



## Domaines

Cycle 1 : Construire les premiers outils pour structurer sa pensée / Cycles 2 et 3 : Mathématiques

## Objectifs

Cycle 1 : Stabiliser la connaissance des petits nombres / Cycle 2 : Calculer avec des nombres entiers / Cycle 3 : Calculer avec des nombres entiers et des nombres décimaux.

## Compétences

### Cycle 1 :

- Avoir compris que tout nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédent et que cela correspond à l'ajout d'une unité à la quantité correspondante ;
- Quantifier des collections jusqu'à 10 au moins, les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales. Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas 10 ;
- Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.

### Cycles 2 et 3 :

- Mémoriser des faits numériques, des procédures ;
- Mobiliser en situation ses connaissances de faits numériques et ses connaissances sur la numération ;
- Traiter à l'oral et à l'écrit des calculs relevant des 4 opérations ;
- Elaborer ou choisir des stratégies, expliciter les procédures utilisées et comparer leur efficacité ;
- Calculer sans le support de l'écrit, pour obtenir un résultat exact, pour estimer un ordre de grandeur ou pour vérifier la vraisemblance d'un résultat ;
- Résoudre mentalement des problèmes arithmétiques, à données numériques simples.

Applications and icons included in the arrow:

- plickers
- Bitsboard
- QCMCam
- Kahoot!
- Calcul@tice
- MATHÉROS
- Calcache
- DÉFI TABLES
- Learning Apps.org
- Nombre cible
- Exercices et évaluations
- Mathador
- Whiteboard
- Cahier multimédia
- Carte mentale
- Caméra hue
- L'éduc de NORMANDIE by one
- plickers
- 120 S
- scanScores
- ADAPTIV MATH
- Exercices et évaluations

## Echauffement

Activité très courte (max. 5 min) pour réactiver des faits numériques ou relations entre les nombres déjà mémorisés. Elle vise la réussite de tous.

- Suivi individualisé des activités d'échauffement
- Création possible par les élèves de leurs propres exercices
- Variation des modalités / interactivité

## Entraînement

Activité de mémorisation des faits numériques ou de mobilisation de procédures élémentaires.

- Variation des modalités / interactivité
- Suivi des apprentissages (enseignant) et des progrès 'élève)
- Création de parcours différenciés
- Adaptable aux programmations de l'enseignant
- Feed back instantané via les applications / correction automatique
- Aide à la concentration, focalisation



## Recherche et institutionnalisation

Activité qui nécessite un temps de recherche individuel des élèves et qui autorise l'usage de l'écrit. Elle donne lieu à une hiérarchisation et à une automatisation des procédures.

- Aide à la modélisation et à l'explicitation
- Collaboration, partage, débat
- Intégrer du contenu multimédia à l'institutionnalisation : trace vocale ou vidéo des échanges, des procédures, de la manipulation...

## Evaluer et remédier



## Des évènements

