Nom :	Socle mathématiques	6ème							
Compétence « chercher »									
C1	Extraire et organiser l'information utile à la résolution de problèmes								
C2	S'engager dans une démarche, expérimenter, émettre des hypothèses								
Compétence « modéliser »									
M1	Reconnaître des situations additives, multiplicatives, de proportionnalité								
M2	Reconnaître des situations d'alignement, parallélisme, perpendiculaires, symétrie								
M3	Utiliser des propriétés géométriques pour reconnaître des objets								
Compétence « représenter »									
Rep1	Représenter un problème : dessins, schémas, graphiques...								
Rep2	Produire et utiliser diverses représentations des fractions et décimaux								
Rep3	Reconnaître, nommer, décrire, reproduire et construire des figures planes								
Rep4	Utiliser et représenter des solides et des situations spatiales								
Rep5	Se repérer, décrire ou exécuter des déplacements (plan, carte, personnage sur écran)								
Compétence « raisonner »									
Rais1	Résoudre des problèmes								
Rais2	Amorcer des raisonnements en géométrie en utilisant des propriétés								
Rais3	Justifier, argumenter, raisonner collectivement								
Compétence « calculer »									
Calc1	Calculer avec des nombres décimaux								
Calc2	Utiliser une calculatrice ou un tableur								
Compétence « communiquer »									
Com1	Utiliser les langages mathématiques (vocabulaire, notations adaptées)								
Com2	Rédiger une réponse								