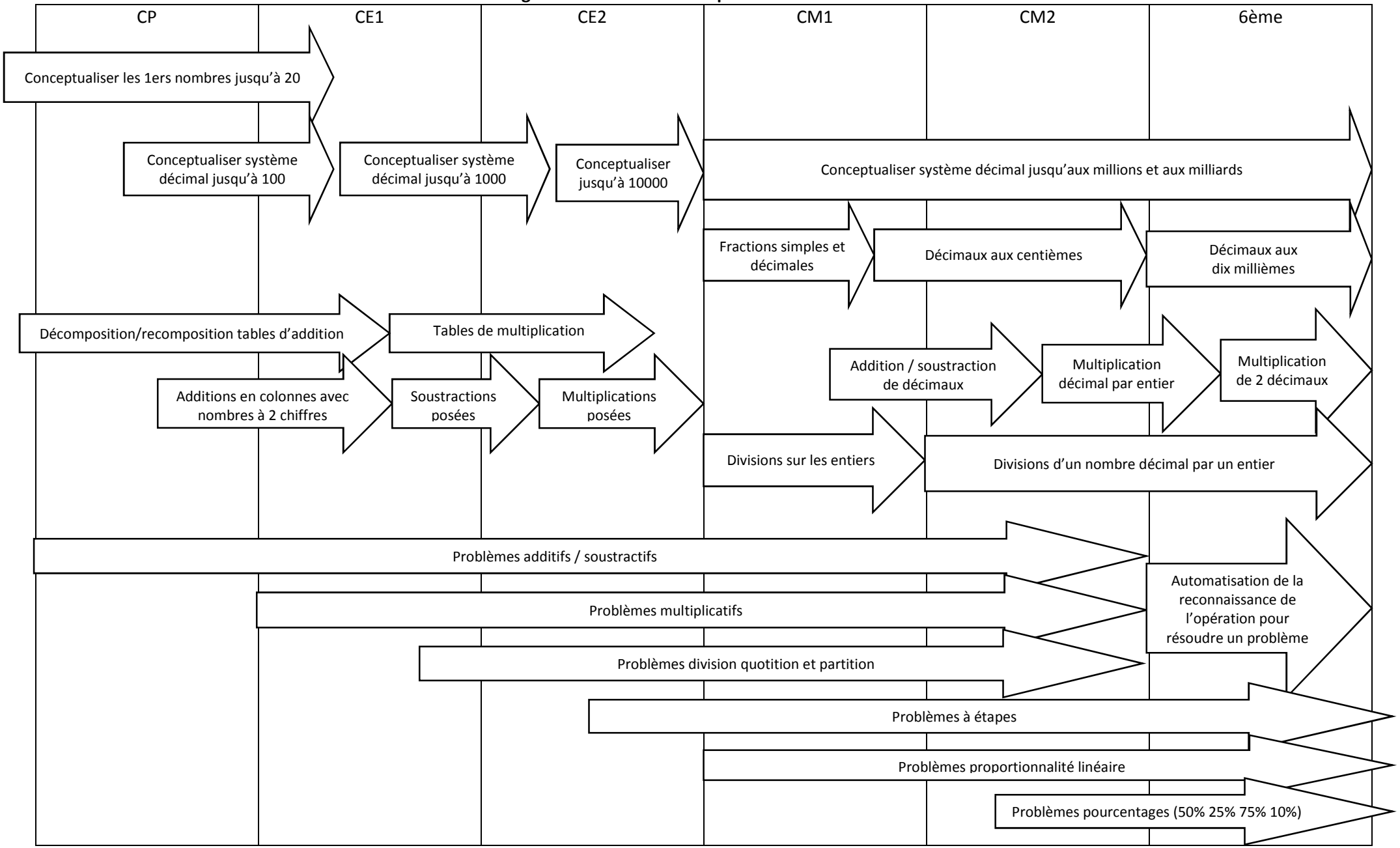
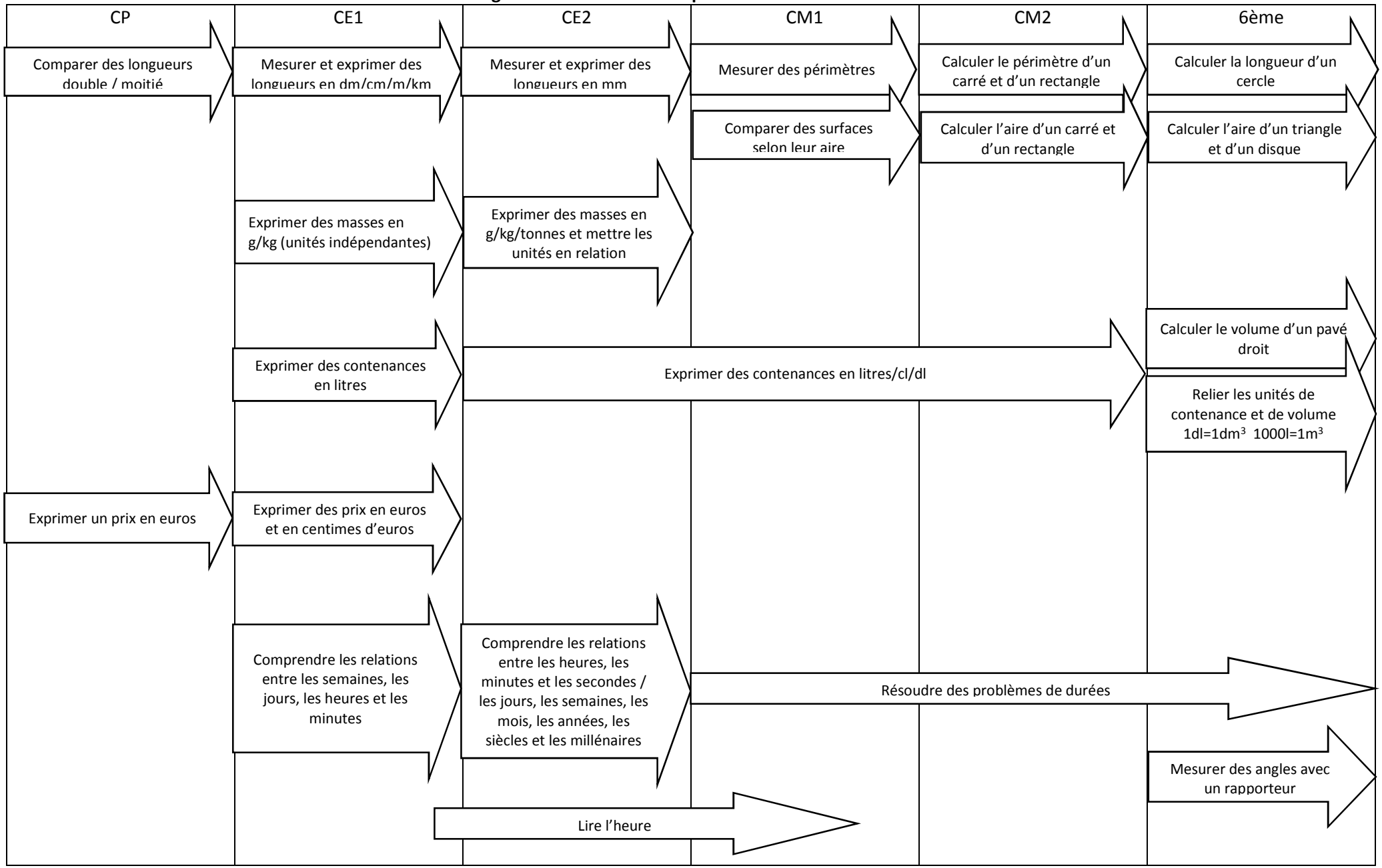
Programmation mathématiques : Nombres et calculs



