

MATHEMATIQUES – CYCLE 4

CHERCHER

Domaines du socle : 2 & 4

MC4.1. Lire des données sous forme de données brutes, de tableaux, de graphiques.	.../.../...	<input type="radio"/>
MC4.2. Ecrire, mettre au point et exécuter un programme en réponse à un problème donné.	.../.../...	<input type="radio"/>
MC4.3. Décomposer un problème en sous-problèmes.	.../.../...	<input type="radio"/>
MC4.4. Déterminer si un entier est ou n'est pas multiple d'un autre entier.	.../.../...	<input type="radio"/>
MC4.5. Déterminer si un entier est ou n'est pas diviseur d'un autre entier.	.../.../...	<input type="radio"/>

MODELISER

Domaines du socle : 1,2 & 4

MM4.1. Reconnaître des situations de proportionnalité et résoudre des problèmes correspondants.	.../.../...	<input type="radio"/>
MM4.2. Mettre un problème en équation.	.../.../...	<input type="radio"/>
MM4.3. Modéliser des phénomènes continus par des fonctions	.../.../...	<input type="radio"/>
MM4.4. Comprendre l'effet d'un agrandissement ou d'une réduction.	.../.../...	<input type="radio"/>
MM4.5. Comprendre l'effet d'une translation.	.../.../...	<input type="radio"/>
MM4.6. Comprendre l'effet d'une symétrie axiale.	.../.../...	<input type="radio"/>
MM4.7. Comprendre l'effet d'une symétrie centrale.	.../.../...	<input type="radio"/>
MM4.8. Comprendre l'effet d'une rotation.	.../.../...	<input type="radio"/>

REPRÉSENTER

Domaines du socle : 1 & 5

MREP4.1. Simplifier une fraction pour la rendre irréductible.	.../.../...	<input type="radio"/>
MREP4.2. Développer et factoriser des expressions algébriques très simples.	.../.../...	<input type="radio"/>
MREP4.3. Gérer différentes unités pour résoudre un problème complexe.	.../.../...	<input type="radio"/>
MREP4.4. Représenter des données sous forme d'une série statistique.	.../.../...	<input type="radio"/>
MREP4.5. Se repérer dans un repère orthonormé.	.../.../...	<input type="radio"/>
MREP4.6. Mettre en relation différentes représentations de solides.	.../.../...	<input type="radio"/>

RAISONNER

Domaines du socle : 2, 3 & 4

MR4.1. Résoudre des problèmes impliquant des grandeurs variées.	.../.../...	<input type="radio"/>
MR4.2. Résoudre des problèmes modélisés par des fonctions.	.../.../...	<input type="radio"/>
MR4.3. Mener collectivement une investigation en sachant prendre le point de vue d'autrui.	.../.../...	<input type="radio"/>
MR4.4. Résoudre des problèmes de géométrie plane en utilisant le théorème de Thalès.	.../.../...	<input type="radio"/>
MR4.5. Résoudre des problèmes de géométrie plane en utilisant le théorème de Pythagore.	.../.../...	<input type="radio"/>
MR4.6. Valider ou réfuter une hypothèse en utilisant une démonstration.	.../.../...	<input type="radio"/>

CALCULER

Domaine du socle : 4

MCAL4.1. Calculer avec des nombres relatifs.	.../.../...	<input type="radio"/>
MCAL4.2. Calculer en utilisant des puissances et notamment la notation scientifique.	.../.../...	<input type="radio"/>
MCAL4.3. Résoudre des équations.	.../.../...	<input type="radio"/>
MCAL4.4. Résoudre des inéquations.	.../.../...	<input type="radio"/>
MCAL4.5. Calculer des effectifs, des fréquences.	.../.../...	<input type="radio"/>
MCAL4.6. Calculer la moyenne d'une série statistique.	.../.../...	<input type="radio"/>
MCAL4.7. Calculer la médiane d'une série statistique.	.../.../...	<input type="radio"/>
MCAL4.8. Calculer des probabilités dans des cas simples.	.../.../...	<input type="radio"/>
MCAL4.9. Calculer une vitesse.	.../.../...	<input type="radio"/>
MCAL4.10. Calculer le volume d'un solide.	.../.../...	<input type="radio"/>
MCAL4.11. Contrôler la vraisemblance de ses résultats, notamment en estimant des ordres de grandeur ou en utilisant des encadrements.	.../.../...	<input type="radio"/>

COMMUNIQUER

Domaines du socle : 1 & 3

MCOM4.1. Connaître et utiliser le langage mathématique.	.../.../...	<input type="radio"/>
MCOM4.2. Ecrire un protocole de construction géométrique.	.../.../...	<input type="radio"/>
MCOM4.3. Coder une figure.	.../.../...	<input type="radio"/>
MCOM4.4. Interpréter des données statistiques.	.../.../...	<input type="radio"/>