Ressources d'accompagnement Mathématiques cycles 2 et 3

Nombres et calculs

- Le calcul aux cycles 2 et 3 2 3

Ressources complémentaires :
  - SCEREN (2010), *Le nombre au cycle 2*, partie 1, Dialectique entre sens et techniques, l'exemple du calcul mental, p. 11-22
  - SCEREN (2010), *Le nombre au cycle 3*, partie 3, Calcul et conceptualisation, p. 31-50
- Le calcul en ligne au cycle 2 2
  - Le calcul en ligne au cycle 3
- Fractions et nombres décimaux au cycle 3 3
  - Exemples d'erreurs observées et d'obstacles fréquents 3
  - Exemples de situations d'apprentissage :
  - Annexe 1 : Découverte des fractions, en commençant par les fractions simples 3
  - Annexe 2 : De la fraction simple à la fraction décimale 3
  - Annexe 3 : Introduction de l'écriture à virgule 3
    - Séance d'automatisation : la fleur 3
  - Annexe 4 : La glissière à nombres 3
  - Annexe 5 : le guide-âne 3
    - Fichier prêt à imprimer ; fichier modifiable 3
    - Document simplifié pour le cycle 2 ; fichier modifiable 2

Grandeurs et mesures

- Grandeurs et mesures au cycle 2 2
  - Exemple de situation d'apprentissage : une séance sur les masses 2
- Grandeurs et mesures au cycle 3 3
  - Exemple de situation d'apprentissage : périmètre et aire 3

Espace et géométrie

- Espace et géométrie au cycle 2 (ressource à venir)
- Espace et géométrie au cycle 3 (ressource à venir)
- Initiation à la programmation aux cycles 2 et 3 2 3
- Exemples de situations d'apprentissage
  - Annexe 1.1 : En débranché. Déplacements absolus – La fusée
  - Annexe 1.2 : En débranché. Déplacements relatifs – La tournée du facteur
  - Annexe 1.3 : En débranché. Déplacements absolus – Découvrir le monde
  - Annexes 2.1 (robots): Fiches descriptives de la Bee-Bot, Blue-Bot et Pro-Bot
  - Annexe 2.2 : les robots, premières séances
  - Annexe 2.3 : les robots. Premiers défis avec Bee-Bot et Blue-Bot
  - Annexe 2.4 : les robots. Activités avec Pro-Bot
  - Annexe 3 : Deux sites pour programmer : code.org et blocky games
  - Annexes 4 : Scratch Jr: Fiche descriptive ; prise en main; quelques pistes pour des approfondissements
  - Annexe 5.1 : Scratch. Prise en main
  - Annexes 5.2 : Vidéos Scratch (à consulter en page 7 du document cadre)
  - Annexes 5.3-5.5 : Scratch : premières activités ; figures géométriques ; activités de débogage
  - Annexes 6 : Géotortue : prise en main ; figures géométriques ; avec les angles en 6e

La proportionnalité, champ d'étude commun aux trois thèmes des programmes

- Résoudre des problèmes de proportionnalité au cycle 3 3
  - Activité : mousse au chocolat (analyse détaillée de procédures) 3
  - Activité : puzzle 3
  - Annexe : exemples illustrant la notion de coefficient de proportionnalité 3

[DOSSIER COMPLET] 3