La compétence « Modéliser » du cycle 2 au lycée

• Utiliser des outils mathématiques pour résoudre des problèmes concrets, notamment des problèmes portant sur des grandeurs et leurs mesures ; • Réaliser que certains problèmes relèvent de situations additives, d'autres de situations multiplicatives, de partages ou de groupements ; • Reconnaître des formes dans des objets réels et les reproduire géométriquement.	Cycle 2
• Utiliser les mathématiques pour résoudre quelques problèmes **issus de situations de la vie quotidienne** ; • Reconnaître et distinguer des problèmes relevant de situations additives, multiplicatives, de **proportionnalité** ; • **Reconnaître des situations réelles** pouvant être modélisées par des relations géométriques (alignement, parallélisme, perpendicularité, symétrie) ; • Utiliser des propriétés géométriques pour reconnaître des objets.	Cycle 3
• 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)	Cycle 4
• **Traduire en langage mathématique une situation réelle** (à l'aide d'équations, de suites, de fonctions, de configurations géométriques, de graphes, de lois de probabilité, d'outils statistiques …). • Utiliser, comprendre, élaborer une simulation numérique ou géométrique prenant appui sur la **modélisation et utilisant un logiciel**. • **Valider ou invalider un modèle**.	Lycée