

Repères annuels de programmation

Escape game 1 - Au cœur de la pyramide !

Notions

Nombre et calcul

- Nombres entiers jusqu'à 999 999 999
- Addition et soustraction des nombres entiers avec ou sans retenue.

Grandeurs et mesures

- Unités de mesures (cm)

Géométrie

- Solide : prismes et pyramides à base carré et triangulaire.
Lexique associé : patron, face, arête, sommet

Escape game 2 - Panique à l'école des apprentis sorciers !

Notions

Nombre et calcul

- Fractions : notion de partage équitable
- Grands nombres
- Multiplication à deux chiffres
- Calcul mental et calcul réfléchi

Grandeurs et mesures

- Les contenances
- Les durées

Géométrie

- Figures simples

Résolution de problèmes

- Problèmes logiques
- Problèmes ouverts

Escape game 3 - La révolution des robots !

Notions

Nombre et calcul

- Lire, écrire des fractions
- Fractions et nombres décimaux
- Division de nombres entiers

Grandeurs et mesures

- Programmer un déplacement sur quadrillage (codage et décodage)
- Lire l'heure, unités de temps

Géométrie

- Programmer un déplacement sur quadrillage (codage et décodage)

Résolution de problèmes

- Résoudre un problème à étapes
- Programme de construction en géométrie

Période 1 Septembre à octobre	Période 2 Novembre à décembre	Période 3 Janvier à février	Période 4 Mars et avril	Période 5 Mai à juillet
	← Au cœur de la pyramide ! →			
			← Panique à l'école des apprentis sorciers ! →	
				La révolution des robots !



Entrée dans les notions.
L'escape game devient un point d'appui pour la suite des apprentissages.

Réinvestissement et consolidation des notions en fin de séquence.

Entretien des connaissances et des procédures.

Objectif en coopératif (EMC) comme potentielle priorité de l'activité.