

# Programmation de Cycle 2 – Domaine des Mathématiques

<b>Nombres et calculs</b>				
<b>Attendus de fin de cycle : Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul.</b>				
<b>Connaissances et compétences associées</b>	<b>Niveau 1</b>	<b>Niveau 2</b>	<b>Niveau 3</b>	<b>Niveau dépassé</b>
<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>	<p>- Résolution de problèmes à l'oral</p> <p>- Installation d'un rituel hebdomadaire d'énigmes à l'oral (Enig'Maths)</p> <p>Chercher à comprendre l'énoncé (verbaliser, de quoi ça parle, repérer les données inutiles, qu'est-ce que je sais ? Qu'est-ce que je cherche ?, identifier si un problème est possible)</p> <p>Choix des opérations</p>	<p>+ à l'écrit</p> <p>Manipulation et schématisation (dessiner, représenter des nbs de différentes façons, jeux de manipulations)</p> <p>Faire correspondre un énoncé avec un schéma et une question</p> <p>Choisir entre plusieurs questions Inventer une question Reconstituer un énoncé</p>	<p>Manipulation et schématisation (schématiser, conceptualiser, associer une écriture mathématique à un problème)</p> <p>Inventer un problème à partir d'une question</p>	<p>Systematisation, entraînement, inventer un problème selon une réponse ou un dessin</p>
<p><b>Organisation et gestion de données</b></p> <p>*Exploiter des données numériques pour répondre à des questions.</p> <p>*Présenter et organiser des mesures sous forme de tableaux.</p> <p>*Modes de représentations de données numériques : tableaux, graphiques simples, etc.</p>	<p>Jeux de manipulations (en bois, sur ordinateur, fiches)</p>	<p>Exploiter des données numériques pour répondre à des questions (Edt, calendrier)</p>	<p>Compléter un tableau (calendrier, fiche cantine, relevé de températures)</p> <p>Représenter des données numériques : tableaux, graphiques simples (en lien avec QLM, etc.)</p>	<p>Représenter des données dans des graphiques plus complexes (histogramme, diagramme en bâtons)</p>