

Période 1: du 3 sept. au 18 oct. 2013

NOMBRES

Titre	Programme	Socle commun	Objectifs	
N 1 : Ecrire et nommer des nombres entiers jusqu'à 999 999	<ul style="list-style-type: none"> Connaître, savoir écrire et nommer les nombres entiers jusqu'au million. Désignation orale et écriture en chiffres et en lettres. 	<ul style="list-style-type: none"> Écrire, nommer et utiliser les nombres entiers. 	<ul style="list-style-type: none"> Ecrire les nombres entiers en chiffres et en lettres. Connaître la signification des chiffres dans un nombre. 	<input type="checkbox"/>
N 2 : Décomposer des nombres entiers	<ul style="list-style-type: none"> Connaître, savoir écrire et nommer les nombres jusqu'au million. Connaître les principes de la numération décimale de position: valeur des chiffres en fonction de leur position dans l'écriture des nombres. 	<ul style="list-style-type: none"> Écrire, nommer et utiliser les nombres entiers. 	<ul style="list-style-type: none"> Décomposer un nombre entier. Connaître la signification d'un chiffre en fonction de sa position. 	<input type="checkbox"/>
N 3 : Comparer, encadrer des nombres entiers	<ul style="list-style-type: none"> Comparer, ranger, encadrer les nombres entiers jusqu'aux millions. Comparaison et rangement de nombres, repérage sur une droite graduée, utilisation des signes < et >. 	<ul style="list-style-type: none"> Écrire, nommer, comparer et utiliser les nombres entiers. 	<ul style="list-style-type: none"> Comparer, ranger des nombres entiers. Encadrer des nombres entiers. 	<input type="checkbox"/>

CALCUL

Titre	Programme	Socle commun	Objectifs	
C 1 : L'addition de nombres entiers	<ul style="list-style-type: none"> Effectuer un calcul posé : addition de nombres entiers. 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliser les techniques opératoires des quatre opérations sur les nombres entiers. Estimer un ordre de grandeur d'un résultat. Résoudre des problèmes relevant des quatre opérations. 	<ul style="list-style-type: none"> Trouver l'ordre de grandeur d'une somme de nombres entiers. Additionner en colonnes. 	<input type="checkbox"/>
C 2 : La multiplication de nombres entiers (1)	<ul style="list-style-type: none"> Effectuer un calcul posé : multiplication de nombres entiers. 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliser les techniques opératoires des quatre opérations sur les nombres entiers. Résoudre des problèmes relevant des quatre opérations. 	<ul style="list-style-type: none"> Connaître le sens de la multiplication. Multiplier par un nombre à un chiffre. 	<input type="checkbox"/>



Période 1: du 3 sept. au 18 oct. 2013

ORG. ET GESTION DES DONNEES

Titre	Programme	Socle commun	Objectifs	
<u>OGD 1 : Reconnaître un problème, Trier les informations</u>	<ul style="list-style-type: none"> Apprendre progressivement à trier et à classer des données. Savoir organiser les données d'un problème en vue de sa résolution. 	<ul style="list-style-type: none"> Savoir organiser des informations numériques. 	<ul style="list-style-type: none"> Reconnaître un énoncé de problème. Trier, organiser, analyser les Données. 	<input type="checkbox"/>
<u>OGD 2 : Se poser des questions</u>	<ul style="list-style-type: none"> Savoir organiser les données d'un problème en vue de sa résolution. 	<ul style="list-style-type: none"> Savoir organiser des informations numériques. 	<ul style="list-style-type: none"> Savoir faire le lien entre la question et les informations. Savoir reconnaître une question à laquelle on ne peut pas répondre. 	<input type="checkbox"/>

