

**Formation « 100 % de réussite au cycle 2 » Nombres et calculs en lien avec la résolution de problèmes numériques**

**Compétence professionnelle visée dans le domaine 1 du socle commun:** être capable de concevoir et mettre en œuvre un enseignement explicite et ritualisé des nombres et du calcul en lien avec la résolution de problème numériques.

Critères	Indicateurs	Début de stage	Fin de stage*
En mettant en lien toutes les représentations du nombre	Les différentes représentations du nombre sont travaillées quotidiennement (dés, barres, cartes à points, unités de numération, décompositions additives...).	1 2 3 4	1 2 3 4
	Les régularités de la comptine orale sont enseignées : petite comptine (de 1 à 9) et grande comptine (de 1 à 19).	1 2 3 4	1 2 3 4
	Les régularités de l'écriture chiffrée des nombres sont enseignées (compteur, château des nombres).	1 2 3 4	1 2 3 4
	Des situations phares de groupements et d'échanges (fourmilion, banquier...) sont utilisées pour construire la numération décimale.	1 2 3 4	1 2 3 4
	La valeur des chiffres selon leur position dans le nombre est explicitement travaillée.	1 2 3 4	1 2 3 4
	Les équivalences entre nombres de centaines, de dizaines et d'unités sont automatisées (ex : 12 d = 120 u ; 24 d = 2 c et 40 u).	1 2 3 4	1 2 3 4
	La mémorisation des faits numériques (compléments à 10, doubles, table d'additions...) et l'automatisation des stratégies (ex : $8 + 19 = 20 + 8 - 1 = 19 + 1 + 7$ ) sur lesquelles repose le calcul, sont entraînées.	1 2 3 4	1 2 3 4
	La construction des ordres de grandeur (ex : situer 45 entre 0 et 100 demande d'évaluer où se situe la moitié de 100) s'appuie sur les lignes numériques.	1 2 3 4	1 2 3 4
En donnant du sens aux nombres et au calcul avec la résolution de problèmes numériques	Le sens des quatre opérations est construit par la résolution de problèmes.	1 2 3 4	1 2 3 4
	La compréhension des problèmes repose sur des interactions orales : explicitation, théâtralisation, manipulation, gestes...	1 2 3 4	1 2 3 4
	La résolution des problèmes s'appuie sur une modélisation à l'aide de dessins, de schémas ou d'écritures mathématiques.	1 2 3 4	1 2 3 4
En respectant un rythme soutenu d'apprentissage	Les nombres sont travaillés pour permettre aux élèves de maîtriser : - en CP, les nombres jusqu'à 60 dès la période 3 ; - en CE1, les nombres jusqu'à 1000 dès la période 2.	1 2 3 4	1 2 3 4
	10 problèmes par semaine sont travaillés.	1 2 3 4	1 2 3 4
En programmant spécifiquement l'entraînement	Des temps de travail en ateliers sont prévus pour permettre aux élèves de s'entraîner avec des jeux, des logiciels, des exercices oraux et écrits.	1 2 3 4	1 2 3 4
	La construction du nombre s'appuie sur des rituels mathématiques quotidiens.	1 2 3 4	1 2 3 4
En évaluant régulièrement les acquis pour différencier	Les résultats des évaluations nationales sont analysés pour identifier les réussites et les besoins des élèves.	1 2 3 4	1 2 3 4
	L'accompagnement des élèves s'appuie : - sur les ressources Eduscol pour les élèves repérés en difficulté aux évaluations nationales ; - et sur des outils sélectionnés en conseil de cycle pour les élèves en réussite.	1 2 3 4	1 2 3 4
	Les activités de calcul mental sont différenciées.	1 2 3 4	1 2 3 4
En s'attachant à l'acquisition du lexique spécifique	Le vocabulaire mathématique est identifié et utilisé à l'oral comme à l'écrit.	1 2 3 4	1 2 3 4
	La polysémie des mots utilisés en mathématique est travaillée en séances de vocabulaire (table, règle, unité, opération...)	1 2 3 4	1 2 3 4
En organisant les apprentissages sur l'année	La résolution de problèmes fait l'objet d'une progression.	1 2 3 4	1 2 3 4
	Le calcul mental s'organise en séquences d'apprentissage.	1 2 3 4	1 2 3 4
	Les liens entre numération, résolution de problèmes, calculs sont explicitement présentés aux élèves.	1 2 3 4	1 2 3 4

Début de stage : ce que je fais déjà : **1** : pas du tout/ **2** : à minima/ **3** : en grande partie/ **4** : tout à fait (code 1 à 4 à entourer)

Fin de stage : ce que je me sens capable de faire : **1** : pas du tout/ **2** : à minima/ **3** : en grande partie/ **4** : tout à fait (code 1 à 4 à entourer)

Ce que je retiens :

Ce dont j'ai encore besoin :