

Progression Organisation et Gestion des Données CM2 2015-2016

Séquences	Socle commun compétences du Palier 2	Programmes	Objectifs d'apprentissage
Pb1 Utiliser les données d'un problème	Savoir organiser des informations numériques ou géométriques, justifier et apprécier la vraisemblance d'un résultat	• Savoir organiser les données d'un problème en vue de sa résolution. • Résoudre des problèmes de plus en plus complexes.	• Sélectionner les données utiles à la résolution d'un problème. • Trouver et choisir la question qui convient. • Choisir un calcul pour répondre. • Utiliser un schéma. • Résoudre un problème.
Pb2 Lire un plan, une carte	Lire, interpréter et construire quelques représentations simples : tableaux, graphiques	• Lire les coordonnées d'un point. • Placer un point dont on connaît les coordonnées.	• Se déplacer sur un quadrillage. • Utiliser les coordonnées d'un quadrillage pour se repérer. • Se repérer sur une carte.
Pb3 Lire et construire un tableau	Lire, interpréter et construire quelques représentations simples : tableaux, graphiques	• Construire un tableau. • Interpréter un tableau.	• Prélever des informations dans un tableau. • Utiliser les informations fournies dans un tableau. • Construire un tableau.
Pb4 Lire et construire un graphique	Lire, interpréter et construire quelques représentations simples : tableaux, graphiques	• Construire un graphique. • Interpréter un graphique.	• Lire un graphique. • Construire un graphique.
Pb5 Résoudre des problèmes de proportionnalité	Résoudre un problème mettant en jeu une situation de proportionnalité	• Résoudre des problèmes relevant de la proportionnalité et notamment des problèmes relatifs aux pourcentages, aux échelles, aux vitesses moyennes ou aux conversions d'unité, en utilisant des procédures variées (dont la « règle de trois »).	• Reconnaître une situation de proportionnalité. • Compléter un tableau de proportionnalité. • Résoudre des problèmes relevant de la proportionnalité.

Séquences	Socle commun compétences du Palier 2	Programmes	Objectifs d'apprentissage
Pb6 Utiliser la règle de trois	Résoudre un problème mettant en jeu une situation de proportionnalité	• Résoudre des problèmes relevant de la proportionnalité en utilisant des procédures variées (dont la « règle de trois »).	• Chercher la valeur de l'unité. • Utiliser un tableau (avec les 3 valeurs nécessaires au calcul de la 4e proportionnelle). • Utiliser la règle de trois (méthode au choix).
Pb7 Faire des calculs avec des pourcentages	Résoudre un problème mettant en jeu une situation de proportionnalité	• Résoudre des problèmes relevant de la proportionnalité et notamment des problèmes relatifs aux pourcentages.	• Trouver les écritures équivalentes des pourcentages. • Appliquer un pourcentage à un nombre. • Appliquer un pourcentage pour calculer une réduction, une augmentation.
Pb8 Calculer une échelle	Résoudre un problème mettant en jeu une situation de proportionnalité	• Résoudre des problèmes relevant de la proportionnalité et notamment des problèmes relatifs aux échelles ou aux conversions d'unité, en utilisant des procédures variées (dont la « règle de trois »).	• Déterminer l'échelle d'une carte. • Savoir interpréter une échelle. • Calculer des dimensions réelles et des distances à partir d'une échelle.
Pb9 Calculer une vitesse	Résoudre un problème mettant en jeu une situation de proportionnalité	• Résoudre des problèmes relevant de la proportionnalité et notamment des problèmes relatifs aux pourcentages, aux échelles, aux vitesses moyennes ou aux conversions d'unité, en utilisant des procédures variées (dont la « règle de trois »).	• Évaluer une vitesse moyenne en utilisant un tableau de proportionnalité. • Calculer une vitesse moyenne.