

Compétences	Domaine du socle
<p>Chercher</p> <ul style="list-style-type: none"> — Prélever et organiser les informations nécessaires à la résolution de problèmes à partir de supports variés : textes, tableaux, diagrammes, graphiques, dessins, schémas, etc. — 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. — Tester, essayer plusieurs pistes de résolution. 	2, 4
<p>Modéliser</p> <ul style="list-style-type: none"> — Utiliser les mathématiques pour résoudre quelques problèmes issus de situations de la vie quotidienne. — Reconnaître et distinguer des problèmes relevant de situations additives, multiplicatives, de proportionnalité. — Reconnaître des situations réelles pouvant être modélisées par des relations géométriques (alignement, parallélisme, perpendicularité, symétrie). — Utiliser des propriétés géométriques pour reconnaître des objets. 	1, 2, 4
<p>Représenter</p> <ul style="list-style-type: none"> — Utiliser des outils pour représenter un problème : dessins, schémas, diagrammes, graphiques, écritures avec parenthésages, ... — Produire et utiliser diverses représentations des fractions simples et des nombres décimaux. — Analyser une figure plane sous différents aspects (surface, contour de celle-ci, lignes et points). — Reconnaître et utiliser des premiers éléments de codages d'une figure plane ou d'un solide. — Utiliser et produire des représentations de solides et de situations spatiales. 	1, 5
<p>Raisonner</p> <ul style="list-style-type: none"> — Résoudre des problèmes nécessitant l'organisation de données multiples ou la construction d'une démarche qui combine des étapes de raisonnement. — 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. — Progresser collectivement dans une investigation en sachant prendre en compte le point de vue d'autrui. — Justifier ses affirmations et rechercher la validité des informations dont on dispose. 	2, 3, 4

Compétences	Domaine du socle
<p>Calculer</p> <ul style="list-style-type: none"> — 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). — Contrôler la vraisemblance de ses résultats. — Utiliser une calculatrice pour trouver ou vérifier un résultat. 	4
<p>Communiquer</p> <ul style="list-style-type: none"> — Utiliser progressivement un vocabulaire adéquat et/ou des notations adaptées pour décrire une situation, exposer une argumentation. — Expliquer sa démarche ou son raisonnement, comprendre les explications d'un autre et argumenter dans l'échange. 	1, 3