GRANDEURS ET MESURE

Titre	Programme	Socle commun	Objectifs	
<u>GM 1 : Mesure et comparaison de longueur</u>	<ul style="list-style-type: none"> Reporter des longueurs à l'aide du compas. Connaître et utiliser les unités du système métrique pour les longueurs et leurs relations. 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliser des instruments de mesure. Utiliser les unités de mesure usuelles. 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliser des instruments de mesure pour comparer des longueurs. 	<input type="checkbox"/>
<u>GM 2 : Calcul de longueurs</u>	<ul style="list-style-type: none"> Connaître et utiliser les unités du système métrique pour les longueurs et leurs relations. Résoudre des problèmes dont la résolution implique éventuellement des conversions. 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliser les unités de mesure usuelles. Résoudre des problèmes dont la résolution implique des conversions. 	<ul style="list-style-type: none"> Connaître et utiliser les unités de mesures de longueurs. Calculer des mesures de longueur. 	<input type="checkbox"/>

GEOMETRIE

Titre	Programme	Socle commun	Objectifs	
<u>GEOM 1 : Points alignés, droites, segments, milieux</u>	Utiliser en situation le vocabulaire géométrique : points alignés, droite, segment, milieu.	-	<ul style="list-style-type: none"> Utiliser le vocabulaire géométrique. Réaliser ou vérifier des tracés. 	<input type="checkbox"/>
<u>GEOM 2 : Droites perpendiculaires</u>	Utiliser en situation le vocabulaire géométrique : droites perpendiculaires.	Percevoir et reconnaître parallèles et perpendiculaires.	<ul style="list-style-type: none"> Reconnaître des droites perpendiculaires. Tracer des droites perpendiculaires. 	<input type="checkbox"/>



Période 2: du 4 nov. au 20 déc. 2013

NOMBRES

Titre	Programme	Socle commun	Objectifs	
<u>N 4 : Les nombres jusqu'aux millions</u>	• Connaître, savoir écrire et nommer les nombres jusqu'au milliard.	• Écrire, nommer et utiliser les nombres entiers.	• Ecrire les nombres entiers en chiffres et en lettres • Connaître la signification des chiffres dans un nombre • Comparer des grands nombres	<input type="checkbox"/>
<u>N 5 : Les multiples</u>	• La notion de multiple : reconnaître les multiples des nombres d'usage courant : 5, 10, 15, 20, 25, 50.	-	• Comprendre la notion de multiple • Reconnaître les multiples des nombres d'usage courant	<input type="checkbox"/>

CALCUL

Titre	Programme	Socle commun	Objectifs	
<u>C 3 : La multiplication de nombres entiers (2)</u>	• Effectuer un calcul posé : multiplication de nombres entiers	• Utiliser les techniques opératoires des quatre opérations sur les nombres entiers. • Estimer un ordre de grandeur d'un résultat. • Résoudre des problèmes relevant des quatre opérations.	• Multiplier par 10, 20, 30, par 100, 200, 300 • Trouver l'ordre de grandeur d'un produit • Multiplier par un nombre à deux chiffres	<input type="checkbox"/>
<u>C 4 : La soustraction de nombres entiers</u>	• Effectuer un calcul posé : soustraction de nombres entiers.	idem	• Trouver l'ordre de grandeur d'une différence de nombres entiers • Soustraire en colonnes	<input type="checkbox"/>
<u>C 5 : La division de nombres entiers (1)</u>	• Effectuer un calcul posé : division euclidienne de deux entiers.	Idem (pour la division, le diviseur est un nombre entier).	• Encadrer un nombre entier entre deux multiples consécutifs • Calculer en ligne le quotient et le reste d'une division.	<input type="checkbox"/>



p.2: du 4 nov. au 20 déc.

ORGANISATION ET GESTION DES DONNEES

Titre	Programme	Socle commun	Objectifs	
OGD 3 : Lire et construire des tableaux	<ul style="list-style-type: none"> • Construire et interpréter un tableau 	<ul style="list-style-type: none"> • Lire, interpréter et construire quelques représentations simples : tableaux. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lire et construire un tableau 	<input type="checkbox"/>
OGD 4 : Problèmes à étapes	<ul style="list-style-type: none"> • Résoudre des problèmes engageant une démarche à une ou plusieurs étapes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Résoudre des problèmes relevant des quatre opérations. • Savoir organiser des informations numériques. • Utiliser une calculatrice 	<ul style="list-style-type: none"> • Savoir faire le lien entre la question et les informations • Savoir reconnaître une question à laquelle on ne peut pas répondre 	<input type="checkbox"/>

