

Compétences du programme de Formation mathématique (cycle 4)

Dates des activités

1. Nombres

1.1 COMPTER, DÉNOMBRER, CLASSER							
1.1.1	Dénombrer						
1.1.2	Dire, lire et écrire des nombres dans la numération décimale de position en comprenant son principe						
1.1.3	Classer (situer, ordonner, comparer)						
1.2 ORGANISER LES NOMBRES PAR FAMILLES							
1.2.1	Décomposer et recomposer						
1.2.2	Décomposer des nombres en facteurs premiers						
1.2.3	Créer des familles de nombres à partir d'une propriété donnée (pair, impair, multiple de..., diviseur de...)						
1.2.4	Relever des régularités dans des suites de nombres						
1.3 CALCULER							
1.3.1	Identifier et effectuer des opérations dans des situations variées						
1.3.2	Estimer, avant d'opérer, l'ordre de grandeur d'un résultat						
1.3.3	Construire des tables d'addition et de multiplication, en comprenant leur structure, et les restituer de mémoire						
1.3.4	Utiliser la soustraction comme le réciproque de l'addition et la division comme la réciproque de la multiplication						
1.3.5	Utiliser les décompositions appropriées des nombres dans un calcul						
1.3.6	Utiliser des propriétés des opérations						
1.3.7	Choisir et utiliser avec pertinence le calcul mental, le calcul écrit ou la calculatrice en fonction de la situation						
1.3.8	Effectuer un calcul comportant plusieurs opérations à l'aide de la calculatrice						
1.3.9	Vérifier le résultat d'une opération						
1.3.10	Utiliser l'égalité en termes de résultat et en termes d'équivalence						
1.3.11	Écrire des nombres sous une forme adaptée (entière, décimale ou fractionnaire) en vue de les comparer, de les organiser ou de les utiliser						
1.3.12	Utiliser les conventions d'écriture mathématique						
1.3.13	Calculer les valeurs numériques d'une expression littérale						
1.3.14	Utiliser, dans leur contexte, les termes usuels et les notations propres aux nombres et aux opérations						

2. Solides et figures

Dates des activités

2.1 REPÉRER							
2.1.1	Se situer et situer des objets						
2.1.2	Associer un point à ses coordonnées dans un repère (droite, repère cartésien)						
2.1.3	Se déplacer en suivant des consignes orales						
	Représenter, sur un plan, le déplacement correspondant à des consignes données						
2.2 RECONNAITRE, COMPARER, CONSTRUIRE, EXPRIMER							
2.2.1	Reconnaître, comparer des solides et des figures, les différencier et les classer						
2.2.2	Construire des figures et des solides simples avec du matériel varié						
2.2.3	Tracer des figures simples						
2.2.4	Connaitre et énoncer les propriétés de côtés et d'angles utiles dans les constructions de quadrilatères et de triangles						
2.2.5	Connaitre et énoncer les propriétés des diagonales d'un quadrilatère						
2.2.6	Associer un solide à sa représentation dans le plan et réciproquement (vues coordonnées, perspective cavalière, développement)						
2.2.7	Construire un parallélépipède en perspective cavalière						
2.2.8	Dans une représentation plane d'un objet de l'espace, repérer les éléments en vraie grandeur						
2.3 DÉGAGER DES RÉGULARITÉS, DES PROPRIÉTÉS, ARGUMENTER							
2.3.1	Dans un contexte de pliage, de découpage, de pavage et de reproduction de dessins, relever la présence de régularités						
2.3.2	Décrire les différentes étapes d'une construction en s'appuyant sur des propriétés de figures, de transformations						
2.3.3	Reconnaître et construire des agrandissements et des réductions de figures						
2.3.4	Comprendre et utiliser, dans leur contexte, les termes usuels propres à la géométrie						

3. Grandeurs

Dates des activités

3.1 COMPARER, MESURER							
3.1.1	Comparer des grandeurs de même nature et concevoir la grandeur comme une propriété de l'objet, la reconnaître, la nommer						
3.1.2	Effectuer le mesurage en utilisant des étalons familiers et conventionnels et en exprimer le résultat						
3.1.3	Faire des estimations en utilisant des étalons familiers et conventionnels						
3.1.4	Construire et utiliser des démarches pour calculer des périmètres, des aires et des volumes						
3.1.5	Mesurer des angles						
3.1.6	Se situer et situer des événements dans le temps						
3.1.7	Connaitre le sens des préfixes kilo-, hecto-, déca-, déci-, centi-, milli-						
3.1.8	Établir des relations dans un système pour donner du sens à la lecture et à l'écriture d'une mesure						
3.2 OPÉRER, FRACTIONNER							
3.2.1	Fractionner des objets en vue de les comparer						
3.2.2	Composer deux fractionnements d'un objet réel ou représenté en se limitant à des fractions dont le numérateur est un						
3.2.3	Additionner et soustraire deux grandeurs fractionnées						
3.2.4	Calculer des pourcentages						
3.2.5	Résoudre des problèmes simples de proportionnalité directe						
3.2.6	Dans une situation de proportionnalité directe, compléter, construire, exploiter un tableau qui met en relation deux grandeurs						
3.2.7	Reconnaître un tableau de proportionnalité directe parmi d'autres						
3.2.8	Déterminer le rapport entre deux grandeurs, passer d'un rapport au rapport inverse						
3.2.9	Comprendre et utiliser, dans leur contexte, les termes usuels propres aux grandeurs						

4. Traitement de données

Dates des activités

4.1 TRAITER DES DONNÉES							
4.1.1	Organiser selon un critère						
4.1.2	Lire un graphique, un tableau, un diagramme						
4.1.3	Interpréter un tableau de nombres, un graphique, un diagramme						
4.1.4	Représenter des données, par un graphique, un diagramme						
4.1.5	Déterminer un effectif, un mode, une fréquence, la moyenne arithmétique, l'étendue d'un ensemble de données discrètes						
4.1.6	Dans une situation simple et concrète, estimer la fréquence d'un événement sous forme d'un rapport						

5. Établir des liens

--	--	--	--	--	--	--	--

Avertissements:

Les compétences sont intitulées de la même façon pour tout l'enseignement fondamental. Afin de savoir ce qui est attendu des élèves pour chaque compétence dans un cycle en particulier, il est nécessaire de consulter les "attendus" qui sont détaillés dans le programme.

Le nombre de cases proposé pour indiquer les dates d'activités réalisées est de 6, mais cela n'a aucune valeur prescriptive. Le nombre d'activités sera déterminé par l'enseignant et sera différent d'une compétence à l'autre (parfois moins que six, parfois beaucoup plus).