

Programme Cycle 3 2025 - Organisation et gestion de données et probabilités

	Objectifs d'apprentissage en CM1	Objectifs d'apprentissage en CM2	Objectifs d'apprentissage en 6 ^{ème}
Organisation et gestion de données	<ul style="list-style-type: none"> Recueillir des données et produire un tableau, un diagramme en barres ou un ensemble de points dans un repère pour les présenter Lire et interpréter les données d'un tableau à simple ou double entrée, d'un diagramme en barres ou d'une courbe Résoudre des problèmes en une ou plusieurs étapes en utilisant les données d'un tableau à simple ou double entrée, d'un diagramme en barres ou d'une courbe 	<ul style="list-style-type: none"> Recueillir des données et produire un tableau, un diagramme en barres ou un ensemble de points dans un repère pour présenter des données recueillies Lire et interpréter les données d'un tableau, d'un diagramme en barres, d'un diagramme circulaire ou d'une courbe Résoudre des problèmes en une ou deux étapes en utilisant les données d'un tableau, d'un diagramme en barres, d'un diagramme circulaire ou d'une courbe 	<ul style="list-style-type: none"> Planifier une enquête et recueillir des données Réaliser des mesures et les consigner dans un tableau Construire un tableau simple pour présenter des données (observations, caractères) Faire un choix en filtrant les données d'un tableau selon un critère
Probabilités	<ul style="list-style-type: none"> Identifier des expériences aléatoires Identifier toutes les issues possibles lors d'une expérience aléatoire simple Comprendre et utiliser le vocabulaire approprié : « impossible », « possible », « certain », « probable », « peu probable », « une chance sur deux » Comparer des issues d'expériences aléatoires ou des événements selon leur probabilité de réalisation Comprendre que ce n'est pas parce qu'il y a deux issues possibles que chacune a une chance sur deux de se réaliser Reconnaître des situations d'équiprobabilité 	<ul style="list-style-type: none"> Identifier toutes les issues possibles lors d'une expérience aléatoire simple Identifier toutes les issues réalisant un événement dans une expérience aléatoire simple Dans une situation d'équiprobabilité, lors d'une expérience aléatoire simple, exprimer la probabilité d'un événement sous la forme « a chances sur b » Comparer des probabilités dans des cas simples Comprendre la notion d'indépendance lors de la répétition de la même expérience aléatoire Dans des situations d'équiprobabilité, recenser toutes les issues possibles d'une expérience aléatoire en deux étapes dans un tableau ou dans un arbre afin de déterminer des probabilités 	<ul style="list-style-type: none"> Savoir que la probabilité d'un événement est un nombre compris entre 0 et 1 Calculer des probabilités dans des situations simples d'équiprobabilité Comparer des résultats d'une expérience aléatoire répétée à une probabilité calculée