GRANDEURS ET MESURE

Titre	Programme	Socle commun	Objectifs	
GM 3 : Périmètres	<ul style="list-style-type: none"> • Formules du périmètre du carré et du rectangle. 	<ul style="list-style-type: none"> • Connaître et utiliser les formules du périmètre d'un carré, d'un rectangle. • Utiliser les unités de mesure usuelles. • Résoudre des problèmes dont la résolution implique des conversions. 	<ul style="list-style-type: none"> • Calculer le périmètre d'un polygone • Connaître les formules du périmètre du carré et du rectangle 	<input type="checkbox"/>
GM 4 : Masses	<ul style="list-style-type: none"> • Connaître et utiliser les unités du système métrique pour les masses et leurs relations. • Résoudre des problèmes dont la résolution implique éventuellement des conversions. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser les unités de mesure usuelles. 	<ul style="list-style-type: none"> • Connaître et utiliser les unités de mesures de masses • Calculer des mesures de masses 	<input type="checkbox"/>



GEOMETRIE

Titre	Programme	Socle commun	Objectifs	
<u>GEOM 3 :</u> <u>Droites</u> <u>parallèles</u>	<ul style="list-style-type: none"> Utiliser en situation le vocabulaire géométrique : droites parallèles. Reconnaître que des droites sont parallèles 	<ul style="list-style-type: none"> Percevoir et reconnaître parallèles et perpendiculaires. 	<ul style="list-style-type: none"> Reconnaître des droites parallèles Tracer des droites parallèles 	<input type="checkbox"/>
<u>GEOM 4 :</u> <u>Symétrie</u>	<ul style="list-style-type: none"> Utiliser en situation le vocabulaire géométrique : axe de symétrie. Reconnaître qu'une figure possède un ou plusieurs axes de symétrie, par pliage ou à l'aide du papier calque Compléter une figure par symétrie axiale. 	<ul style="list-style-type: none"> Reconnaître, décrire et nommer les figures usuelles. 	<ul style="list-style-type: none"> Reconnaître une symétrie axiale et un axe de symétrie Compléter une figure par symétrie axiale 	<input type="checkbox"/>
<u>GEOM 5 :</u> <u>Polygones</u>	<ul style="list-style-type: none"> Vérifier la nature d'une figure plane simple en utilisant la règle graduée, l'équerre, le compas. Décrire une figure en vue de l'identifier parmi d'autres figures ou de la faire reproduire. 	<ul style="list-style-type: none"> Reconnaître, décrire et nommer les figures usuelles. Utiliser la règle, l'équerre et le compas pour vérifier la nature de figures planes usuelles et les construire avec soin et précision. Résoudre des problèmes de reproduction, de construction. 	<ul style="list-style-type: none"> Reconnaître un polygone Tracer des polygones 	<input type="checkbox"/>



Période 3 : du 6 janv. au 14 fév. 2014

NOMBRES

Titre	Programme	Socle commun	Objectifs	
<u>N 6 : Fractions et partage</u>	<ul style="list-style-type: none"> Nommer les fractions simples et décimales en utilisant le vocabulaire : demi, tiers, quart, dixième, centième. Utiliser les fractions dans des cas simples de partage ou de codage de mesures de grandeurs. 	<ul style="list-style-type: none"> Écrire, nommer, comparer et utiliser quelques fractions simples. 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliser les fractions pour représenter un partage Nommer les fractions simples 	<input type="checkbox"/>
<u>N 7 : Fractions et mesure de longueur</u>	<ul style="list-style-type: none"> Utiliser les fractions dans des cas simples de partage ou de codage de mesures de grandeurs. 	<ul style="list-style-type: none"> Écrire, nommer, comparer et utiliser quelques fractions simples. 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliser les fractions pour mesurer des longueurs 	<input type="checkbox"/>
<u>N 8 : Fractions et mesure d'aires</u>	<ul style="list-style-type: none"> Nommer les fractions simples et décimales en utilisant le vocabulaire : demi, tiers, quart, dixième, centième. Utiliser ces fractions dans des cas simples de partage ou de codage de mesures de grandeurs. 	<ul style="list-style-type: none"> Écrire, nommer, comparer et utiliser quelques fractions simples. 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliser les fractions pour mesurer des aires 	<input type="checkbox"/>

