

LES CARTES D'APPRENTISSAGE EN QUELQUES MOTS

COMMENT ONT ÉTÉ CONSTRUITES LES CARTES D'APPRENTISSAGES ?

Elles ont été construites à partir des compétences du socle commun et des pistes d'évaluation données par Eduscol (http://media.eduscol.education.fr/file/socle_commun/99/7/Socle-Grilles-de-reference-palier2_166997.pdf), les indications de couleur font référence aux niveaux de progressions proposées par le BO du 19 juin 2008.

Codage des couleurs :

CE2 : orange

CM1 : bleu

CM2 : vert

sans couleur : cycle 3

COMMENT UTILISER LES CARTES D'APPRENTISSAGE ?

Les cartes d'apprentissage mathématique sont environ au nombre de 180 sur le cycle 3, cela revient à attribuer à chaque niveau de classe une soixantaine de cartes d'apprentissage mathématique pour valider l'ensemble des compétences du socle commun en fin de cm2.

Il s'agit de valider à peu près 2 cartes d'apprentissage par semaine en mathématique pour un niveau de classe donné. Les deux premières semaines de la rentrée scolaire servent à mener des observations diagnostiques et à faire l'état des lieux des connaissances. L'observation (évaluation) des cartes d'apprentissage gagnera à se faire de manière continue pour inscrire l'élève dans une dynamique de progrès,

POURQUOI REPRENDRE UNE COMPÉTENCE À DIFFÉRENTS NIVEAUX ?

La compétence est déclinée de manière progressive sous la forme de capacités, d'habiletés ou de connaissances. Elle se construit progressivement tout au long du cycle 3. Le codage de référence de la compétence est notée sur chaque carte d'apprentissage (exipie : NC1, nombre et calcul compétence 1), cela permet de l'avoir toujours en mémoire.

LES CARTES D'APPRENTISSAGE : un outil aux multiples facettes

Un outil de programmation de cycle.

Un outil de progression de niveau de classe.

Un outil de différenciation pour mettre en place des groupes de progrès en ciblant un apprentissage précis pour les élèves ou l'élève.

Un outil de suivi des élèves en difficulté ponctuelle .

Un outil de verbalisation et de communication des apprentissages pour les élèves.

PALIER 2 ► COMPÉTENCE 3 ► LES PRINCIPAUX ÉLÉMENTS DE MATHÉMATIQUES

NOMBRES ET CALCUL CODÉ EN VIOLET

NC1 Écrire, nommer, comparer et utiliser les nombres entiers, les nombres décimaux (jusqu'au centième) et quelques fractions simples

NC2 Restituer les tables d'addition et de multiplication de 2 à 9

NC3 Utiliser les techniques opératoires des quatre opérations sur les nombres entiers et décimaux (pour la division, le diviseur est un nombre entier)

NC4 Ajouter deux fractions décimales ou deux fractions simples de même dénominateur

NC5 Calculer mentalement en utilisant les quatre opérations

NC6 Estimer l'ordre de grandeur d'un résultat

NC7 Résoudre des problèmes relevant des quatre opérations

NC8 Utiliser une calculatrice

NC1 Écrire, nommer, comparer et utiliser les nombres entiers, les nombres décimaux (jusqu'au centième) et quelques fractions simples								
	NOMMER ET ÉCRIRE 1	NOMMER ET ÉCRIRE 2	NOMMER ET ÉCRIRE 3	NOMMER ET ÉCRIRE 4	NOMMER ET ÉCRIRE 5	NOMMER ET ÉCRIRE 6a	NOMMER ET ÉCRIRE 6b	NOMMER ET ÉCRIRE 7
NC1a NOMMER ET ÉCRIRE les entiers, fractions et décimaux	Je sais nommer et écrire les nombres jusqu'à 100 000. NC1	Je sais nommer et écrire les nombres entiers jusqu'à un million. NC1	Je sais nommer et écrire les nombres entiers jusqu'au milliard. NC1	Je sais nommer les fractions simples : demi, tiers, quart. NC1	Je sais nommer les fractions décimales : dixième, centième. NC1	Je connais la valeur des chiffres après la virgule jusqu'au 1/100ème. NC1	<i>Je connais la valeur des chiffres après la virgule jusqu'au 1/10 000ème.</i> NC1	Je sais écrire une fraction sous la forme d'un entier et d'une fraction inférieur à 1. NC1
	COMPARER RANGER ENCADRER 1	COMPARER RANGER ENCADRER 2	COMPARER RANGER ENCADRER 3	COMPARER RANGER ENCADRER 4				
NC1b COMPARER, RANGER ET ENCADRER DES ENTIERS	Je sais utiliser les symboles < et >. NC1	Je sais comparer, ranger et encadrer les nombres jusqu'à 100 000. NC1	Je sais comparer, ranger et encadrer les nombres jusqu'à un million. NC1	Je sais comparer, ranger et encadrer les nombres jusqu'au milliard. NC1				

source : Grilles de références pour l'évaluation et la validation des compétences du socle commun au palier 2 (http://media.eduscol.education.fr/file/socle_commun/99/7/Socle-Grilles-de-reference-palier2_166997.pdf janvier 2011) et le BO Hors série du 19 juin 2008

