

# Le socle, les compétences et la résolution de problèmes

ATELIER C



# Domaine 1: Les langages pour penser et communiquer



- D1.1 Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit.
- D1.2 Comprendre, s'exprimer en utilisant une langue étrangère et, le cas échéant, une langue régionale.
- D1.3 Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques.
- D1.4 Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps.



## Domaine 2: Les méthodes et outils pour apprendre



- Apprendre à organiser ses apprentissages (étapes de mémorisation, d'entraînement et résolution de problèmes ; travail en classe, travail personnel ...)
- Apprendre le travail coopératif et collaboratif.
- Approfondir l'usage des outils numériques, apprendre à progresser par essais et erreurs, rechercher et exploiter judicieusement les informations.



## **Domaine 3: La formation de la personne et du citoyen**



- Exprimer sa sensibilité et ses opinions, et respecter les autres
- Comprendre et respecter la règle, le droit, et les valeurs communes
- Développer l'esprit critique, et être responsable de ses actes
- Avoir le sens de l'engagement et de l'initiative

+

# Domaine 4: Les systèmes naturels et les systèmes techniques



- Mener une démarche scientifique (dont explorer, modéliser, argumenter, communiquer, calculer, résoudre des problèmes)
- Concevoir, créer, réaliser.
- Comprendre ses responsabilités individuelles et collectives, avoir un comportement responsable vis-à-vis de l'environnement et de la santé



# **Domaine 5: Les représentations du monde et l'activité humaine**



- Comprendre le monde dans l'espace et le temps
- Connaître les organisations et les représentations du monde
- Inventer, élaborer, produire. Développer sa créativité, sa performance. Connaître des repères historiques et culturels (dont Histoire des sciences) .

# + Domaines du Socle



Comment pourriez-vous mettre en œuvre dans votre classe chacun des problèmes suivants afin de viser les domaines du socle?

Quelles compétences sont mises en jeu dans chaque problème proposé ?

# + Bilan



- Donner du sens aux mathématiques
- Autonomie des élèves
- Apprentissage du travail coopératif et collaboratif.
- Activités régulières et équilibrées sur tous les domaines
- Former le sens critique des élèves



# + Bilan

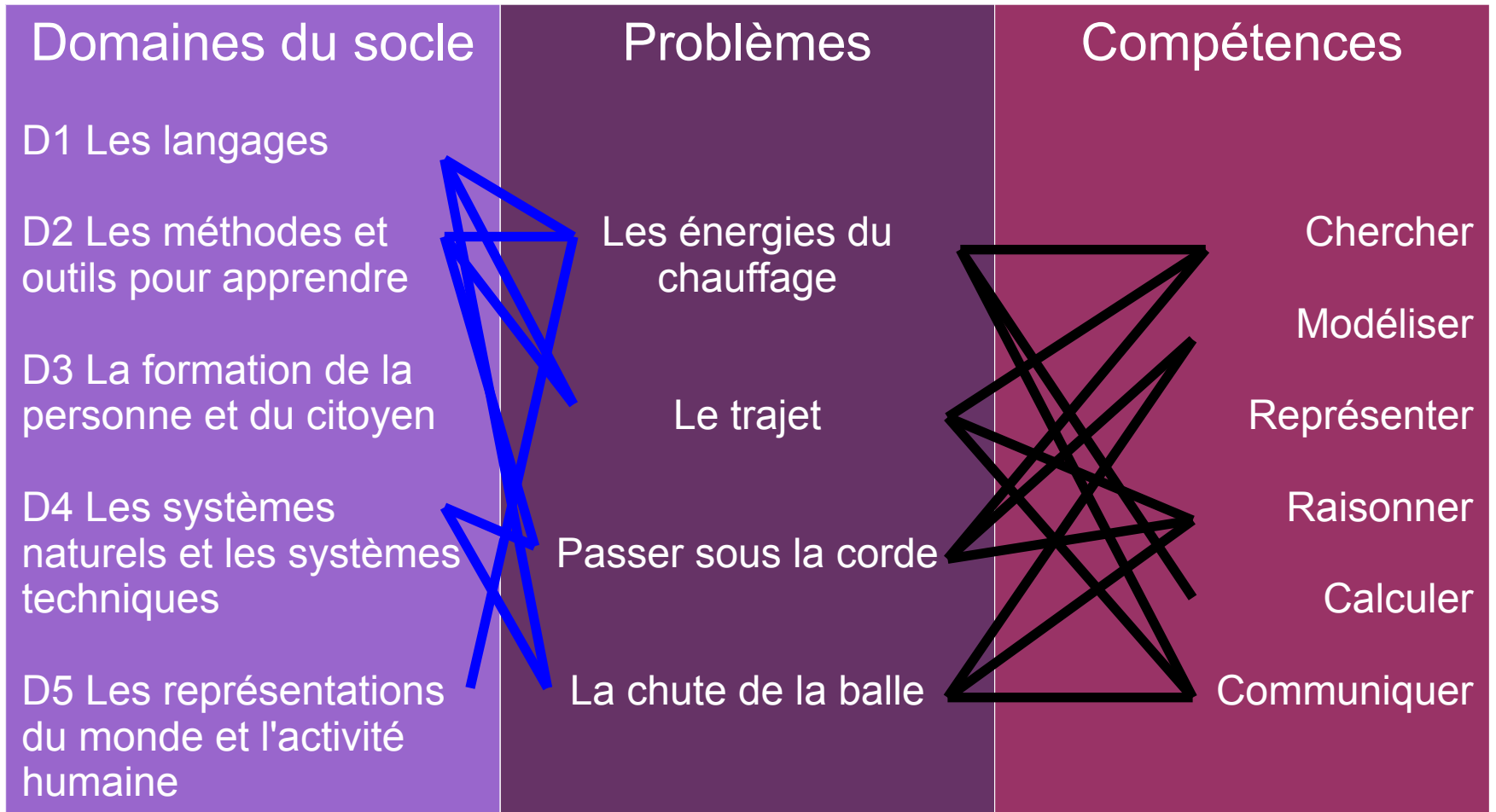
## Compétences

Chercher  
Raisonner  
Représenter  
Calculer  
Modéliser  
Communiquer

## Problèmes

Les énergies du chauffage  
Le trajet  
Passer sous la corde  
La chute de la balle

# + Bilan : le socle, les compétences et la résolution de problèmes





# Bilan : compétences et domaines



- Importance des choix du professeur pour la consigne ET pour sa posture en classe
- Lier les mathématiques avec la réalité
- « Enrichir l'enseignement mathématique »
- Traverser régulièrement et de façon équilibrée tous les domaines et les compétences
- Diversifier les problèmes
- Dispenser une formation mathématique ambitieuse