CALCUL

Titre	Programme	Socle commun	Objectifs	
<u>C 6 : La division de nombres entiers (2)</u>	<ul style="list-style-type: none"> Effectuer un calcul posé : division euclidienne de deux nombres entiers 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliser les techniques opératoires des quatre opérations sur les nombres entiers (pour la division, le diviseur est un nombre entier). Résoudre des problèmes relevant des quatre opérations. 	<ul style="list-style-type: none"> Trouver le nombre de chiffres du quotient Effectuer une division posée avec un quotient à un chiffre 	<input type="checkbox"/>
<u>C 7 : La division de nombres entiers (3)</u>	<ul style="list-style-type: none"> Effectuer un calcul posé : division euclidienne de deux nombres entiers 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliser les techniques opératoires des quatre opérations sur les nombres entiers (pour la division, le diviseur est un nombre entier). Résoudre des problèmes relevant des quatre opérations. 	<ul style="list-style-type: none"> Trouver le nombre de chiffres du quotient Effectuer une division posée avec un quotient à deux chiffres 	<input type="checkbox"/>
<u>C 8 : La calculatrice</u>	<ul style="list-style-type: none"> Connaître quelques fonctionnalités de la calculatrice utiles pour effectuer une suite de calculs. Utiliser sa calculatrice à bon escient 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliser une calculatrice. Estimer un ordre de grandeur d'un résultat 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliser les touches opérations de la calculatrice Connaître quelques fonctionnalités de la calculatrice 	<input type="checkbox"/>



Période 3 : du 6 janv. au 14 fév. 2014

ORGANISATION ET GESTION DES DONNEES

Titre	Programme	Socle commun	Objectifs	
OGD 5 : Lire et construire des graphiques	<ul style="list-style-type: none"> • Construire et interpréter un graphique. • Lire les caractéristiques d'un point. • Placer un point dont on connaît les coordonnées. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lire, interpréter et construire quelques représentations simples : graphiques. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lire et construire un graphique 	<input type="checkbox"/>

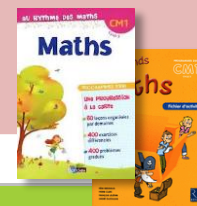
GRANDEURS ET MESURE

Titre	Programme	Socle commun	Objectifs	
GM 5 : Heures	<ul style="list-style-type: none"> • Lire l'heure sur une montre à aiguilles ou une horloge. • Connaître et utiliser les unités usuelles de mesure de durées et leurs relations. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser les unités de mesure usuelles. • Utiliser des instruments de mesure 	<ul style="list-style-type: none"> • Lire l'heure sur une montre à aiguilles ou une horloge digitale 	<input type="checkbox"/>
GM 6 : Durées	<ul style="list-style-type: none"> • Connaître et utiliser les unités usuelles de mesure des durées et leurs relations. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser des instruments de mesure. • Utiliser les unités de mesure usuelles. • Résoudre des problèmes dont la résolution implique des conversions 	<ul style="list-style-type: none"> • Connaître et utiliser les unités de mesures de durées • Calculer des durées 	<input type="checkbox"/>
GM 7 : Comparer des aires	<ul style="list-style-type: none"> • Classer et ranger des surfaces selon leur aire. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser des instruments de mesure. 	<ul style="list-style-type: none"> • Classer et ranger des surfaces selon leur aire 	<input type="checkbox"/>