<http://leremuemeningsdelise.eklablog.com/> Elise Veux 2011

PALIER 2 ► COMPÉTENCE 3 ► LES PRINCIPAUX ÉLÉMENTS DE MATHÉMATIQUES

NC1 Écrire, nommer, comparer et utiliser les nombres entiers, les nombres décimaux (jusqu'au centième) et quelques fractions simples								
	COMPARER RANGER ENCADRER FD1	COMPARER RANGER ENCADRER FD2	COMPARER RANGER ENCADRER FD3	COMPARER RANGER ENCADRER FD4	COMPARER RANGER ENCADRER FD5	COMPARER RANGER ENCADRER FD6		
NC1c COMPARER, RANGER ET ENCADRER DES FRACTIONS ET DÉCIMAUX	Je sais encadrer une fraction simple par deux entiers. NC1	Je sais comparer et ranger des décimaux. NC1	Je sais encadrer un nombre décimal par deux entiers consécutifs. NC1	Je sais donner une valeur approchée à l'unité près d'un décimal. NC1	Je sais donner une valeur approchée au dixième près. NC1	Je sais donner une valeur approchée au centième près. NC1		
	UTILISER DES NOMBRES 1	UTILISER DES NOMBRES 2	UTILISER DES NOMBRES 3	UTILISER DES NOMBRES 4	UTILISER DES NOMBRES 5	UTILISER DES NOMBRES 6	UTILISER DES NOMBRES 7	UTILISER DES NOMBRES 8
NC1d UTILISER DES NOMBRES ENTIERS ET DÉCIMAUX	Je sais produire des décompositions de nombres entiers en utilisant 10, 100 et 1000. NC1	Je sais utiliser des fractions simples pour coder un partage. NC1	Je sais utiliser les fractions pour coder des mesures de grandeur. NC1	Je sais repérer des décimaux sur une droite graduée. NC1	Je sais placer des décimaux sur une droite graduée. NC1	Je sais passer d'une écriture fractionnaire à une écriture à virgule. NC1	Je sais passer d'une écriture à virgule à une écriture fractionnaire. NC1	Je sais produire des décompositions en utilisant 0,1 et 0,01. NC1

NC2 Restituer les tables d'addition et de multiplication de 2 à 9					
	MÉMORISER LES TABLES 1	MÉMORISER LES TABLES 2	MÉMORISER LES TABLES 3	MÉMORISER LES TABLES 4	MÉMORISER LES TABLES 5
MÉMORISER LES TABLES	Je connais les tables d'addition de 2 à 9. NC2	Je connais les tables de multiplication de 2, 3, 5, 10. NC2	Je connais les tables de multiplication de 4 et 6. NC2	Je connais les tables de multiplication de 7, 8 et 9. NC2	Je connais l'ensemble des tables de multiplication. NC2

source : Grilles de références pour l'évaluation et la validation des compétences du socle commun au palier 2 (http://media.eduscol.education.fr/file/socle_commun/99/7/Socle-Grilles-de-reference-palier2_166997.pdf janvier 2011) et le BO Hors série du 19 juin 2008

<http://leremuementingedelise.eklablog.com/> Elise Veux 2011

PALIER 2 ► COMPÉTENCE 3 ► LES PRINCIPAUX ÉLÉMENTS DE MATHÉMATIQUES

NC3 Utiliser les techniques opératoires des quatre opérations sur les nombres entiers et décimaux (pour la division, le diviseur est un nombre entier)								
	EFFECTUER LES OPÉRATIONS 1	EFFECTUER LES OPÉRATIONS 2	EFFECTUER LES OPÉRATIONS 3	EFFECTUER LES OPÉRATIONS 4	EFFECTUER LES OPÉRATIONS 5	EFFECTUER LES OPÉRATIONS 6	EFFECTUER LES OPÉRATIONS 7	EFFECTUER LES OPÉRATIONS 8
EFFECTUER LES OPÉRATIONS	Je sais additionner deux nombres entiers. NC3	Je sais soustraire deux nombres entiers. NC3	Je sais multiplier deux nombres entiers. NC3	<i>Je connais une technique pour diviser.</i> NC3	Je sais additionner des nombres décimaux. NC3	Je sais soustraire des nombres décimaux. NC3	Je sais diviser des nombres entiers. NC3	Je sais multiplier des nombres décimaux. NC3

