



F2D67

PROJET D'ETABLISSEMENT

Volet Pédagogique

2019 - 2023

Diagnostic élaboré à partir des indicateurs retenus par l'équipe

Priorités retenues

- ✓ Cycle 1
 - Connecter les mathématiques au réel.
- ✓ Cycle 2 :
 - Dé-sacraliser les mathématiques : faire sens avec le réel;
 - Faire aimer les mathématiques;
 - Manipuler en grandeurs et mesures;
 - Faciliter la conceptualisation à venir.
- ✓ Cycle 3 :
 - Manipuler en grandeurs et mesures;
 - Faire aimer les mathématiques;
 - Différencier.

Programme d'action au niveau des élèves

Objectifs prioritaires	Compétences à développer - Socle commun	Actions envisagées - Maternelle - Cycle 2 - Cycle 3
Pour les nombres... <ul style="list-style-type: none">- lire- écrire- décomposer- placer	Utiliser les principes du système de numération décimal et les langages formels (lettres, symboles...) propres aux mathématiques et aux disciplines scientifiques, notamment pour effectuer des calculs et modéliser des situations.	<ul style="list-style-type: none">- Passer d'une représentation à une autre, en particulier associer les noms des nombres à leurs écritures chiffrées;- constitution d'une file numérique;- constitution de collections (boîtes);- investir dans des outils : carte des nombres.

<p>- encadrer</p> <p>- comparer</p>		
<p>- Faire aimer les mathématiques en désacralisant les mathématiques : faire sens avec le réel et rendre les mathématiques plus accessibles...</p> <p>... avant toute conceptualisation.</p>	<p>Résoudre des problèmes impliquant des grandeurs variées (géométriques, physiques, économiques...), en particulier des situations de proportionnalité...</p>	<p>Investir :</p> <p>Les mesures de longueur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - décamètre; mètre pliant; mètre ruban; toise; télémètre; <p>Les mesures de masses et contenance:</p> <ul style="list-style-type: none"> - balance Roberval, graduée, digitale; - contenants : pipettes; verres doseurs; verres ou pichets gradués... <p>Les mesures de durée :</p> <ul style="list-style-type: none"> - sablier; horloge pédagogique; chronomètre; minuteur. <p>Multiplier les occasions de jeux de logique et de manipulation :</p> <ul style="list-style-type: none"> - batailles navales; puissances 4; morpions; jeux de dames; échecs; le jeu de l'oie; les petits chevaux; le serpent échelle; le croque carottes; le lynxs; le monopoly; uno; le mölkky; la pétanque; les palets; la banqueroute; la bonne paye; le compte est bon; les jeux de cartes (familles; batailles).
	<p>Manipuler, explorer plusieurs pistes, procéder par essais et erreurs et modéliser pour représenter une situation.</p>	<p>Utiliser les attrimaths et les polydrons.</p>

Compétences à développer	Objectifs d'apprentissage
Dénombrer, constituer et comparer des collections.	<ul style="list-style-type: none"> - Repérer un rang ou une position dans une file ou sur une piste; - Constitution de files numériques tout au long de la scolarité; - Passer d'une représentation à une autre, en particulier associer les noms des nombres à leurs écritures chiffrées; - Connaître les unités de numération (unités simples, dizaines, centaines, milliers) et leurs relations (principe décimal de la numération en chiffres).
Utiliser diverses stratégies de dénombrement.	<ul style="list-style-type: none"> - Faire le lien entre le rang dans une liste et le nombre d'éléments qui le précède; - Maîtriser la notion d'égalité traduisant l'équivalence de deux désignations du même nombre; - Interpréter les noms des nombres à l'aide des unités de numération et des écritures arithmétiques.
Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul.	<ul style="list-style-type: none"> - Résoudre des problèmes impliquant des longueurs, des masses, des contenances, des durées, des prix; - Maîtriser le sens des symboles $+$, $-$, \times, $:$; - Exploiter des données numériques pour répondre à des questions.

Programme d'action au niveau des enseignants

Compétences à développer chez les élèves	Compétences professionnelles à renforcer
Utiliser diverses représentations des nombres (écritures en chiffres et en lettres, noms à l'oral, graduations sur une demi-droite, constellations sur des dés, doigts de la main...).	Maîtriser des procédures de dénombrement (décompositions/recompositions additives ou multiplicatives, utilisations d'unités intermédiaires : dizaines, centaines, en relation ou non avec des groupements).
Faire repérer un rang ou une position dans une file ou sur une piste.	<ul style="list-style-type: none"> - Faire le lien entre le rang dans une liste et le nombre d'éléments qui le précède; - Associer un nombre entier à une position sur une demi-droite graduée, ainsi qu'à la distance de ce point à l'origine; - Comprendre la notion d'ordre; - Comprendre la relation entre ordinaux et cardinaux. - Maîtriser le sens des symboles =, ≠, <, >;
Faciliter la résolution des problèmes issus de situations de la vie quotidienne ou adaptés de jeux portant sur des grandeurs et leur mesure, des déplacements sur une demi-droite graduée..., conduisant à utiliser les quatre opérations.	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre le sens des opérations; - Modéliser ces problèmes à l'aide d'écritures mathématiques; - Résoudre des problèmes relevant des structures additives (addition/soustraction); - Résoudre des problèmes relevant des structures multiplicatives, de partages ou de groupements (multiplication/division).

Volet pédagogique validé par le conseil des Maîtres du 02-01-20

Nom	Prénom	Classe
Coutaud	Marc	CP-CE1
Rivens	Martine	PS-MS-GS
Boursier-Henriques	Tiphaine	CE2-CM