.
	<b>Re5</b>	· Utiliser et produire des représentations de solides et de situations spatiales.

<b>Raisonner</b> [D2 ; D3 ; D4]	<b>Ra1</b>	· Résoudre des problèmes nécessitant l'organisation de données multiples ou la construction d'une démarche qui combine des étapes de raisonnement.
	<b>Ra2</b>	· En géométrie, passer progressivement de la perception au contrôle par les instruments pour amorcer des raisonnements s'appuyant uniquement sur des propriétés des figures et sur des relations entre objets.
	<b>Ra3</b>	· Progresser collectivement dans une investigation en sachant prendre en compte le point de vue d'autrui.
	<b>Ra4</b>	· Justifier ses affirmations et rechercher la validité des informations dont on dispose.

<b>Calculer</b> [D4]	<b>Ca1</b>	· Calculer avec des nombres décimaux, de manière exacte ou approchée, en utilisant des stratégies ou des techniques appropriées (mentalement, en ligne, ou en posant les opérations).
	<b>Ca2</b>	· Contrôler la vraisemblance de ses résultats.
	<b>Ca3</b>	· Utiliser une calculatrice pour trouver ou vérifier un résultat.

<b>Communiquer</b> [D1 ; D3]	<b>Co1</b>	· Utiliser progressivement un vocabulaire adéquat et/ou des notations adaptées pour décrire une situation, exposer une argumentation.
	<b>Co2</b>	· Expliquer sa démarche ou son raisonnement, comprendre les explications d'un autre et argumenter dans l'échange.