NC7 Résoudre des problèmes relevant des quatre opérations					
	Résoudre des Problèmes 1	Résoudre des Problèmes 2	Résoudre des Problèmes 3	Résoudre des Problèmes 4	Résoudre des Problèmes 5
RÉSOUTRE DES PROBLÈMES progression personnelle CE2 : problème simple CM1/CM2 : pb à étapes	Je comprends le vocabulaire mathématique dans son contexte. NC7	Je comprends l'énoncé d'un problème. NC7	J'identifie les données nécessaires à la résolution d'un problème. NC7	J'utilise les opérations et j'argumente mon choix. NC7	Je présente lisiblement la résolution du problème. NC7

source : Grilles de références pour l'évaluation et la validation des compétences du socle commun au palier 2 (http://media.eduscol.education.fr/file/socle_commun/99/7/Socle-Grilles-de-reference-palier2_166997.pdf janvier 2011) et le BO Hors série du 19 juin 2008

<http://leremuemeningesdelise.eklablog.com/> Elise Veux 2011

PALIER 2 ► COMPÉTENCE 3 ► LES PRINCIPAUX ÉLÉMENTS DE MATHÉMATIQUES

NC8 Utiliser une calculatrice							
	UTILISER UNE CALCULATRICE 1	UTILISER UNE CALCULATRICE 2	UTILISER UNE CALCULATRICE 3	UTILISER UNE CALCULATRICE 4	UTILISER UNE CALCULATRICE 5	UTILISER UNE CALCULATRICE	UTILISER UNE CALCULATRICE
UTILISER UNE CALCULATRICE	Je sais utiliser les touches de la calculatrice pour calculer une opération. NC8	Je sais utiliser ma calculatrice pour valider un calcul. NC8	Je sais utiliser une calculatrice pour une suite de calculs. NC8	Je sais utiliser les touches mémoire (M+ et M-). NC8	Je sais utiliser ma calculatrice quand c'est nécessaire. NC8	Je sais utiliser la calculatrice pour trouver un ordre de grandeur. NC8	Je sais utiliser les touches de la calculatrice pour les nombres décimaux. NC8

source : Grilles de références pour l'évaluation et la validation des compétences du socle commun au palier 2 (http://media.eduscol.education.fr/file/socle_commun/99/7/Socle-Grilles-de-reference-palier2_166997.pdf janvier 2011) et le BO Hors série du 19 juin 2008

<http://leremuemeningesdelise.eklablog.com/> Elise Veux 2011

PALIER 2 ► COMPÉTENCE 3 ► LES PRINCIPAUX ÉLÉMENTS DE MATHÉMATIQUES
Géométrie

GÉOMÉTRIE CODÉ EN ORANGE

G1 Reconnaître, décrire et nommer les figures et solides usuels

G2 Utiliser la règle, l'équerre et le compas pour vérifier la nature de figures planes usuelles et les construire avec soin et précision

G3 Percevoir et reconnaître parallèles et perpendiculaires

G4 Résoudre des problèmes de reproduction, de construction

G1 Reconnaître, décrire et nommer les figures et solides usuels								
	RECONNAITRE ET NOMMER DES FIGURES OU SOLIDES 1	RECONNAITRE ET NOMMER DES FIGURES OU SOLIDES 2	RECONNAITRE ET NOMMER DES FIGURES OU SOLIDES 3	RECONNAITRE ET NOMMER DES FIGURES OU SOLIDES 4	RECONNAITRE ET NOMMER DES FIGURES OU SOLIDES 5	RECONNAITRE ET NOMMER DES FIGURES OU SOLIDES 6	RECONNAITRE ET NOMMER DES FIGURES OU SOLIDES 7	RECONNAITRE ET NOMMER DES FIGURES OU SOLIDES 8
RECONNAÎTRE ET NOMMER FIGURES ET SOLIDES G1A	Je sais reconnaître le carré, le rectangle et les nommer. G1	Je sais reconnaître le losange, le triangle, le triangle rectangle et les nommer. G1	Je sais reconnaître et nommer un cercle. G1	Je sais reconnaître qu'une figure possède un ou plusieurs axes de symétrie, par pliage ou à l'aide du papier calque. G1	Je sais reconnaître le cube et le pavé et les nommer. G1	Je sais reconnaître le parallélogramme et le nommer. G1	Je sais reconnaître (ou compléter) un patron de cube ou de pavé. G1	Je sais reconnaître prisme et le nommer. G1
	RECONNAITRE ET NOMMER DES FIGURES OU SOLIDES 7	RECONNAITRE ET NOMMER DES FIGURES OU SOLIDES 8		RECONNAITRE ET NOMMER DES FIGURES OU SOLIDES fin ce2				
	Je sais reconnaître (ou compléter) un patron de solide droit. G1	Je sais reconnaître le cylindre, la pyramide et les nommer. G1		Je sais reconnaître et nommer les figures simples (carré, rectangle, triangle, cercle, losange). G1				

source : Grilles de références pour l'évaluation et la validation des compétences du socle commun au palier 2 (http://media.eduscol.education.fr/file/socle_commun/99/7/Socle-Grilles-de-reference-palier2_166997.pdf janvier 2011) et le BO Hors série du 19 juin 2008

