

ESPACE ET GÉOMÉTRIE (SUITE)

ATTENDUS DE FIN D'ANNÉE

ÉLÉMENTS DU PROGRAMME

Exemples d'activités

- Ce travail est mené en lien avec «Questionner le monde».
- Passer, dans les activités, de l'espace proche et connu à un espace inconnu.
- Mises en situations, avec utilisation orale puis écrite d'un langage approprié.
- Ce travail est mené en lien avec «Questionner le monde»
- Étudier des représentations de l'espace environnant (maquettes, plans, photos), en produire.
- Dessiner l'espace de l'école.
- Parcours de découverte et d'orientation pour identifier des éléments, les situer les uns par rapport aux autres, anticiper et effectuer un déplacement, le coder.
- Réaliser des déplacements dans l'espace et les coder pour qu'un autre élève puisse les reproduire.
- Produire des représentations d'un espace restreint et s'en servir pour communiquer des positions.
- Programmer les déplacements d'un robot ou ceux d'un personnage sur un écran.

Exemples de réussite

En lien avec «Questionner le monde»

- Après avoir choisi un objet mystère dans sa tête, il décrit la position de cet objet pour que ses camarades puissent l'identifier.
- Il retrouve un objet ou un élève dont la position dans la classe a été décrite.
- Il représente sur un plan de l'école ou de la classe un itinéraire qu'il a effectué.
- Il place des photos de ses camarades sur un plan de la classe.
- Il suit un itinéraire tracé sur un plan de l'école ou de la classe.
- Il code un parcours pour qu'un autre élève se rende à un endroit donné.
- Il effectue un déplacement du type : avancer de 2 pas, tourner à droite, reculer de 3 pas.
- Il décrit le déplacement effectué par un camarade ou par le professeur.
- Il représente un déplacement sur un tapis quadrillé sous la forme d'une suite de flèches orientées.

Exemples de réussite

En lien avec «Questionner le monde»

- Il décrit sa position ou celle d'un objet dans la classe, sur une photo, un tableau, un plan de façon suffisamment précise ;
- Il sait retrouver un objet ou un élève dont la position dans la classe, sur une photo, un tableau, un plan a été décrite ;
- Il suit un itinéraire tracé sur un plan
- Il représente sur un plan du village, du quartier un itinéraire qu'il a effectué ;
- Il replace des photos sur un plan ;
- Il code un parcours pour qu'un autre élève se rende à un endroit donné.
- Il décrit le déplacement effectué par un camarade ou par le professeur.
- Il code un déplacement sous la forme d'une suite de flèches orientées.
- Il décode un déplacement pour réaliser un déplacement dans un quadrillage.
- Il réalise un déplacement en utilisant un logiciel approprié.

Exemples de réussite

En lien avec «Questionner le monde»

- Il décrit sa position ou celle d'un objet dans la classe, sur une photo, un tableau, un plan de façon suffisamment précise.
- Il sait retrouver un objet ou un élève dont la position dans la classe, sur une photo, un tableau, un plan a été décrite.
- Il suit un itinéraire tracé sur un plan.
- Il représente sur un plan du village, du quartier un itinéraire qu'il a effectué.
- Il replace des photos sur un plan.
- Il code un parcours pour qu'un autre élève se rende à un endroit donné.
- Il décrit le déplacement effectué par un camarade ou par le professeur.
- Il réalise un déplacement en utilisant un logiciel approprié.
- Il comprend et produit un algorithme simple afin de coder les déplacements d'un robot ou d'un personnage sur un écran.