







COMPETENCES - SIXIEME

1 - Chercher			
1-1. Prélever et organiser les informations nécessaires à la résolution de problèmes à partir de supports variés : textes, tableaux, diagrammes, graphiques, dessins, schémas, etc.			
1-2. 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.			
1-3. Tester, essayer plusieurs pistes de résolution.			




Domaines du socle : 2 et 4

- domaine 2 : Médias, démarches de recherche et de traitement de l'information
- domaine 2 : Organisation du travail personnel
- domaine 4: Démarches scientifiques

2 - Modéliser			
2-1. Utiliser les mathématiques pour résoudre quelques problèmes issus de situations de la vie quotidienne.			
2-2. Reconnaître et distinguer des problèmes relevant de situations additives, multiplicatives, de proportionnalité.			
2-3. Reconnaître des situations réelles pouvant être modélisées par des relations géométriques (alignement, parallélisme, perpendicularité, symétrie).			
2-4. Utiliser des propriétés géométriques pour reconnaître des objets.			

Domaines du socle : 1, 2 et 4

- domaine 1 : Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques
- domaine 2 : Organisation du travail personnel
- domaine 4 : Démarches scientifiques

3 - Représenter			
3-1. Utiliser des outils pour représenter un problème : dessins, schémas, diagrammes, graphiques, écritures avec parenthèses ...			
3-2. Produire et utiliser diverses représentations des fractions simples et des nombres décimaux.			
3-3. Analyser une figure plane sous différents aspects (surface, contour de celle-ci, lignes et points).			
3-4. Reconnaître et utiliser des premiers éléments de codages d'une figure plane ou d'un solide.			
3-5. Utiliser et produire des représentations de solides et de situations spatiales.			

Domaines du socle : 1 et 5

- domaine 1 : Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques
- domaine 5 : L'espace et le temps
- domaine 5 : Invention, élaboration, production



4 - Raisonner			
4-1. Résoudre des problèmes nécessitant l'organisation de données multiples ou la construction d'une démarche qui combine des étapes de raisonnement.			
4-2. 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.			
4-3. Progresser collectivement dans une investigation en sachant prendre en compte le point de vue d'autrui.			
4-4. Justifier ses affirmations et rechercher la validité des informations dont on dispose.			

Domaines du socle : 2, 3 et 4

- domaine 2 : Organisation du travail personnel
- domaine 2 : Coopération et réalisation de projets
- domaine 3 : Expression de la sensibilité et des opinions, respect des autres
- domaine 3 : La règle et le droit
- domaine 3 : Réflexion et discernement
- domaine 3 : Responsabilité, sens de l'engagement et de l'initiative
- domaine 4 : Démarches scientifiques

5 - Calculer			
5-1. 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).			
5-2. Contrôler la vraisemblance de ses résultats.			
5-3. Utiliser une calculatrice pour trouver ou vérifier un résultat			

Domaines du socle : 4

- domaine 4 : Démarches scientifiques

6 - Communiquer			
6-1. Utiliser progressivement un vocabulaire adéquat et/ou des notations adaptées pour décrire une situation, exposer une argumentation.			
6-2. Expliquer sa démarche ou son raisonnement, comprendre les explications d'un autre et argumenter dans l'échange			

Domaines du socle : 1, 2 et 3

- domaine 1 : Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit
- domaine 1 : Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques
- domaine 2 : Outils numériques pour échanger et communiquer
- domaine 3 : Expression de la sensibilité et des opinions, respect des autres
- domaine 3 : Réflexion et discernement



TICE, Algorithme et programmation			
Savoir enregistrer, classer ses documents			
Utiliser des différents logiciels (tableur, traitement de texte, Géogébra...)			
Programmer des scripts avec Scratch			
Notions d'algorithme et de programme.			

Domaines du socle : 2 et 4

- domaine 2 : Outils numériques pour échanger et communiquer
- domaine 2 : Médias, démarches de recherche et de traitement de l'information
- domaine 2: Coopération et réalisation de projets
- domaine 4: Conception, création, réalisation

Autonomie et initiatives			
Mémoriser ce qui doit l'être et repérer l'essentiel d'une leçon			
Se concentrer sur son travail.			
Tenir mon cahier/mon classeur proprement			
Rendre un travail soigné			
Soigner et coder les constructions géométriques			
Aider les autres et/ou savoir se faire aider par les autres			

Domaines du socle : 2 et 5

- domaine 2: Organisation du travail personnel
- domaine 2: Coopération et réalisation de projets
- domaine 4: Conception, création, réalisation
- domaine 4 : Conception, création, réalisation
- domaine 5 : Invention, élaboration, production