

	Non évaluée	Maitrise insuffisante	Maitrise fragile	Maitrise satisfaisante	Très bonne maitrise	Non évalué	Maitrise insuffisante	Maitrise fragile	Maitrise satisfaisante	Très bonne maitrise	Non évalué	Maitrise insuffisante	Maitrise fragile	Maitrise satisfaisante	Très bonne maitrise
Chercher (Domaine du socle : 2, 4)															
Extraire d'un document les informations utiles, les reformuler, les organiser, les confronter à ses connaissances															
S'engager dans une démarche scientifique, observer, questionner, manipuler, expérimenter (sur une feuille de papier, avec des objets, à l'aide de logiciels), émettre des hypothèses, chercher des exemples ou des contre-exemples, simplifier ou particulariser une situation, émettre une conjecture															
Tester, essayer plusieurs pistes de résolution															
Décomposer un problème en sous-problèmes															
Modéliser (Domaine du socle : 1, 2, 4)															
Reconnaître un modèle mathématique (proportionnalité, équiprobabilité) et raisonner dans le cadre de ce modèle pour résoudre un problème															
Traduire en langage mathématique une situation réelle (par exemple, à l'aide d'équations, de fonctions, de configurations géométriques, d'outils statistiques)															
Comprendre et utiliser une simulation numérique ou géométrique															
Valider ou invalider un modèle, comparer une situation à un modèle connu (par exemple un modèle aléatoire)															
Représenter (Domaine du socle : 1, 5)															
Choisir et mettre en relation des cadres (numérique, algébrique, géométrique) adaptés pour traiter un problème ou pour étudier un objet mathématique															
Produire et utiliser plusieurs représentations des nombres															
Représenter des données sous forme d'une série statistique															
Utiliser, produire et mettre en relation des représentations de solides (par exemple, perspective ou vue de dessus/de dessous) et de situations spatiales (schémas, croquis, maquettes, patrons, figures géométriques, photographies, plans, cartes, courbes de niveau)															
Raisonner (Domaine du socle : 2, 3, 4)															
Résoudre des problèmes impliquant des grandeurs variées (géométriques, physiques, économiques) : mobiliser les connaissances nécessaires, analyser et exploiter ses erreurs, mettre à l'essai plusieurs solutions															
Mener collectivement une investigation en sachant prendre en compte le point de vue d'autrui															
Démontrer : utiliser un raisonnement logique et des règles établies (propriétés, théorèmes, formules) pour parvenir à une conclusion															
Fonder et défendre ses jugements en s'appuyant sur des résultats établis et sur sa maîtrise de l'argumentation															
Calculer (Domaine du socle : 4)															
Calculer avec des nombres rationnels, de manière exacte ou approchée, en combinant de façon appropriée le calcul mental, le calcul posé et le calcul instrumenté (calculatrice ou logiciel)															
Contrôler la vraisemblance de ses résultats, notamment en estimant des ordres de grandeur ou en utilisant des encadrements															
Calculer en utilisant le langage algébrique (lettres, symboles, etc.)															
Communiquer (Domaine du socle : 1, 3)															
Faire le lien entre le langage naturel et le langage algébrique. Distinguer des spécificités du langage mathématique par rapport à la langue française															
Expliquer à l'oral ou à l'écrit (sa démarche, son raisonnement, un calcul, un protocole de construction géométrique, un algorithme), faire une démonstration															
Comprendre les explications d'un autre et argumenter dans l'échange															
Vérifier la validité d'une information et distinguer ce qui est objectif et ce qui est subjectif ; lire, interpréter, commenter, produire des tableaux, des graphiques, des diagrammes															

Algorithmique et programmation															
Décomposer un problème en sous-problèmes afin de structurer un programme ; reconnaître des schémas															
Écrire, mettre au point (tester, corriger) et exécuter un programme en réponse à un problème donné															
Écrire un programme dans lequel des actions sont déclenchées par des événements extérieurs															
Programmer des scripts se déroulant en parallèle															
Notions d'algorithme et de programme															
Notion de variable informatique															
Déclenchement d'une action par un évènement, séquences d'instructions, boucles, évènement, séquences d'instructions, boucles, instructions conditionnelles															

