



I REPÈRES ANNUELS DE PROGRESSION

ESPACE ET GÉOMÉTRIE

CP

CE1

CE2

(Se) repérer et (se) déplacer en utilisant des repères et des représentations

Il est possible, lors de la résolution de problèmes, d'aller au-delà des repères de progressivité identifiés pour chaque niveau.

Les élèves représentent des lieux et codent des déplacements se situant dans la classe en mode débranché (passage par le papier/crayon, par le corps en activité de motricité), puis dans l'environnement de l'école.

Les élèves représentent des lieux et codent des déplacements se situant dans le quartier proche.

Ils représentent des lieux et codent en mode débranché des déplacements se situant dans le quartier proche.

Les élèves représentent des lieux et codent des déplacements se situant dans un quartier étendu ou dans le village.

Ils représentent des lieux et codent en mode débranché des déplacements se situant dans un quartier étendu ou dans le village.

Dès le CP ou le CE1, les élèves codent des déplacements à l'aide d'un logiciel de programmation adapté.

Les élèves consolident le codage des déplacements à l'aide d'un logiciel.

Ils comprennent et produisent des algorithmes simples pour la programmation des déplacements d'un robot ou ceux d'un personnage sur un écran (par exemple une succession de flèches parmi : aller à gauche, aller à droite, tourner à gauche, tourner à droite). Ils continuent à jouer physiquement ces situations dans l'espace concret avec des propositions variées.

Reconnaître, nommer, décrire, reproduire quelques solides

Les élèves fréquentent régulièrement les solides, en passant d'une approche perceptive à une approche analytique.

Les élèves apprennent à nommer ces solides (cube, pavé droit, boule, cône, cylindre, pyramide) et à les décrire en utilisant le vocabulaire adapté (face, sommet, arête).

Les élèves nomment et décrivent les solides découverts aux CP et CE1.

Ils reconnaissent des solides variés (cube, pavé droit, boule, cône, cylindre, pyramide), dans un ensemble de solides fournis par le professeur ou dans leur environnement proche.

Ils construisent un cube avec des carrés ou avec des tiges que l'on peut assembler.

Ils approchent la notion de patron du cube (par exemple, déplier une boîte cartonnée).

Ils décrivent le cube et le pavé droit en utilisant les termes face et sommet et en décrivant leurs faces (carré ; rectangle).