Programmation mathématiques : Grandeurs et mesures



Programmation mathématiques : Géométrie

CP	CE1	CE2	CM1	CM2	6ème
Représenter des lieux et coder des déplacements à l'échelle de la classe et de l'école		À l'échelle du quartier ou du village	Résoudre des problèmes de repérage, de déplacement d'objets et d'élaboration de représentations dans des espaces réels, matérialisés (plans) ou numériques		
	Coder des déplacements à l'aide d'un logiciel adapté	Produire des algorithmes simples	Programmer les déplacements d'un robot ou d'un personnage sur un écran		Utiliser des logiciels de géométrie dynamique
Apprendre à reconnaître et à nommer quelques solides	Construire un cube avec des carrés ou des baguettes	Faire le patron d'un cube	Reconnaître, nommer, comparer, vérifier, décrire des figures simples (différents triangles, carré, rectangle, losange, cercle) et des figures complexes (assemblage de figures simples)		Reconnaître, nommer, comparer, vérifier, décrire des figures dont le parallélogramme
	Construire un cercle sans contrainte	Construire un cercle avec la contrainte de son centre, de son rayon ou de son diamètre	Reproduire, représenter, construire des figures simples ou complexes et des solides simples ou des assemblages de solides simples		
			Réaliser, compléter et rédiger un programme de construction		
			Réaliser une figure simple ou un assemblage de figures simples à l'aide d'un logiciel adapté		
			Effectuer des tracés correspondant à des relations de perpendicularité ou de parallélisme		
			Compléter une figure par symétrie axiale Construire la figure symétrique d'une figure donnée par rapport à un axe de symétrie		
Utiliser des gabarits non gradués pour reporter des longueurs	Utiliser une règle graduée pour reporter des longueurs	Utiliser un compas pour reporter des longueurs	Utiliser une équerre		Utiliser un rapporteur