GEOMETRIE

Titre	Programme	Socle commun	Objectifs	
<u>GEOM 6 :</u> <u>Carrés,</u> <u>losanges,</u> <u>rectangles</u>	<ul style="list-style-type: none"> Reconnaître, décrire, nommer et reproduire, tracer des figures géométriques : carré, rectangle, losange. Vérifier la nature d'une figure plane simple en utilisant la règle graduée, l'équerre, le Compas. 	<ul style="list-style-type: none"> Reconnaître, décrire et nommer les figures usuelles. Utiliser la règle, l'équerre et le compas pour vérifier la nature de figures planes usuelles et les construire avec soin et précision. Résoudre des problèmes de reproduction, de construction 	<ul style="list-style-type: none"> Connaître les propriétés du carré, du losange, du rectangle Tracer un carré, un losange, un rectangle 	<input type="checkbox"/>
<u>GEOM 7 :</u> <u>Cercles</u>	<ul style="list-style-type: none"> Utiliser en situation le vocabulaire géométrique : centre d'un cercle, rayon, diamètre. Construire un cercle avec un compas. Vérifier la nature d'une figure plane simple en utilisant la règle graduée, l'équerre, le compas. 	<ul style="list-style-type: none"> Reconnaître, décrire et nommer les figures usuelles. Utiliser la règle, l'équerre et le compas pour vérifier la nature de figures planes usuelles et les construire avec soin et précision. Résoudre des problèmes de reproduction, de construction. 	<ul style="list-style-type: none"> Connaître le vocabulaire Tracer un cercle 	<input type="checkbox"/>



Période 4 : du 3 mars au 11 avril 2014

NUMERATION

<u>N 11 : Fractions décimales et nombres décimaux</u>	<ul style="list-style-type: none"> • Désignations orales et écritures chiffrées des nombres décimaux (jusqu'au centième). • Passer d'une écriture fractionnaire à une écriture à virgule et réciproquement. 	Écrire, nommer et utiliser les nombres décimaux (jusqu'au centième).	<ul style="list-style-type: none"> • Lire et écrire les nombres décimaux • Passer d'une écriture fractionnaire à une écriture décimale 	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
			• Utiliser les fractions décimales	
<u>N 10 : Fractions décimale et graduations</u>	<ul style="list-style-type: none"> • Nommer les fractions décimales. • Utiliser les fractions décimales dans des cas simples de codage de mesures de grandeurs. 	• Écrire, nommer, comparer et utiliser quelques fractions simples.	• Utiliser les fractions décimales pour se repérer sur une ligne droite	<input type="checkbox"/>

CALCUL

Titre	Programme	Socle commun	Objectifs	
<u>C 9 : L'addition de nombres décimaux</u>	• Effectuer un calcul posé : addition de deux nombres décimaux.	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser les techniques opératoires des quatre opérations sur les nombres entiers et décimaux. • Estimer un ordre de grandeur d'un résultat. • Résoudre des problèmes relevant des quatre opérations. 	<ul style="list-style-type: none"> • Trouver un ordre de grandeur • Additionner en colonnes 	<input type="checkbox"/>
<u>C 10 : La soustraction de nombres décimaux</u>	• Effectuer un calcul posé : soustraction de deux nombres décimaux.	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser les techniques opératoires des quatre opérations sur les nombres entiers et décimaux. • Estimer un ordre de grandeur d'un résultat. • Résoudre des problèmes relevant des quatre opérations. 	<ul style="list-style-type: none"> • Trouver un ordre de grandeur • Soustraire en colonnes 	<input type="checkbox"/>



Période 4 : du 3 mars au 11 avril 2014

ORGANISATION ET GESTION DES DONNÉES

Titre	Programme	Socle commun	Objectifs	
<u>OGD 6 : Plans et cartes</u>	<ul style="list-style-type: none"> Placer un point dont on connaît les coordonnées. Lire les coordonnées d'un point. 	-	• Lire une carte ou un plan	<input type="checkbox"/>

