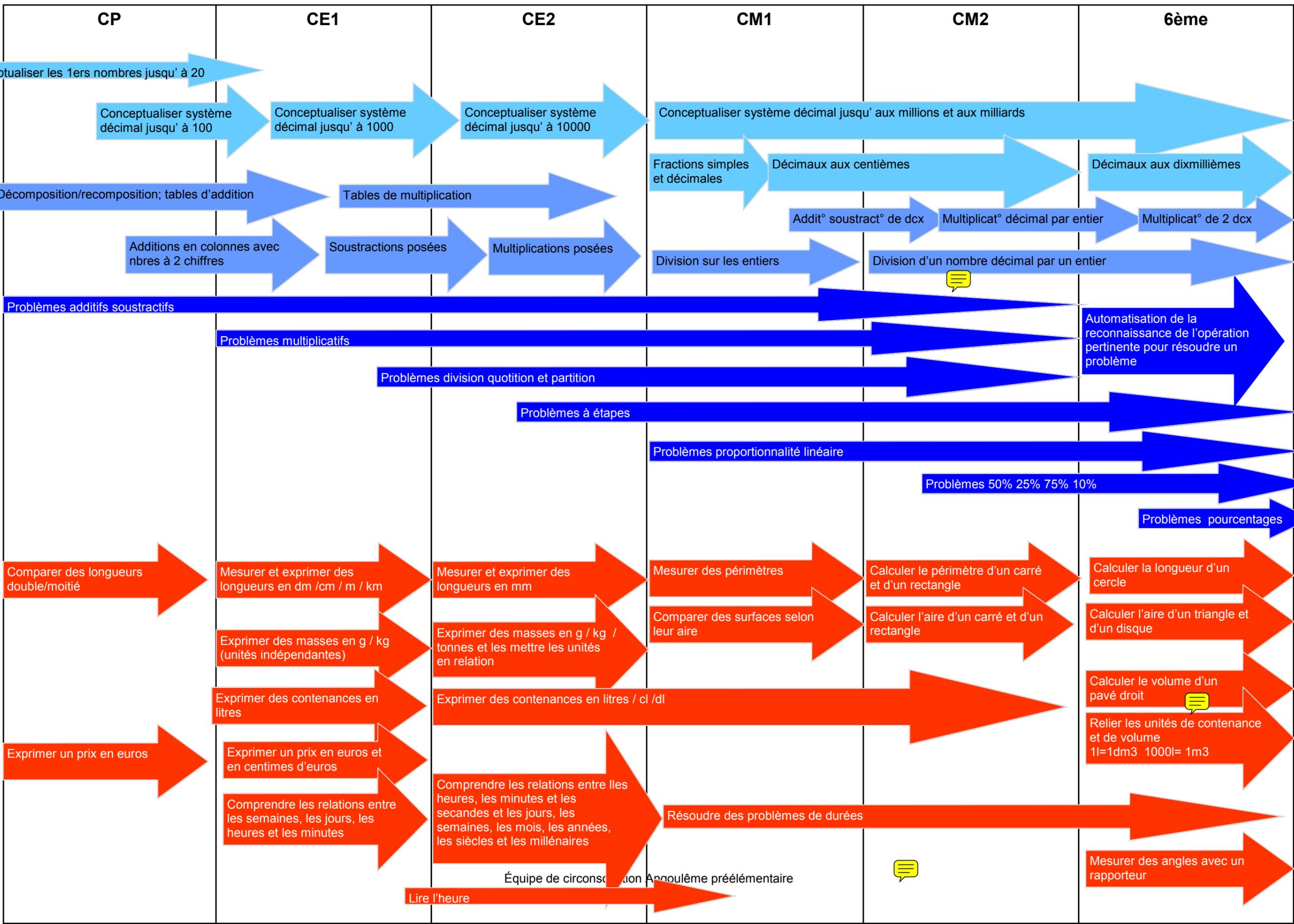


Programmation mathématiques cycles 2 & 3

Nombres et calculs

Grandeurs et mesures



Programmation mathématiques cycles 2 & 3

Géométrie

| CP | CE1 | CE2 | CM1 | CM2 | 6ème |
|----------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| Représenter des lieux et coder des déplacements à l'échelle de la classe et de l'école | | À l'échelle de quartier ou du village | Résoudre des problèmes de repérage de déplacement d'objets et d'élaboration de représentations dans des espaces réels, matérialisés (plans) ou numériques. | | |
| | Coder des déplacements à l'aide d'un logiciel adapté | Produire des algorithmes simples | Programmer les déplacements d'un robot ou d'un personnage sur un écran | Usage de logiciels de géométrie dynamique | |
| Apprendre à reconnaître et à nommer quelques solides | Construire un cube avec des carrés ou des baguettes | Faire le patron d'un cube | Reconnaître, nommer, comparer, vérifier, décrire des figures simples (différents triangles, carré, rectangle, losange, cercle) et des figures complexes (assemblages de figures simples) | | Reconnaître, nommer, comparer, vérifier décrire des figures dont le parallélogramme |
| | Construire un cercle sans contrainte | Construire un cercle avec la contrainte de son centre, de son rayon ou de son diamètre | Reproduire, représenter, construire des figures simples ou complexes et des solides simples ou des assemblages de solides simples | | |
| | | | Réaliser, compléter et rédiger un programme de construction | | |
| | | | Réaliser une figure simple ou un assemblage de figures simples à l'aide d'un logiciel adapté | | |
| | | | Effectuer des tracés correspondant à des relations de perpendicularité ou de parallélisme | | |
| | | | Compléter une figure par symétrie axiale Construire la figure symétrique d'une figure donnée par rapport un axe de symétrie | | |
| Utiliser des gabarits non gradués pour reporter des longueurs | Utiliser une règle graduée pour reporter des longueurs | Utiliser un compas pour reporter des longueurs | Utiliser une équerre | | Utiliser un rapporteur |
| La géométrie est essentiellement perceptive | | La géométrie est essentiellement instrumentée | | | La géométrie amène l'élève à raisonner à partir de propriétés et de relations |