

RÉFÉRENTIEL DES SAVOIR-FAIRE ESSENTIELS DE 3ÈME.

Références et intitulés	
Nombres et calculs	
5.AM.NC7	Substituer un nombre dans une expression littérale
4.AM.NC1	Décomposer un entier en produit de facteurs premiers
4.AM.NC5	Calculer avec des puissances
4.AM.NC7	Réduire une expression littérale
4.AM.NC8	Utiliser la distributivité simple
3.AM.NC1	Rendre une fraction irréductible
3.AM.NC2	Utiliser la distributivité double
3.AM.NC3	Factoriser une somme
3.AM.NC4	Résoudre une équation
Organisation et gestion de données	
5.AM.ODG2	Appliquer un pourcentage
5.AM.ODG3	Utiliser un ratio
4.AM.ODG1	Déterminer une moyenne simple
4.AM.ODG2	Utiliser la proportionnalité (4ème proportionnelle)
4.AM.ODG3	Déterminer un pourcentage
3.AM.ODG1	Déterminer une image/ un antécédent
3.AM.ODG2	Déterminer une médiane
3.AM.ODG3	Déterminer une probabilité simple
Grandeurs et mesure	
5.AM.GM3	Déterminer la longueur d'un cercle
5.AM.GM4	Déterminer l'aire d'un polygone
4.AM.GM1	Déterminer l'aire d'un disque
4.AM.GM3	Déterminer une vitesse/durée/distance
3.AM.GM1	Calculer le volume (cône, pyramide)
3.AM.GM2	Convertir des volumes et des capacités
3.AM.GM3	Convertir des durées (décimaux à 0,1 près)
Espace et géométrie	
4.AM.EG1	Calculer une longueur avec Pythagore
4.AM.EG2	Démontrer qu'un triangle est rectangle
3.AM.EG1	Calculer une longueur en utilisant le théorème de Thalès
3.AM.EG2	Démontrer que deux droites sont parallèles
3.AM.EG3	Calculer un angle avec la trigonométrie
3.AM.EG4	Calculer une longueur en utilisant la trigonométrie
ALGORITHME ET PROGRAMMATION	
4.AM.AP1	Lire et comprendre un programme Scratch



Entraîne toi avec les Automaths974 pour maîtriser les savoir-faire essentiels de 3ème.



Évaluation toutes les 2 semaines

©
**M
A
T
H
9
7
4
.
F
R**



Retrouve ici les fiches et Automaths et leur corrigé

Références et intitulés	
Nombres et calculs	
5.AM.NC7	Substituer un nombre dans une expression littérale
4.AM.NC1	Décomposer un entier en produit de facteurs premiers
4.AM.NC5	Calculer avec des puissances
4.AM.NC7	Réduire une expression littérale
4.AM.NC8	Utiliser la distributivité simple
3.AM.NC1	Rendre une fraction irréductible
3.AM.NC2	Utiliser la distributivité double
3.AM.NC3	Factoriser une somme
3.AM.NC4	Résoudre une équation
Organisation et gestion de données	
5.AM.ODG2	Appliquer un pourcentage
5.AM.ODG3	Utiliser un ratio
4.AM.ODG1	Déterminer une moyenne simple
4.AM.ODG2	Utiliser la proportionnalité (4 ^{ème} proportionnelle)
4.AM.ODG3	Déterminer un pourcentage
3.AM.ODG1	Déterminer une image/ un antécédent
3.AM.ODG2	Déterminer une médiane
3.AM.ODG3	Déterminer une probabilité simple
Grandeurs et mesure	
5.AM.GM3	Déterminer la longueur d'un cercle
5.AM.GM4	Déterminer l'aire d'un polygone
4.AM.GM1	Déterminer l'aire d'un disque
4.AM.GM3	Déterminer une vitesse/durée/distance
3.AM.GM1	Calculer le volume (cône, pyramide)
3.AM.GM2	Convertir des volumes et des capacités
3.AM.GM3	Convertir des durées (décimaux à 0,1 près)
Espace et géométrie	
4.AM.EG1	Calculer une longueur avec Pythagore
4.AM.EG2	Démontrer qu'un triangle est rectangle
3.AM.EG1	Calculer une longueur en utilisant le théorème de Thalès
3.AM.EG2	Démontrer que deux droites sont parallèles
3.AM.EG3	Calculer un angle avec la trigonométrie
3.AM.EG4	Calculer une longueur en utilisant la trigonométrie
ALGORITHME ET PROGRAMMATION	
4.AM.AP1	Lire et comprendre un programme Scratch