GRANDEURS ET MESURE

Titre	Programme	Socle commun	Objectifs	
<u>GM 8 : Mesures d'aires</u>	<ul style="list-style-type: none"> Mesurer ou estimer l'aire d'une surface grâce à un pavage effectif à l'aide d'une surface de référence ou grâce à l'utilisation d'un réseau quadrillé. 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliser des instruments de mesure 	<ul style="list-style-type: none"> Mesurer ou estimer l'aire d'une surface 	<input type="checkbox"/>
<u>GM 9 : Aires et périmètre</u>	<ul style="list-style-type: none"> Formules du périmètre du carré et du rectangle. Mesurer ou estimer l'aire d'une surface grâce à un pavage effectif à l'aide d'une surface de référence ou grâce à l'utilisation d'un réseau quadrillé. Classer et ranger des surfaces selon leur aire. 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliser des instruments de mesure. Connaître et utiliser les formules du périmètre d'un carré, d'un rectangle. 	<ul style="list-style-type: none"> Distinguer aire et périmètre 	<input type="checkbox"/>
<u>GM 10 : Nombres décimaux et mesures</u>	<ul style="list-style-type: none"> Connaître et utiliser les unités du système métrique pour les longueurs et leurs relations. Connaître et utiliser les unités du système métrique pour les masses et leurs relations. Écrire, nommer, comparer et utiliser les nombres décimaux (jusqu'au centième) et quelques fractions simples. 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliser les unités de mesure usuelles. Résoudre des problèmes dont la résolution implique des conversions. 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliser les nombres décimaux dans un contexte de mesure 	<input type="checkbox"/>



Période 4 : du 3 mars au 11 avril

GEOMETRIE

Titre	Programme	Socle commun	Objectifs	
<u>G 8 : Triangles</u>	<ul style="list-style-type: none"> Vérifier la nature d'une figure plane simple en utilisant la règle graduée, l'équerre, le compas 	<ul style="list-style-type: none"> Reconnaître, décrire et nommer les figures usuelles. Utiliser la règle, l'équerre et le compas pour vérifier la nature de figures planes usuelles et les construire avec soin et précision. Résoudre des problèmes de reproduction, de construction 	<ul style="list-style-type: none"> Vérifier la nature d'un triangle Construire un triangle 	<input type="checkbox"/>
<u>G 9 : Décrire une figure</u>	<ul style="list-style-type: none"> Décrire une figure en vue de l'identifier parmi d'autres figures ou de la faire reproduire 	<ul style="list-style-type: none"> Reconnaître, décrire et nommer les figures usuelles. 	<ul style="list-style-type: none"> Décrire une figure en utilisant le vocabulaire géométrique 	<input type="checkbox"/>
<u>G 10 : Programmes de construction</u>	Tracer une figure simple à partir d'un programme de construction ou en suivant des consignes.	<ul style="list-style-type: none"> Résoudre des problèmes de reproduction, de construction 	<ul style="list-style-type: none"> Associer une figure à son programme de construction Tracer une figure à partir d'un programme de construction 	<input type="checkbox"/>



Période 5 : du 28 av. au 04 juil. 2014

NUMERATION

Titre	Programme	Socle commun	Objectifs	
<u>N 12 : Les nombres décimaux</u>	<ul style="list-style-type: none"> Désignations orales et écritures chiffrées des nombres décimaux (jusqu'aux centièmes). Connaître la valeur de chacun des chiffres de la partie décimale en fonction de sa position. 	<ul style="list-style-type: none"> Écrire, nommer et utiliser les nombres décimaux (jusqu'au centième). 	<ul style="list-style-type: none"> Connaître la valeur des chiffres dans un nombre décimal Décomposer la partie décimale 	<input type="checkbox"/>
<u>N 13 : Comparer des nombres décimaux</u>	<ul style="list-style-type: none"> Savoir repérer et placer les nombres décimaux sur une droite graduée. Savoir comparer les nombres décimaux, les ranger. Savoir les encadrer par deux nombres entiers consécutifs. 	<ul style="list-style-type: none"> Écrire, nommer, comparer et utiliser les nombres décimaux (jusqu'au centième). 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliser les fractions décimales pour se repérer sur une ligne droite 	<input type="checkbox"/>
<u>N 14 : Fractions décimales et nombres décimaux</u>	<ul style="list-style-type: none"> Désignations orales et écritures chiffrées des nombres décimaux (jusqu'au centième). Passer d'une écriture fractionnaire à une écriture à virgule et réciproquement. 	<ul style="list-style-type: none"> Écrire, nommer et utiliser les nombres décimaux (jusqu'au centième). 	<ul style="list-style-type: none"> Placer des nombres décimaux sur une droite graduée Comparer, ranger des nombres décimaux 	<input type="checkbox"/>

