

Programmation de Cycle 2 – Domaine des Mathématiques

Nombres et calculs

Attendus de fin de cycle : Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul.

Connaissances et compétences associées	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	EXEMPLES
<p>Résoudre des problèmes issus de situations de la vie quotidienne ou adaptés de jeux portant sur des grandeurs et leur mesure, des déplacements sur une demi-droite graduée, ... conduisant à utiliser les quatre opérations.</p> <p>*Sens des opérations.</p> <p>*Problèmes relevant de structures additives (<i>addition / soustraction</i>)</p> <p>*Problèmes relevant de structures multiplicatives, de partages ou de groupements (<i>multiplication / division</i>)</p> <p>*Modéliser ces problèmes à l'aide d'écritures mathématiques.</p> <p>*Sens des symboles +, -, x, : .</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Problèmes avec des situations d'ajout et de retrait. - Comprendre un énoncé oral. - Identifier les informations importantes pour résoudre un problème. - Problèmes avec des situations de comparaison. - Choisir l'opération pour résoudre un problème. - Utiliser un schéma pour résoudre un problème. - Problèmes avec des situations de partage et de regroupement. - Problèmes avec des présentations variées (tableau à double entrée, illustration, énigme...). - Problèmes avec deux étapes pour parvenir à la résolution. - Résoudre un problème en utilisant un tableau. 	<ul style="list-style-type: none"> - Résoudre des problèmes avec une procédure personnelle (petit schéma, dessin, croquis, calculs). - Résoudre des problèmes avec des situations d'ajout et de retrait. - Comprendre un énoncé oral et être capable d'identifier les informations importantes. - Résoudre un problème de façon méthodique (sélectionner les informations, utiliser un schéma ou une procédure, répondre à la question par une phrase). - Résoudre un problème nécessitant deux étapes. - Résoudre des problèmes relevant de la multiplication dans des cas très simples. - Résoudre des problèmes avec des situations de comparaison. - Résoudre des problèmes avec une situation de partage. 	<ul style="list-style-type: none"> - Rechercher l'état final, l'état initial ou la transformation dans des situations d'ajout ou de retrait. - Chercher la somme de toutes les parties ou la valeur d'une partie. - Utiliser des compétences sur la monnaie dans des problèmes d'achat liés à la vie courante. - Résoudre des problèmes impliquant des situations variées de comparaison entre deux mesures ou entre les tailles de deux collections. - Travailler sur le sens des opérations en associant un problème à une opération. - Se constituer un socle de problèmes référents illustrant les différentes catégories abordées. - Résoudre des problèmes de typologie variée (solutions réclamant une ou plusieurs étapes). - Résoudre des problèmes multiplicatifs de différents types. - Résoudre des problèmes dans des situations de partage et de groupement. 	

- Repérer les données utiles, les données inutiles, les données manquantes pour résoudre un problème.

-Prélever et utiliser des données présentées dans un tableau. Effectuer des calculs simples pour compléter un tableau.

- Comprendre le fonctionnement d'un diagramme en bâtons. Lire et interpréter les données d'un diagramme en bâtons.

- Résoudre une situation problème nécessitant des conversions et des calculs sur les mesures de longueurs.
+ durée + contenance+ masse