

			Démarches Progressives			
Attendus de fin de cycle	Domaines du socle	Connaissances et compétences associées	CM1	CM2	6ème	Commentaires leviers/freins
<h2>Nombres et calculs</h2>						
Utiliser et représenter les grands nombres entiers, des fractions simples, les nombres décimaux.	1-5	<p>➤ Utiliser et représenter les grands nombres entiers, des fractions simples, les nombres décimaux.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Composer, décomposer les grands nombres entiers, en utilisant des regroupements par milliers. ❖ Comprendre et utiliser la notion de fractions simples. ❖ Comprendre et utiliser la notion de nombre décimal. 				

Calculer avec des nombres entiers et des nombres décimaux

4

➤ Calculer avec des nombres entiers et des nombres décimaux

- ❖ Mémoriser des faits numériques et des procédures élémentaires de calcul.
- ❖ Calcul mental : calculer mentalement pour obtenir un résultat exact ou évaluer un ordre de grandeur.
- ❖ Calcul en ligne : utiliser des parenthèses dans des situations très simples.
- ❖ Calcul posé : mettre en œuvre un algorithme de calcul posé pour l'addition, la soustraction, la multiplication, la division.
- ❖ Calcul instrumenté : utiliser une calculatrice
- ❖ pour trouver ou vérifier un résultat.

<p>Résoudre des problèmes en utilisant des fractions simples, les nombres décimaux et le calcul</p>	<p>2-3-4</p>	<p>➤ Résoudre des problèmes en utilisant des fractions simples, les nombres décimaux et le calcul.</p> <ul style="list-style-type: none">❖ Résoudre des problèmes mettant en jeu les quatre opérations.❖ Organisation et gestion de données.❖ Proportionnalité.				
--	---------------------	---	--	--	--	--

Grandeurs et mesures

<p>Comparer, estimer, mesurer des grandeurs géométriques avec des nombres entiers et des nombres décimaux : longueur (périmètre), aire, volume, angle.</p> <p>Utiliser le lexique, les unités, les instruments de mesures spécifiques de ces grandeurs.</p>	<p>2-3-4</p>	<p>➤ Comparer des périmètres avec ou sans recours à la mesure.</p>				
		<p>➤ Comparer, classer et ranger des surfaces selon leurs aires sans avoir recours à la mesure.</p>				
		<p>➤ Relier les unités de volume et de contenance.</p>				
		<p>➤ Identifier des angles dans une figure géométrique.</p>				
<p>Résoudre des problèmes impliquant des grandeurs (géométriques, physiques,</p>		<p>➤ Résoudre des problèmes de comparaison avec et sans recours à la mesure.</p>				

économiques) en utilisant des nombres entiers et des nombres décimaux	2-3-4	➤ Résoudre des problèmes dont la résolution mobilise simultanément des unités différentes de mesure et/ou des conversions.				
		➤ Calculer des périmètres, des aires ou des volumes, en mobilisant ou non, selon les cas, des formules.				
		➤ Calculer la durée écoulée entre deux instants donnés.				
Proportionnalité	1-3-5	➤ Identifier une situation de proportionnalité entre deux grandeurs.				

Espace et géométrie

<p>(Se) repérer et (se) déplacer dans l'espace en utilisant ou en élaborant des représentations.</p>	<p>1-3-5</p>	<p>➤ Se repérer, décrire ou exécuter des déplacements, sur un plan ou sur une carte.</p>				
		<p>➤ Accomplir, décrire, coder des déplacements dans des espaces familiers.</p>				
		<p>➤ Programmer les déplacements d'un robot ou ceux d'un personnage sur un écran.</p>				
		<p>➤ Reconnaître, nommer, comparer, vérifier, décrire des figures simples ou complexes (assemblages de figures simples)</p>				
		<p>➤ Reconnaître, nommer, comparer, vérifier, décrire des solides simples ou des assemblages de solides simples à partir de certaines de leurs propriétés.</p>				

**Reconnaitre, nommer,
décrire, reproduire,
représenter,
construire quelques solides
et figures géométriques.**

2-3-4

<p>➤ Reproduire, représenter, construire des figures simples ou complexes (assemblages de figures simples)</p>				
<p>➤ Reproduire, représenter, construire des solides simples ou des assemblages de solides simples sous forme de maquettes ou de dessins ou à partir d'un patron (donné, dans le cas d'un prisme ou d'une pyramide, ou à construire dans le cas d'un pavé droit).</p>				
<p>➤ Réaliser, compléter et rédiger un programme de construction.</p>				
<p>➤ Réaliser une figure simple ou une figure composée de figures simples à l'aide d'un logiciel.</p>				