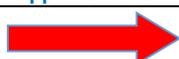


Programmes 2015 de cycle 3 - MATHEMATIQUES : Espace et Géométrie

Référence : compétences du socle commun	Attendus de fin de cycle 2	Repères de progressivité			Attendus de fin de cycle 3
		1 ^{er} niveau correspondant au niveau CM1	2 ^{ème} niveau correspondant au niveau CM2	3 ^{ème} niveau correspondant au niveau 6 ^{ème}	
<p>Modéliser DDS 1 2 4</p> <p>Reconnaitre des situations réelles pouvant être modélisées par des relations géométriques (alignement, parallélisme, perpendicularité, symétrie).</p> <p>Utiliser des propriétés géométriques pour reconnaître des objets.</p>	<p>Se repérer et (se) déplacer en utilisant des repères et des représentations</p>	 Se repérer, décrire ou exécuter des déplacements sur un quadrillage (coordonnées) Accomplir, décrire, coder des déplacements dans des espaces familiers (quadrillage)	 Se repérer, décrire ou exécuter des déplacements sur un plan ou sur une carte Accomplir, décrire, coder des déplacements dans des espaces familiers (plan)	 Programmer les déplacements d'un robot ou d'un personnage sur l'écran	<p>Se repérer et (se) déplacer dans l'espace en utilisant ou en élaborant des représentations.</p>
	<p>Reconnaitre, nommer, décrire, reproduire quelques solides.</p>	 Reconnaitre, nommer, comparer, vérifier décrire, des solides simples ou des assemblages de solides : pavé droit, cube, prisme droit, pyramide régulière, cylindre, cône Reproduire, représenter, construire des solides simples ou des assemblages de solides sous forme de maquette, de dessins ou de patrons du cube et du pavé	 Reconnaitre, nommer, comparer, vérifier décrire, quelques solides : la boule Reproduire, représenter, construire des solides : la boule Représentation en perspective	<p>Reconnaitre, nommer, décrire, reproduire, représenter, construire des figures et solides usuels.</p>	
<p>Représenter DDS 1 5</p> <p>Analyser une figure plane sous différents aspects (surface, contour de celle-ci, lignes et points).</p> <p>Reconnaitre et utiliser des premiers éléments</p>	<p>Reconnaitre, nommer, décrire, reproduire, construire quelques figures géométriques.</p>	 Reconnaitre, nommer, comparer, vérifier décrire, des figures simples ou complexes (assemblage de figures simples) : <ul style="list-style-type: none"> ➤ les triangles dont les triangles particuliers ➤ les quadrilatères dont les quadrilatères particuliers : carré, rectangles, losanges à partir de leurs côtés ➤ le cercle Reproduire, représenter, construire des figures simples ou complexes à partir de modèles ou d'éléments tracés	 Reconnaitre, nommer, comparer, vérifier décrire, des figures : <ul style="list-style-type: none"> ➤ les triangles particuliers à partir des angles ➤ les quadrilatères à partir des diagonales ➤ le cercle ➤ première approche du parallélogramme 	<p>Reconnaitre, nommer, décrire, reproduire, représenter, construire des figures et solides usuels.</p>	

Programmes 2015 de cycle 3 - MATHÉMATIQUES : Espace et Géométrie

<p>de codages d'une figure plane ou d'un solide.</p> <p>Utiliser et produire des représentations de solides et de situations spatiales.</p>		<p>Mobiliser des gestes élémentaires de mesurage, de tracé et de connaissances sur les figures usuelles</p>	<p>Reproduire, représenter, construire des figures</p> <p>Mobiliser des gestes élémentaires de mesurage, de tracé et de connaissances sur les figures usuelles</p>	
<p>Raisonnement DDS 2, 3,4</p> <p>Passer progressivement de la perception au contrôle par les instruments pour amorcer des raisonnements s'appuyant uniquement sur des propriétés des figures et sur des relations entre objets.</p>		<p></p> <p>Réaliser, compléter et rédiger un programme de construction</p>		
			<p></p> <p>Réaliser une figure simple ou un assemblage de figures simples à l'aide d'un logiciel adapté.</p>	
		<p></p> <p>Déterminer le plus court chemin entre deux points en variant les instruments (règle, équerre ...), les supports (papier quadrillé, géoplan ...) et le matériel ((papier/crayon, logiciel ...)</p>		
			<p></p> <p>Déterminer le plus court chemin entre deux points</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ en utilisant d'autres instruments, d'autres supports et d'autres matériels ➤ en utilisant les angles ➤ en utilisant les notions d'appartenance 	
			<p></p> <p>Déterminer le plus court chemin entre un point et une droite ou entre deux droites parallèles</p>	

Programmes 2015 de cycle 3 - MATHEMATIQUES : Espace et Géométrie

<p>Communiquer 1, 3</p> <p>Utiliser progressivement un vocabulaire adéquat et/ou des notations adaptées pour décrire une situation, exposer une argumentation.</p> <p>Expliquer sa démarche ou son raisonnement, comprendre les explications d'un autre et argumenter dans l'échange.</p>		 Reproduire et comparer des angles à l'aide de gabarits		 Reproduire et comparer des angles à l'aide du rapporteur	
		 Reconnaître et tracer des perpendiculaires Reconnaître des parallèles	 Reconnaître et tracer des parallèles		
		 Comparer des longueurs en variant les instruments			
		 Compléter une figure par symétrie axiale			
		 Construire une figure par symétrie axiale			
				 Construire une figure par symétrie axiale par rapport : -à la médiatrice d'un segment -aux propriétés de conservation de la symétrie axiale -à un axe oblique	
				 Construire la figure symétrique d'une figure donnée par rapport à un axe donné (point, segment, droite)	
				 Reproduire une figure : Agrandir ou réduire une figure en respectant une échelle	
		 La géométrie est essentiellement instrumentée	 La géométrie amène l'élève à raisonner à partir de propriétés et de relations		