<http://leremuemeningsdelise.eklablog.com/> Elise Veux 2011

PALIER 2 ► COMPÉTENCE 3 ► LES PRINCIPAUX ÉLÉMENTS DE MATHÉMATIQUES

G1 Reconnaître, décrire et nommer les figures et solides usuels								
	DÉCRIRE DES FIGURES ET DES SOLIDES 1	DÉCRIRE DES FIGURES ET DES SOLIDES 2	DÉCRIRE DES FIGURES ET DES SOLIDES 3	DÉCRIRE DES FIGURES ET DES SOLIDES 4	DÉCRIRE DES FIGURES ET DES SOLIDES 5	DÉCRIRE DES FIGURES ET DES SOLIDES 6	DÉCRIRE DES FIGURES ET DES SOLIDES 7	DÉCRIRE DES FIGURES ET DES SOLIDES 8
DÉCRIRE DES FIGURES ET DES SOLIDES	Je sais décrire le carré, et le rectangle. G1	Je sais décrire le losange, le triangle et le triangle-rectangle. G1	Je sais utiliser un vocabulaire précis (en situation) : côté, sommet, angle, milieu, diagonale. G1	Je sais décrire le cube et le pavé. G1	Je sais utiliser un vocabulaire précis pour reconnaître un cube ou un pavé droit: face, arête, sommet. G1	Je sais décrire le parallélogramme. G1	Je sais décrire un cercle. G1	Je sais utiliser un vocabulaire précis : centre d'un cercle, rayon, diamètre, axe de symétrie. G1

G1 Reconnaître, décrire et nommer les figures et solides usuels					
	DÉCRIRE DES FIGURES ET DES SOLIDES 9	DÉCRIRE DES FIGURES ET DES SOLIDES 10	DÉCRIRE DES FIGURES ET DES SOLIDES 11	DÉCRIRE DES FIGURES ET DES SOLIDES 12	DÉCRIRE DES FIGURES ET DES SOLIDES 13
G1B	Je sais décrire une figure pour l'identifier parmi d'autres figures ou pour la faire reproduire. G1	Je sais décrire le prisme. G1	Je sais utiliser un vocabulaire précis pour reconnaître un prisme: face, arête, sommet. G1	Je sais décrire le cylindre et la pyramide. G1	Je sais utiliser un vocabulaire précis pour reconnaître un cylindre ou une pyramide: face, arête, sommet G1

source : Grilles de références pour l'évaluation et la validation des compétences du socle commun au palier 2 (http://media.eduscol.education.fr/file/socle_commun/99/7/Socle-Grilles-de-reference-palier2_166997.pdf janvier 2011) et le BO Hors série du 19 juin 2008

<http://leremuemeningsedelise.eklablog.com/> Elise Veux 2011

PALIER 2 ► COMPÉTENCE 3 ► LES PRINCIPAUX ÉLÉMENTS DE MATHÉMATIQUES

G2 Utiliser la règle, l'équerre et le compas pour vérifier la nature de figures planes usuelles et les construire avec soin et précision								
	UTILISER LES INSTRUMENTS 1	UTILISER LES INSTRUMENTS 2	UTILISER LES INSTRUMENTS 3	UTILISER LES INSTRUMENTS 4	UTILISER LES INSTRUMENTS 5	UTILISER LES INSTRUMENTS 6	UTILISER LES INSTRUMENTS 7	
UTILISER LA REGLE, L'ÉQUERRE, LE COMPAS	Je sais tracer les carrés et rectangles avec la règle et l'équerre. G2	Je sais tracer les losange et un triangle rectangle avec la règle et l'équerre. G2	Je sais reproduire un triangle à l'aide d'instruments. G2	Je sais vérifier la nature d'une figure en utilisant la règle graduée et équerre. G2	Je sais construire un cercle avec un compas. G2	Je sais vérifier la nature d'une figure en utilisant la règle graduée, l'équerre et le compas. G2	Je sais construire une hauteur d'un triangle. G2	

