

Mathématiques

Objectifs :

Le but de l'enseignement des mathématiques est :

- De développer l'aptitude à chercher et la capacité à critiquer.
- De donner aux élèves l'habitude de justifier leurs affirmations à l'oral ou à l'écrit.



6 Compétences :

CHERCHER	MODELISER	REPRESENTER
RAISONNER	CALCULER	COMMUNIQUER

En sixième : (dernière année du cycle 3) l'enseignement des mathématiques s'appuie sur 3 grandes parties :

<ul style="list-style-type: none"> • Nombres et calculs : <i>Utiliser, représenter des nombres entiers et décimaux.</i> <i>Calculer avec des nombres entiers et décimaux.</i> <i>Résoudre des problèmes.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Grandeurs et mesures : <i>Comparer, estimer mesurer des Longueurs (périmètre), aires, volumes, angles.</i> <i>Utiliser les instruments de mesures.</i> <i>Résoudre des problèmes impliquant des grandeurs.</i> <i>Situation de proportionnalité.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Espace et géométrie : <i>Reconnaître, nommer, décrire, reproduire, représenter, construire des figures et solides usuels.</i> <i>Reconnaître et utiliser quelques relations géométriques.</i> <i>Se repérer et se déplacer dans l'espace.</i>
--	---	--

En cinquième, quatrième et troisième (cycle 4) l'enseignement des mathématiques s'appuie sur 5 grandes parties :

<ul style="list-style-type: none"> • Nombres et calculs : <i>Comparer, calculer, résoudre des problèmes.</i> <i>Utiliser la notion de divisibilité et les nombres premiers.</i> <i>Utiliser le calcul littéral.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Organisation et gestion de données : <i>Traitement de données.</i> <i>Notion de fonctions.</i> <i>Proportionnalité.</i> <i>Probabilités.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Grandeurs et mesures : <i>Calculer avec des grandeurs mesurables, exprimer les résultats dans les unités adaptées.</i> <i>Comprendre l'effet de quelques transformations sur des grandeurs géométriques.</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Espace et géométrie : <i>Représenter l'espace.</i> <i>Utiliser les notions de géométrie plane pour démontrer.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Algorithmique et programmation : <i>Écrire, mettre au point et exécuter un programme simple.</i> 	

Liens utiles :

- Les tables de multiplications : <http://matoumatheux.ac-rennes.fr/num/ment800/mental6/02Tables/accueil.htm>
- Exercices en ligne : <http://mathenpoche.sesamath.net/>
- Logiciel d'algorithmique : https://scratch.mit.edu/projects/editor/?tip_bar=home
- Logiciel de géométrie : <https://www.geogebra.org/classic>
- Concours Kangourou : <http://www.mathkang.org/concours/>