

Compétences nécessaires en début de 5^e

Voici la liste des 53 compétences que nous avons retenues.

Les compétences relevant du Socle Commun sont repérées par un astérisque

	Compétences	Exercices
1.	(* Associer les différentes écritures d'un nombre (<i>décimale, fractionnaires,...</i>)	2 43
2.	(* Comparer deux nombres.	3
3.	(* Encadrer un nombre.	4
4.	(* Intercaler un nombre entre deux autres.	5 44
5.	(* Placer des nombres sur une demi-droite graduée.	6 45
6.	(* Maîtriser le calcul mental automatique.	1 42
7.	(* Poser et effectuer une addition.	7 46
8.	(* Poser et effectuer une soustraction.	8 47
9.	(* Poser et effectuer une multiplication.	9 48
10.	(* Poser et effectuer une division. (<i>hors diviseur décimal</i>)	10 49
11.	(* Donner un ordre de grandeur.	12
12.	(* Connaître les critères de divisibilités par 2, 3, 5, et 9.	13
13.	(* Maîtriser le sens des opérations.	11
14.	(* Connaître le sens du partage des fractions.	14 15
15.	Compléter une égalité entre deux fractions.	50
16.	Calculer une fraction d'une quantité.	16 51
17.	Exprimer un % à l'aide d'une fraction.	17 52
18.	(* Mettre en œuvre une procédure simple de proportionnalité.	18
19.	Mettre en œuvre une procédure de proportionnalité.	53
20.	(* Lire et compléter un tableau à double entrée.	19
21.	(* Lire et interpréter un diagramme.	20
22.	(* Lire et compléter une graduation.	54
23.	(* Maîtriser les notations de géométrie.	21 22
24.	(* Tracer une droite parallèle ou perpendiculaire passant par un point.	23
25.	(* Connaître les propriétés relatives aux droites parallèles et perpendiculaires.	24 55
26.	(* Construire un triangle de dimensions données.	25
27.	Construire la médiatrice d'un segment.	56
28.	Construire la bissectrice d'un angle.	57
29.	(* Maîtriser la notation d'un angle.	26
30.	Construire un angle de mesure donné.	27
31.	(* Construire des cercles.	58
32.	(* Construire l'image d'une figure complexe par symétrie axiale.	28 29 59
33.	(* Connaître les propriétés sur les angles et les côtés d'un triangle isocèle.	30 60
34.	Connaître et utiliser les propriétés d'une médiatrice.	31
35.	Coder une figure	61
36.	(* Connaître les propriétés relatives aux angles et aux côtés des carrés, rectangles et losanges.	32
37.	(* Reconnaître les patrons d'un parallélépipède droit.	33
38.	Tracer un patron d'un parallélépipède droit.	62
39.	(* Reconnaître un solide en perspective.	63
40.	Représenter un solide en perspective.	34
41.	(* Convertir des unités de longueur. (<i>m</i>)	35
42.	(* Convertir des unités de masse. (<i>kg</i>)	36
43.	(* Convertir des unités de contenance. (<i>L</i>)	37
44.	(* Convertir des unités d'aire. (<i>m²</i>)	66
45.	Convertir des unités de volume. (<i>m³</i>)	67

46.	Utiliser la correspondance $L \leftrightarrow dm^3$	38
47.	(*) Convertir des unités de durée. ($h \text{ min } s \leftrightarrow s$)	68
48.	Calculer avec des durées.	39
49.	(*) Différencier les notions de périmètre et d'aire.	40
50.	(*) Calculer le périmètre d'un polygone.	64
51.	(*) Calculer l'aire d'un polygone.	65
52.	Calculer la longueur d'un cercle.	41
53.	(*) Compter le volume d'un parallélépipède.	69