CALCUL

Titre	Programme	Socle commun	Objectifs	
<u>C 9 : La multiplication d'un nombre décimal par 10, 100, 1 000</u>	<ul style="list-style-type: none"> Multiplier mentalement un entier ou un décimal par 10, 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliser les techniques opératoires des quatre opérations sur les nombres entiers et décimaux. 	<ul style="list-style-type: none"> Multiplier un nombre décimal par 10, 100, 1000 	<input type="checkbox"/>

	100, 1 000. • Multiplication d'un nombre décimal par un nombre entier.	• Résoudre des problèmes relevant des quatre opérations.		
<u>C 10 : La multiplication d'un décimal par un entier</u>	• Effectuer un calcul posé : multiplication d'un nombre décimal par un nombre entier.	idem	• Comprendre la multiplication d'un décimal par un entier • Multiplier en colonnes	<input type="checkbox"/>
<u>C 11 : La division d'un décimal par un entier</u>	• Effectuer un calcul posé : division décimale de deux nombres entiers.	Idem (pour la division, le diviseur est un nombre entier).	• Calculer le quotient décimal exact • Calculer un quotient décimal approché	<input type="checkbox"/>

ORGANISATION ET GESTION DES DONNEES

Titre	Programme	Socle commun	Objectifs	
<u>OGD 7 : Approche de la proportionnalité</u>	• Utiliser un tableau ou la règle de trois dans des situations très simples de proportionnalité. • Utiliser sa calculatrice à bon escient.	• Résoudre un problème mettant en jeu une situation de proportionnalité. • Utiliser une calculatrice.	• Lire une carte ou un plan	<input type="checkbox"/>

GRANDEURS ET MESURE

Titre	Programme	Socle commun	Objectifs	
<u>GM 11 : Contenances</u>	• Connaître et utiliser les unités du système métrique pour les contenances et leurs relations.	• Utiliser les unités de mesures usuelles. • Résoudre des problèmes dont la résolution implique des conversions	• Connaître et utiliser les unités de mesures de contenances • Calculer des mesures de contenances	<input type="checkbox"/>
<u>GM 12 : Angles</u>	• Comparer les angles d'une figure en utilisant un gabarit. • Estimer et vérifier, en utilisant l'équerre, qu'un angle est droit, aigu ou obtus.	• Utiliser des instruments de mesure.	• Comparer les angles d'une figure en utilisant un gabarit • Reconnaître un angle droit, aigu ou obtus en utilisant une équerre	<input type="checkbox"/>

GEOMETRIE

Titre	Programme	Socle commun	Objectifs	
<u>G 11 : Cube</u>	<ul style="list-style-type: none"> • Reconnaître, décrire et nommer les solides droits : cube. • Reconnaître ou compléter un patron de cube. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconnaître, décrire et nommer les solides usuels 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconnaître, décrire, nommer des cubes • Reconnaître, compléter un patron de cube 	<input type="checkbox"/>
<u>G 12 : Pavés droits</u>	<ul style="list-style-type: none"> • Reconnaître, décrire et nommer les solides droits : pavé. • Reconnaître ou compléter un patron de pavé. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconnaître, décrire et nommer les solides usuels 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconnaître, décrire, nommer des pavés droits • Reconnaître, compléter un patron de pavés droits 	<input type="checkbox"/>
<u>G 13 : Prismes droits</u>	<ul style="list-style-type: none"> • Reconnaître, décrire et nommer les solides droits : prisme. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconnaître, décrire et nommer les solides usuels 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconnaître, décrire, nommer des prismes droits 	<input type="checkbox"/>