G3 Percevoir et reconnaître parallèles et perpendiculaires								
	RECONNAÎTRE DES DROITES 1	RECONNAÎTRE DES DROITES 2	RECONNAÎTRE DES DROITES 3	RECONNAÎTRE DES DROITES 4	RECONNAÎTRE DES DROITES 5	RECONNAÎTRE DES DROITES 6		
	Je sais tracer des droites perpendiculaires avec la règle et l'équerre. G3	Je sais vérifier que les droites sont perpendiculaires avec la règle et l'équerre. G3	Je sais utiliser le vocabulaire : point aligné, droites et segment en situation. G3	Je sais utiliser le vocabulaire droite perpendiculaires et droites parallèles en situation. G3	Je sais vérifier que les droites sont parallèles avec la règle et l'équerre. G3	Je sais tracer des droites parallèles avec la règle et l'équerre. G3		

source : Grilles de références pour l'évaluation et la validation des compétences du socle commun au palier 2 (http://media.eduscol.education.fr/file/socle_commun/99/7/Socle-Grilles-de-reference-palier2_166997.pdf janvier 2011) et le BO Hors série du 19 juin 2008

<http://leremuemeningesdelise.eklablog.com/> Elise Veux 2011

PALIER 2 ► COMPÉTENCE 3 ► LES PRINCIPAUX ÉLÉMENTS DE MATHÉMATIQUES

G4 Résoudre des problèmes de reproduction, de construction								
	REPRODUIRE DES FIGURES 1	REPRODUIRE DES FIGURES 2	REPRODUIRE DES FIGURES 3					
RESOUDRE DES PROBLÈMES DE REPRODUCTION	Je sais reproduire des figures sur papier quadrillé à partir d'un modèle. G4	Je sais reproduire des figures géométriques sur papier uni, à partir d'un modèle. G4	Je sais reproduire des figures géométriques sur papier pointé, à partir d'un modèle. G4					
	CONSTRUIRE DES FIGURES 1	CONSTRUIRE DES FIGURES 2	CONSTRUIRE DES FIGURES 3	CONSTRUIRE DES FIGURES 4	CONSTRUIRE DES FIGURES 5	CONSTRUIRE DES FIGURES 6		
RÉSOUTRE DES PROBLÈMES DE CONSTRUCTION	Je sais tracer sur papier uni des figures en suivant des consignes ou un programme de construction. G4	Je sais tracer sur papier quadrillé des figures en suivant des consignes ou un programme de construction. G4	Je sais tracer sur papier pointé des figures en suivant des consignes ou un programme de construction. G4	Je sais tracer sur papier uni des figures à partir d'un dessin à main levée. G4	Je sais tracer sur papier quadrillé des figures à partir d'un dessin à main levée. G4	Je sais tracer sur papier pointé des figures à partir d'un dessin à main levée. G4		

source : Grilles de références pour l'évaluation et la validation des compétences du socle commun au palier 2 (http://media.eduscol.education.fr/file/socle_commun/99/7/Socle-Grilles-de-reference-palier2_166997.pdf janvier 2011) et le BO Hors série du 19 juin 2008

<http://leremuemeningesdelise.eklablog.com/> Elise Veux 2011

PALIER 2 ► COMPÉTENCE 3 ► LES PRINCIPAUX ÉLÉMENTS DE MATHÉMATIQUES

GRANDEURS ET MESURES CODÉ EN MARRON

GM1 Utiliser des instruments de mesure ; effectuer des conversions

GM2 Connaître et utiliser les formules du périmètre et de l'aire d'un carré, d'un rectangle et d'un triangle

GM3 Utiliser les unités de mesures usuelles

GM4 Résoudre des problèmes dont la résolution implique des conversions

GM1 Utiliser des instruments de mesure ; effectuer des conversions								
	UTILISER UN INSTRUMENT DE MESURE 1	UTILISER UN INSTRUMENT DE MESURE 2	UTILISER UN INSTRUMENT DE MESURE 3	UTILISER UN INSTRUMENT DE MESURE 4	UTILISER UN INSTRUMENT DE MESURE 5	UTILISER UN INSTRUMENT DE MESURE 6	UTILISER UN INSTRUMENT DE MESURE 7	UTILISER UN INSTRUMENT DE MESURE 8
GM1a UTILISER DES INSTRUMENTS DE MESURE	Je sais utiliser une règle pour mesurer des longueurs. GM1	Je sais utiliser des balances pour mesurer des masses. GM1	Je sais utiliser un instrument pour mesurer les capacités. GM1	Je sais lire l'heure en utilisant une horloge ou une montre. GM1	Je sais vérifier qu'un angle est droit en utilisant un gabarit ou l'équerre. GM1	Je sais exprimer une mesure par un nombre entier ou par un encadrement de deux nombres entiers. GM1	Je sais exprimer une mesure par un nombre entier ou par un encadrement de deux nombres entiers. GM1	Je sais reporter des longueurs à l'aide d'un compas. GM1
	UTILISER UN INSTRUMENT DE MESURE 9	UTILISER UN INSTRUMENT DE MESURE 10	UTILISER UN INSTRUMENT DE MESURE 11					
	Je sais comparer des angles en utilisant un gabarit. GM1	Je sais estimer et vérifier qu'un angle est aigu, droit ou obtus à l'aide de l'équerre. GM1	Je sais reproduire un angle donné en utilisant un gabarit. GM1					

