

Programme de la classe de 3^{ème}

Thème abordé	Objectifs : être capable de...	Page
Nombres et calculs (NC)	NC0 – Tables de multiplication et règles simples de calcul mental NC1 – Calcul fractionnaire NC2 – Puissances NC3 – Notation scientifique d'un nombre décimal..... NC4 – Arithmétique : les nombres premiers, décomposition en facteurs premiers..... NC5 – Calcul littéral/double distributivité..... NC6 – Complément : Identités remarquables..... NC7 – Résolution d'équations du premier degré à une inconnue NC8 – Résolution d'équations produits..... NC9 – Complément : racines carrées.....	
Organisation et gestion de données, fonctions (OGF)	OGF1 – Statistique : moyenne, médiane et étendue..... OGF2 – Probabilités/ Propriétés des probabilités OGF3 – Pourcentages/pourcentages d'évolution OGF4 – Notion de fonctions..... OGF5 – Fonctions linéaires : utiliser, représenter et déterminer une fonction linéaire..... OGF6 – Fonctions affines : utiliser, représenter et déterminer une fonction affine.....	
Grandeurs et mesures (GM)	GM1 – Calcul des volumes des solides sans pointe et avec pointe GM2 – Aire de la sphère, volume de la boule..... GM3 – Agrandissements/Réductions/Triangles semblables.....	
Espace et géométrie (EG)	EG1 – Se repérer dans l'espace..... EG2 – Sphère et Boule..... EG3 – Sections planes..... EG4 – Symétries, translations , rotations : rappels EG5 – Homothéties..... EG6 – Théorème de Pythagore et sa réciproque..... EG7 – Théorème de Thalès..... EG8 – Réciproque du théorème de Thalès..... EG9 – Trigonométrie.....	
Algorithmique et programmation (AP)	AP1 – Utiliser le logiciel de programmation SCRATCH..... AP2 – Utiliser le tableur..... AP2 – Utiliser le logiciel de géométrie dynamique GEOGEBRA..... Ces leçons seront traitées de manière transversale tout au long de l'année en salle informatique.	