

La résolution de problèmes arithmétiques : programmation CP



CP	Périodes 1 et 2	Période 3	Période 4	Période 5
PROBLÈMES ADDITIFS Problèmes de réunion	- Recherche du tout (parties < 10) - Recherche d' une des parties (nombres < 10).	- Recherche du tout (nombres > 10) - Recherche du tout avec éventuellement 3 parties (nombres > 10) - Recherche d' une des parties (nombres > 10)	Champ numérique étendu - Recherche du tout - Recherche du tout avec éventuellement 3 parties Recherche d' une des parties	Champ numérique étendu - Recherche du tout - Recherche d' une des parties - Recherche d'une des parties avec 3 parties (= problème à 2 étapes)
PROBLÈMES ADDITIFS Problèmes de transformation	- Recherche de la quantité finale dans le cas d'un ajout ou d'un retrait (nombres < 10)	- Recherche de la quantité finale dans le cas d'un ajout ou d'un retrait (nombres > 10)	- Recherche de la transformation (ajout ou retrait) avec nombres > 10 - Recherche de l' état final avec 2 transformations successives (2 étapes)	- Recherche de l' état initial (ajout ou retrait)
Écritures mathématiques	Les écritures mathématiques avec les symboles « + », « - » et « = » sont proposées par le professeur et discutées avec les élèves après que ceux-ci ont résolu le problème. Elles ne sont pas exigées des élèves. Les écritures mathématiques avec les symboles « + », « - » et « = » sont introduites en période 2.	Les écritures mathématiques avec les symboles « + », « - » et « = » sont progressivement attendues . L'apprentissage des techniques d'addition en ligne ou posée en colonnes peut s'appuyer sur des problèmes de réunion de deux collections.	Les écritures mathématiques avec les symboles « + », « - » et « = » sont progressivement attendues . L'apprentissage des techniques d'addition en ligne ou posée en colonnes peut s'appuyer sur des problèmes de réunion de deux collections.	Les écritures mathématiques avec les symboles « + », « - » et « = » sont attendues .
PROBLÈMES MULTIPLICATIFS			Avec 3 nombres en jeu < 30 - Recherche du tout (produit) - Recherche du nombre de parts (partage égal) - Recherche de la valeur d'une part	Avec 3 nombres en jeu < 30 - Recherche du tout (produit) - Recherche du nombre de parts (partage égal) - Recherche de la valeur d'une part
Stratégies de calcul	Les stratégies de dénombrement en appui sur du matériel de numération du début d'année évoluent progressivement vers des stratégies de dénombrement en appui sur des représentations figuratives ou schématiques des collections. Certains élèves commenceront à mobiliser des stratégies de calcul (utilisation de résultats mémorisés).		Les stratégies de résolution s'appuient sur du matériel de manipulation faisant intervenir la nature multiplicative des nombres en jeu, des représentations figuratives ou avec des schémas. L'enjeu est de construire le sens des opérations sans difficulté liée au calcul. Certains élèves mobilisent des stratégies de calcul (utilisation de résultats mémorisés).	