- **Compétences spécifiques**

	Non évaluée	Maitrise insuffisante	Maitrise fragile	Maitrise satisfaisante	Très bonne maitrise	Non évaluée	Maitrise insuffisante	Maitrise fragile	Maitrise satisfaisante	Très bonne maitrise	Non évaluée	Maitrise insuffisante	Maitrise fragile	Maitrise satisfaisante	Très bonne maitrise
Numérique															
Nombres relatifs															
Savoir additionner et soustraire des entiers relatifs															
Savoir calculer le produit de plusieurs nombres relatifs															
Savoir déterminer une valeur approchée du quotient de deux nombres relatifs															
Respecter les priorités de calculs															
Ecritures fractionnaires															
Savoir additionner et soustraire deux nombres relatifs écrits sous forme fractionnaire															
Savoir multiplier deux nombres relatifs écrits sous forme fractionnaire															
Connaître l'inverse d'un nombre relatif non nul, en écriture décimale ou fractionnaire															
Savoir diviser des nombres relatifs en écriture fractionnaire															
Puissances															
Connaître et utiliser les propriétés des puissances de 10															
Ecrire et interpréter un nombre décimal sous différentes formes utilisant les puissances de 10															
Utiliser la notation scientifique pour obtenir un encadrement ou un ordre de grandeur du résultat d'un calcul															
Proportionnalité															
Savoir reconnaître si deux grandeurs sont ou non proportionnelles															
Savoir déterminer et utiliser un coefficient de proportionnalité															
Savoir utiliser l'égalité des produits en croix pour calculer une quatrième proportionnelle															
Savoir utiliser l'échelle d'une carte pour calculer une distance															
Savoir relier pourcentages et fractions															
Savoir appliquer un taux de pourcentage															
Savoir calculer un taux de pourcentage															
Connaître et savoir utiliser les formules liées à la vitesse															
Calcul littéral															
Savoir calculer la valeur d'une expression littérale en donnant aux variables des valeurs numériques															
Savoir tester une égalité pour une valeur numérique															
Savoir réduire une expression littérale															
Savoir développer une expression littérale de la forme a (b+c)															
Savoir utiliser le double développement															
Savoir mettre en équation un problème conduisant à une équation du 1er degré à une inconnue															
Savoir résoudre une équation du 1er degré à une inconnue															
Savoir interpréter la solution d'une équation dans le cadre d'un problème															

	Non évaluée	Maitrise insuffisante	Maitrise fragile	Maitrise satisfaisante	Très bonne maitrise	Non évaluée	Maitrise insuffisante	Maitrise fragile	Maitrise satisfaisante	Très bonne maitrise	Non évaluée	Maitrise insuffisante	Maitrise fragile	Maitrise satisfaisante	Très bonne maitrise
Statistiques et probabilités															
Savoir calculer des effectifs, des fréquences (liste, tableau, graphique, tableur)															
Savoir calculer la moyenne d'une série de données															
Savoir calculer une moyenne pondérée															
Savoir lire et interpréter des données sous forme de données brutes, de tableau, de diagramme (diagramme en bâtons, diagramme circulaire, histogramme)															
Créer, modifier une feuille de calcul, insérer une formule dans un tableur															
Comprendre et savoir utiliser des notions élémentaires de probabilité															
Savoir calculer des probabilités dans des contextes familiers															
Géométrie															
Théorèmes de la géométrie plane															
Ecrire le théorème de Pythagore dans une situation donnée															
Savoir utiliser le théorème de Pythagore pour calculer une longueur dans un triangle rectangle															
Savoir utiliser la réciproque du théorème de Pythagore															
Savoir déterminer deux triangles semblables avec leurs côtés, angles et sommets homologues															
Connaître et savoir utiliser le théorème de Thalès pour calculer une longueur															
Connaître et savoir utiliser la réciproque du théorème de Thalès															
Transformation du plan															
Comprendre l'effet d'une symétrie (axiale et centrale) sur une figure et savoir construire l'image d'une figure par une des symétries															
Comprendre l'effet d'une translation sur une figure et savoir construire l'image d'une figure par une translation															
Comprendre l'effet d'une rotation sur une figure et savoir construire l'image d'une figure par une rotation															
Géométrie dans l'espace															
Savoir réaliser le patron d'une pyramide de dimensions données.															
Savoir reconnaître un pyramide et un cône de révolution															
Savoir calculer le volume d'une pyramide ou d'un cône de révolution															
Savoir utiliser, produire et mettre en relation des situations spatiales (schémas, croquis, maquettes, patrons, figures géométriques, photographies, plans, cartes, courbes de niveau)															
Connaître et savoir utiliser les unités de volume , les relier aux unités de contenance (en particulier savoir que 1L = 1 dm3)															

Signatures des parents :

1er trimestre :

2ème trimestre :

3ème trimestre :