



<b>NOMBRES ET CALCULS</b>	T1	AUTO BILAN	T2	AUTO BILAN	T3	AUTO BILAN
<b>N1 – Utiliser les nombres pour comparer et calculer</b> : diverses représentations (nombres décimaux relatifs et rationnels, puissances, racine carrées), calcul exact ou approché, mental, à la main ou instrumenté, techniques opératoires, comparaison, encadrement et repérage...						
<b>N2 – Utiliser les nombres et calculer pour résoudre un problème</b> : choix adapté de calculs (sens des opérations), ou de modalités de comparaison pour le traitement d'un problème, vraisemblance d'un résultat, ordre de grandeur d'objets, situations mettant en jeu la divisibilité (engrenages, etc.)...						
<b>N3 - Comprendre et utiliser les notions de divisibilité</b> : multiples et diviseurs, critères de divisibilité, décomposition en facteurs premiers, fractions irréductibles...						
<b>N4 - Utiliser le calcul littéral</b> : convention d'écritures, notion d'indéterminée, d'identité et d'inconnue, résolution d'équations, notion de variable, développer et factoriser (distributivités simple et double), égalité remarquable $a^2-b^2 = (a-b)(a+b)$ ...						

<b>GRANDEURS ET MESURES</b>	T1	AUTO BILAN	T2	AUTO BILAN	T3	AUTO BILAN
<b>G1 - Calculer avec des grandeurs mesurables et des unités adaptées</b> : masses, durées, angles, longueurs, aires, volumes (pavé droit, prisme, cylindre, pyramide, cône, boule), grandeurs composées (vitesse, débit, densité...), unités adaptées et cohérente, conversions d'unités, lien entre unités et dimensions de l'espace, ...						
<b>G2 - Comprendre l'effet de quelques transformations sur des grandeurs géométriques</b> : effet de symétries, translation, rotation et homothétie, sur les longueurs, angles, aires et volumes, rapport d'agrandissement ou de réduction (échelle d'une carte) et lien avec les dimensions de l'espace...						

<b>ESPACE ET GEOMETRIE</b>	T1	AUTO BILAN	T2	AUTO BILAN	T3	AUTO BILAN
<b>E1 – Représenter l'espace</b> : utiliser et mettre en relation différentes représentations d'un même solide (vues en perspective, vues de face et de dessus, en coupe, schémas, patrons) et leurs sections planes (pavé droit, cylindre et prisme, pyramide et cône, boule), repérage dans un pavé droit (abscisse, ordonnée, altitude, profondeur) ou sur une sphère (latitude, longitude)...						
<b>E2 – Utiliser les notions de géométrie plane pour démontrer</b> : mener des raisonnements géométriques et mettre en œuvre un protocole de construction, à partir de connaissances sur les configurations (somme des angles d'un triangle, hauteurs et médiatrices, inégalité triangulaire, angles alternes-internes et correspondants, égalités de triangles, triangles semblables (Thalès), propriétés du parallélogramme, théorème de Pythagore, trigonométrie), à partir de connaissances sur les transformations (symétries, translation, rotation, homothétie)...						

<b>ORGANISATION ET GESTION DE DONNEES, FONCTION</b>	T1	AUTO BILAN	T2	AUTO BILAN	T3	AUTO BILAN
<b>O1 - Interpréter, représenter et traiter des données :</b> tableaux, diagrammes en bâtons, diagrammes circulaires, histogrammes, effectifs, fréquences, moyenne pondérée, médiane et étendue..						
<b>O2 - Comprendre et utiliser des notions élémentaires de probabilités :</b> problèmes simples relatifs au hasard, notion de probabilité (proportion) et différentes formes, langage probabiliste, lien entre fréquence et probabilité, cas des évènements impossibles, certains et contraires...						
<b>O3 - Résoudre des problèmes de proportionnalité :</b> situation de proportionnalité ou non, diverses représentations, choix de calcul adapté pour la quatrième proportionnelle, taux d'évolution et coefficient multiplicateur, ratio et partage..						
<b>O4 - Comprendre et utiliser la notion de fonction :</b> vocabulaire (variable, fonction, antécédent, image), différents modes de représentation (expression, tableau, représentation graphique, programme de calcul), notations, modélisation de situations, fonctions linéaires et affines, ...						

<b>ALGORITHMIQUE ET PROGRAMMATION</b>	T1	AUTO BILAN	T2	AUTO BILAN	T3	AUTO BILAN
<b>P1 – Ecrire, tester, corriger et exécuter un programme simple :</b> notions d'algorithme et de programme, de variable informatique, d'évènement déclencheur, de séquences d'instructions, de boucles et d'instructions conditionnelles, de blocs en interactions, ...						

<p><b>Rentrée scolaire :</b></p> <p>Vu et pris connaissance, le .....,</p> <p>Signature du(des) responsable(s) :</p>	<p><b>Fin du 1<sup>er</sup> trimestre :</b></p> <p>Vu et pris connaissance, le .....,</p> <p>Signature du(des) responsable(s) :</p>
<p><b>Fin du 2<sup>nd</sup> trimestre :</b></p> <p>Vu et pris connaissance, le .....,</p> <p>Signature du(des) responsable(s) :</p>	<p><b>Fin du 3<sup>e</sup> trimestre :</b></p> <p>Vu et pris connaissance, le .....,</p> <p>Signature du(des) responsable(s) :</p>