

Programmation en mathématiques - CE2

D'après le Bulletin Officiel n°31 du 30 juillet 2020 de l'Éducation Nationale

Compétences travaillées :	Domaines du socle
Chercher	2 - 4
Modéliser	1 - 2 - 4
Représenter	1 - 5
Raisonner	2 - 3 - 4
Calculer	4
Communiquer	1 - 3

Nombres et calculs	Grandeurs et Mesures	Espace et Géométrie
<ul style="list-style-type: none"> ★ Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer. ★ Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers. ★ Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul. ★ Organisation et gestion de données. ★ Calculer avec des nombres entiers : <ul style="list-style-type: none"> - calcul mental - calcul en ligne - calcul posé 	<ul style="list-style-type: none"> ★ comparer, estimer, mesurer des longueurs, des masses, des contenances, des durées. Utiliser le lexique, les unités, les instruments de mesures spécifiques à ces grandeurs. ★ Résoudre des problèmes impliquant des longueurs, des masses, des contenances, des durées, des prix. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ (Se) repérer et (se) déplacer en utilisant des représentations. ★ Reconnaître, nommer, décrire, reproduire quelques solides. ★ Reconnaître, nommer, décrire, reproduire, construire quelques figures géométriques. ★ Reconnaître et utiliser les notions d'alignement, d'angle droit, d'égalité de longueurs, de milieu, de symétrie.

Attendus en fin de cycle :

➔ Nombres et calculs

- Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer.
- Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers.
- Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul.
- Calculer avec des nombres entiers.

➔ Grandeurs et mesures :

- Comparer, estimer, mesurer des longueurs, des masses, des contenances, des durées.

- Utiliser le lexique, les unités, les instruments de mesures spécifiques de ces grandeurs.
- Résoudre des problèmes impliquant des longueurs, des masses, des contenances, des durées, des prix.

➔ Espace et géométrie :

- (Se) repérer et (se) déplacer en utilisant des repères et des représentations.
- Reconnaître, nommer, décrire, reproduire quelques solides.
- Reconnaître, nommer, décrire, reproduire, construire quelques figures géométriques.
- Reconnaître et utiliser les notions d'alignement, d'angle droit, d'égalité, de longueurs, de milieu, de symétrie.

PROGRESSION

	Nombres et calculs			Espace et géométrie	Grandeurs et mesures
	Nombres	Calculs	OGD		
Période 1	<ul style="list-style-type: none"> ★ Dénombrer et constituer des collections avec des groupements en dizaines et centaines. ★ Lire et écrire les nombres jusqu'à 999. ★ Décomposer les nombres jusqu'à 999. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ Additionner deux nombres entiers. ★ Additionner et soustraire en ligne. ★ Soustraire deux nombres entiers sans retenue. ★ Je résous des problèmes. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ Lire et utiliser un tableau de données. ★ Lire et utiliser un tableau à double entrée. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ Utiliser la règle graduée, l'équerre et le compas. ★ Utiliser le vocabulaire géométrique : côté, sommet, angle, milieu. ★ Reconnaître, décrire et nommer un carré, un rectangle, un losange. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ Mesurer des capacités ★ Mesurer des masses
Période 2	<ul style="list-style-type: none"> ★ Comparer et ranger les nombres jusqu'à 999. ★ Repérer le rang des nombres jusqu'à 999 dans une liste, les placer sur une droite numérique graduée. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ Soustraire deux nombres entiers avec retenue. ★ Je résous des problèmes. ★ Réviser le sens de la multiplication. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ Lire et interpréter un graphique ★ Lire et interpréter un diagramme. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ Reproduire et tracer un carré, un rectangle, un losange. ★ Tracer un cercle avec un compas. ★ Utiliser un logiciel de géométrie. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ Mesurer des longueurs ★ Connaître les relations entre les unités de longueur
Période 3	<ul style="list-style-type: none"> ★ Encadrer et intercaler les nombres jusqu'à 999, ★ Lire et écrire les nombres jusqu'à 9 999. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ Multiplier en ligne : distributivité, multiplication par 10, 100, 1 000. ★ Connaître et utiliser la technique opératoire de la multiplication : multiplicateur à un chiffre. 		<ul style="list-style-type: none"> ★ Représenter l'espace environnant et se repérer sur un plan. ★ Programmer des déplacements. ★ Reconnaître, décrire et nommer le triangle et ses cas particuliers. ★ Reproduire et tracer un triangle rectangle. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ Calculer le périmètre d'un polygone ★ Connaître la relation entre euro et centime d'euros.
Période 4	<ul style="list-style-type: none"> ★ Décomposer les nombres jusqu'à 9 999. ★ Comparer et ranger les nombres jusqu'à 9 999. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ Connaître et utiliser la technique opératoire de la multiplication : multiplicateur à deux chiffres. ★ Utiliser les touches des opérations de la calculatrice ★ Je résous des problèmes 		<ul style="list-style-type: none"> ★ Reproduire des figures à partir d'un modèle. ★ Reconnaître et tracer des axes de symétrie. ★ Compléter une figure par symétrie 	<ul style="list-style-type: none"> ★ Lire l'heure. ★ Connaître les relations entre les unités de temps.
Période 5	<ul style="list-style-type: none"> ★ Repérer le rang des nombres jusqu'à 9 999 dans une liste, les placer sur une droite numérique graduée. ★ Encadrer et intercaler les nombres jusqu'à 9 999, ★ Connaître le nombre 10 000. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ Comprendre le sens de la division : groupements ★ Comprendre le sens de la division : partages. ★ Diviser en ligne ★ Je résous des problèmes 		<ul style="list-style-type: none"> ★ Reconnaître et nommer des solides : cube, pavé droit, pyramide, cylindre, boule, cône. ★ Reconnaître, décrire, nommer, représenter et construire un cube, un pavé droit. ★ Vers le cycle 3 : parallèles ou perpendiculaires ? 	<ul style="list-style-type: none"> ★ Vers le cycle 3 : le pavage (approche de la notion d'aire) ★ j'utilise les maths pour questionner le monde.