source : Grilles de références pour l'évaluation et la validation des compétences du socle commun au palier 2 (http://media.eduscol.education.fr/file/socle_commun/99/7/Socle-Grilles-de-reference-palier2_166997.pdf janvier 2011) et le BO Hors série du 19 juin 2008

<http://leremuementingedelise.eklablog.com/> Elise Veux 2011

PALIER 2 ► COMPÉTENCE 3 ► LES PRINCIPAUX ÉLÉMENTS DE MATHÉMATIQUES

GM1 Utiliser des instruments de mesure ; effectuer des conversions					
	EFFECTUER DES CONVERSIONS 1	EFFECTUER DES CONVERSIONS 2	EFFECTUER DES CONVERSIONS 3	EFFECTUER DES CONVERSIONS 4	EFFECTUER DES CONVERSIONS 5
GM1b EFFECTUER DES CONVERSIONS	Je sais convertir des unités de longueurs (mm, cm, m, km). GM1	Je sais convertir des unités de masse (g, kg). GM1	Je sais convertir des unités de capacité (cl, l). GM1	Je sais convertir des unités de monnaie (cts, euro). GM1	Je sais convertir des unités de temps (seconde, minute, heure, mois, année). GM1

GM2 Connaître et utiliser les formules du périmètre et de l'aire d'un carré, d'un rectangle et d'un triangle								
	CALCULER UN PÉRIMÈTRE 1	CALCULER UN PÉRIMÈTRE 2	CALCULER UN PÉRIMÈTRE 3	CALCULER UN PÉRIMÈTRE 4	CALCULER UN PÉRIMÈTRE 5			
a CONNAITRE ET UTILISER LES FORMULES DU PERIMETRE	Je sais calculer le périmètre d'un carré. GM2	Je sais calculer le périmètre d'un rectangle. GM2	Je sais calculer le périmètre d'un polygone. GM2	Je suis capable de résoudre des problèmes relatifs au périmètre des figures planes usuelles . GM2	Je connais la formule de la longueur d'un cercle. GM2			

source : Grilles de références pour l'évaluation et la validation des compétences du socle commun au palier 2 (http://media.eduscol.education.fr/file/socle_commun/99/7/Socle-Grilles-de-reference-palier2_166997.pdf janvier 2011) et le BO Hors série du 19 juin 2008

<http://leremuementingedelise.eklablog.com/> Elise Veux 2011

PALIER 2 ► COMPÉTENCE 3 ► LES PRINCIPAUX ÉLÉMENTS DE MATHÉMATIQUES

GM2 Connaître et utiliser les formules du périmètre et de l'aire d'un carré, d'un rectangle et d'un triangle								
	CALCULER UNE AIRE 1	CALCULER UNE AIRE 2	CALCULER UNE AIRE 3	CALCULER UNE AIRE 4	CALCULER UNE AIRE 5	CALCULER UNE AIRE 6	CALCULER UNE AIRE 7	
b Connaître ET UTILISER LA FORMULE DE L'AIRE	Je sais mesurer ou estimer une aire grâce à un pavage. GM2	Je sais mesurer une aire grâce à un réseau quadrillé. GM2	Je sais classer et ranger les surfaces d'une aire à l'aide d'un pavage. GM2	Je sais calculer l'aire d'un carré en utilisant la formule de l'aire. GM2	Je sais calculer l'aire d'un rectangle en utilisant la formule de l'aire. GM2	Je sais calculer l'aire d'un triangle en utilisant la formule de l'aire. GM2	Je sais calculer d'un triangle en utilisant la formule de l'aire. GM2	

