



À RETROUVER

-  Les nouveaux programmes Mathématiques CM1 complets
-  Le domaine Proportionnalité CM1
-  Toutes mes ressources pour le coin du maître



En vigueur

Depuis septembre 2025 pour toutes les classes de CM1 de France.

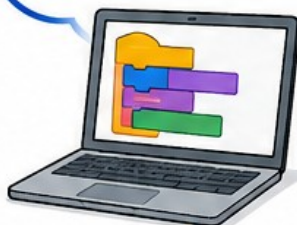
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

- ✓ Utiliser et produire des codages de déplacements (quartier, ville...).
- ✓ Travailler sur des suites évolutives avec des algorithmes progressivement plus complexes (ex : 80 ; 85 ; 83 ; 88 ; 86 ; 91...).
- ✓ Exécuter des programmes de calcul simples (choisir un nombre → ajouter 2 → multiplier par 4 → écrire le résultat).
- ✓ Utiliser des logiciels de programmation par blocs (Scratch) ou un tableur pour vérifier les résultats.
- ✓ Réaliser des figures géométriques s'appuyant sur des programmes de construction.



Ces compétences initient les élèves à une première forme de raisonnement algorithmique : codages de déplacements, suites évolutives, et programmes de calcul simples.

LA PENSÉE INFORMATIQUE CM1



OÙ EN SAVOIR PLUS ?

Retrouve les nouveaux programmes Mathématiques CM1 complets, le domaine Proportionnalité CM1, et toutes mes ressources pour le coin du maître.



CE QUE RECOUVRE CHAQUE OBJECTIF



1. Les codages de déplacements

Décrire un trajet (quartier, ville, grille) avec un vocabulaire précis (avancer, tourner à droite/gauche, ...), puis le coder sous forme de suite d'instructions : une première forme de programmation « débranchée ».



Deux élèves échangent leur code. Si le trajet ne mène pas au bon endroit, on comprend qu'un code doit être complet et sans ambiguïté. La vérification croisée apprend souvent davantage que le codage initial.



2. Les suites évolutives

Contrairement à une suite arithmétique simple, ces suites suivent une règle plus complexe qu'il faut identifier par tâtonnement et vérification (ex : alterner +5 et -2).

Astuce en classe :

Écrire l'écart entre chaque terme :



80	85	83	88	86	91
+5	-2	+5	-2	+5	

La règle alternée devient visible d'un coup d'œil !



3. Les programmes de calcul

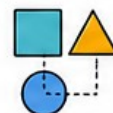
Au CM1, les élèves exécutent un programme de calcul donné, étape par étape — la production de programmes de calcul par les élèves eux-mêmes arrivera au CM2.

Exemple : choisir un nombre → ajouter 2 → multiplier par 4 → écrire le résultat.



4. Scratch et le tableur

Ces outils numériques servent à vérifier des résultats obtenus « à la main », pas uniquement à programmer pour programmer : ils viennent conforter le raisonnement mathématique.



5. Les programmes de construction

La logique du programme de calcul se transpose à la géométrie : on suit une suite d'instructions de tracé.

- ✓ Au CM1, les élèves réalisent des figures à partir d'un programme déjà écrit.
- ✓ Ils n'ont pas encore à en rédiger un eux-mêmes.
- ✓ Objectifs : lecture rigoureuse, ordre des étapes, préparation en douceur à la production de programmes au CM2.