GM3 Utiliser les unités de mesures usuelles								
	UTILISER LES UNITÉS DE MESURE 1	UTILISER LES UNITÉS DE MESURE 2	UTILISER LES UNITÉS DE MESURE 3	UTILISER LES UNITÉS DE MESURE 4	UTILISER LES UNITÉS DE MESURE 5	UTILISER LES UNITÉS DE MESURE 6	UTILISER LES UNITÉS DE MESURE 7	
UTILISER LES UNITÉS DE MESURE	Je sais utiliser les unités de mesure des durées. GM3	Je sais utiliser les unités de mesure de longueurs. GM3	Je sais utiliser les unités de mesure de masse. GM3	Je sais utiliser les unités de mesure des contenances. GM3	Je sais utiliser les unités d'aire usuelle (cm ² , m ² , km ²). GM3	Je connais la formule du volume du pavé droit. GM3	Je sais calculer une durée en fonction d'un instant initial et final. GM3	

source : Grilles de références pour l'évaluation et la validation des compétences du socle commun au palier 2 (http://media.eduscol.education.fr/file/socle_commun/99/7/Socle-Grilles-de-reference-palier2_166997.pdf janvier 2011) et le BO Hors série du 19 juin 2008

<http://leremuementingedelise.eklablog.com/> Elise Veux 2011

PALIER 2 ► COMPÉTENCE 3 ► LES PRINCIPAUX ÉLÉMENTS DE MATHÉMATIQUES

	RÉSOUTRE DES PROBLÈMES DE CONVERSION 1	RÉSOUTRE DES PROBLÈMES DE CONVERSION 2	RÉSOUTRE DES PROBLÈMES DE CONVERSION 3	RÉSOUTRE DES PROBLÈMES DE CONVERSION 4	RÉSOUTRE DES PROBLÈMES DE CONVERSION 5	RÉSOUTRE DES PROBLÈMES DE CONVERSION 6	RÉSOUTRE DES PROBLÈMES DE CONVERSION 7	RÉSOUTRE DES PROBLÈMES DE CONVERSION 8
RESOUDRE DES PROBLEMES IMPLIQUANT DES CONVERSIONS	Je sais résoudre un problème impliquant les unités de longueur. GM4	Je sais résoudre un problème impliquant les unités de masse. GM4	Je sais résoudre un problème impliquant les unités de capacité. GM4	Je sais résoudre un problème impliquant les unités de monnaie. GM4	Je sais résoudre un problème impliquant les unités de temps. GM4	Je sais résoudre des problèmes avec des conversions éventuelles. GM4	Je sais résoudre des problèmes impliquant des conversions. GM4	Je sais résoudre des problèmes impliquant des unités différentes de mesure. GM4

source : Grilles de références pour l'évaluation et la validation des compétences du socle commun au palier 2 (http://media.eduscol.education.fr/file/socle_commun/99/7/Socle-Grilles-de-reference-palier2_166997.pdf janvier 2011) et le BO Hors série du 19 juin 2008

<http://leremuemeningesdelise.eklablog.com/> Elise Veux 2011

PALIER 2 ► COMPÉTENCE 3 ► LES PRINCIPAUX ÉLÉMENTS DE MATHÉMATIQUES

ORGANISATION ET GESTION DE DONNÉES - CODÉ EN NOIR

OGD1 Lire, interpréter et construire quelques représentations simples : tableaux, graphiques

OGD2 Savoir organiser des informations numériques ou géométriques, justifier et apprécier la vraisemblance d'un résultat

OGD3 Résoudre un problème mettant en jeu une situation de proportionnalité

OGD1 Lire, interpréter et construire quelques représentations simples : tableaux, graphiques						
	LIRE ET INTERPRÉTER DES DONNÉES 1	LIRE ET INTERPRÉTER DES DONNÉES 2	LIRE ET INTERPRÉTER DES DONNÉES 3	LIRE ET INTERPRÉTER DES DONNÉES 4	LIRE ET INTERPRÉTER DES DONNÉES 5	LIRE ET INTERPRÉTER DES DONNÉES 6
LIRE ET INTERPRÉTER TABLEAUX ET GRAPHIQUES	Je sais lire un tableau. OGD1	Je sais interpréter un tableau. OGD1	Je sais lire les coordonnées d'un point. OGD1	Je sais lire un graphique. OGD1	Je sais interpréter un graphique. OGD1	Je sais utiliser un tableau dans des situations très simples de proportionnalité. OGD1
	CONSTRUIRE DES TABLEAUX ET GRAPHIQUES 1	CONSTRUIRE DES TABLEAUX ET GRAPHIQUES 2	CONSTRUIRE DES TABLEAUX ET GRAPHIQUES 3			
CONSTRUIRE TABLEAUX ET GRAPHIQUES	Je sais placer un point dont on connaît les coordonnées dans un graphique. OGD1	Je sais construire un tableau. OGD1	Je sais construire un graphique. OGD1			

source : Grilles de références pour l'évaluation et la validation des compétences du socle commun au palier 2 (http://media.eduscol.education.fr/file/socle_commun/99/7/Socle-Grilles-de-reference-palier2_166997.pdf janvier 2011) et le BO Hors série du 19 juin 2008

<http://leremuemeningesdelise.eklablog.com/> Elise Veux 2011

PALIER 2 ► COMPÉTENCE 3 ► LES PRINCIPAUX ÉLÉMENTS DE MATHÉMATIQUES

OGD2 Savoir organiser des informations numériques ou géométriques, justifier et apprécier la vraisemblance d'un résultat							
	ORGANISER DES INFORMATIONS 1	ORGANISER DES INFORMATIONS 2	ORGANISER DES INFORMATIONS 3	ORGANISER DES INFORMATIONS 4	ORGANISER DES INFORMATIONS 5	ORGANISER DES INFORMATIONS 6	
ORGANISER DES INFORMATION S	Je sais sélectionner dans un énoncé des données numériques. OGD2	Je sais sélection dans un programme de construction des données géométriques. OGD2	Je sais trier et classer des informations numériques pour résoudre un problème. OGD2	Je sais trier et classer des informations géométriques pour résoudre un problème. OGD2	Je sais organiser des informations numériques pour résoudre un problème. OGD2	Je sais organiser des informations géométriques pour résoudre un problème. OGD2	

	JUSTIFIER UN RÉSULTAT 1	JUSTIFIER UN RÉSULTAT 2	JUSTIFIER UN RÉSULTAT 3	JUSTIFIER UN RÉSULTAT 4	JUSTIFIER UN RÉSULTAT 5	JUSTIFIER UN RÉSULTAT 6
JUSTIFIER UN RÉSULTAT	Je sais justifier le choix d'informations numériques. OGD2	Je sais justifier le choix d'informations géométriques. OGD2	Je sais justifier la stratégie mise en place pour résoudre un problème. OGD2	Je sais estimer la vraisemblance de mon résultat. OGD2	Je sais justifier un résultat. OGD2	Je sais organiser des informations géométriques pour résoudre un problème. OGD2

source : Grilles de références pour l'évaluation et la validation des compétences du socle commun au palier 2 (http://media.eduscol.education.fr/file/socle_commun/99/7/Socle-Grilles-de-reference-palier2_166997.pdf janvier 2011) et le BO Hors série du 19 juin 2008

<http://leremuemeningesdelise.eklablog.com/> Elise Veux 2011

PALIER 2 ► COMPÉTENCE 3 ► LES PRINCIPAUX ÉLÉMENTS DE MATHÉMATIQUES

OGD3 Résoudre un problème mettant en jeu une situation de proportionnalité							
	RÉSOUTRE UN PROBLÈME DE PROPORTIONNALITÉ 1 - LITÉ 1	RÉSOUTRE UN PROBLÈME DE PROPORTIONNALITÉ 2 - LITÉ 2	RÉSOUTRE UN PROBLÈME DE PROPORTIONNALITÉ 3 - LITÉ 3	RÉSOUTRE UN PROBLÈME DE PROPORTIONNALITÉ 4 - LITÉ 4	RÉSOUTRE UN PROBLÈME DE PROPORTIONNALITÉ 5 - LITÉ 5	RÉSOUTRE UN PROBLÈME DE PROPORTIONNALITÉ 6 - LITÉ 6	RÉSOUTRE UN PROBLÈME DE PROPORTIONNALITÉ 7 - LITÉ 7
RÉSOUTRE UN PROBLÈME DE PROPORTIONNALITÉ	Je sais utiliser un tableau dans des situations très simples de proportionnalité. OGD3	Je sais utiliser la règle de trois dans des situations très simples de proportionnalité. OGD3	Je sais résoudre un problème de pourcentage. OGD3	Je sais résoudre un problème d'échelle. OGD3	Je sais résoudre un problème de vitesse moyenne. OGD3	Je sais résoudre un problème de conversion d'unité. OGD3	Je sais utiliser la règle de trois. OGD3

source : Grilles de références pour l'évaluation et la validation des compétences du socle commun au palier 2 (http://media.eduscol.education.fr/file/socle_commun/99/7/Socle-Grilles-de-reference-palier2_166997.pdf janvier 2011) et le BO Hors série du 19 juin 2008

<http://leremuemeningesdelise.eklablog.com/> Elise Veux 2011

PALIER 2 ► COMPÉTENCE 3 ► LES PRINCIPAUX ÉLÉMENTS DE MATHÉMATIQUES

source : Grilles de références pour l'évaluation et la validation des compétences du socle commun au palier 2 (http://media.eduscol.education.fr/file/socle_commun/99/7/Socle-Grilles-de-reference-palier2_166997.pdf janvier 2011) et le BO Hors série du 19 juin 2008

<http://leremuemeningesdelise.eklablog.com/> Elise Veux 2011