

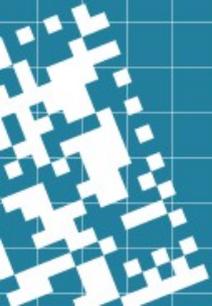


Propositions de programme



Questions clés :

- Quels sont vos objectifs ?
- Quel est votre niveau ?
- Quelle quotité horaire avez-vous de disponible ?

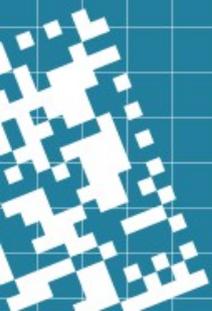
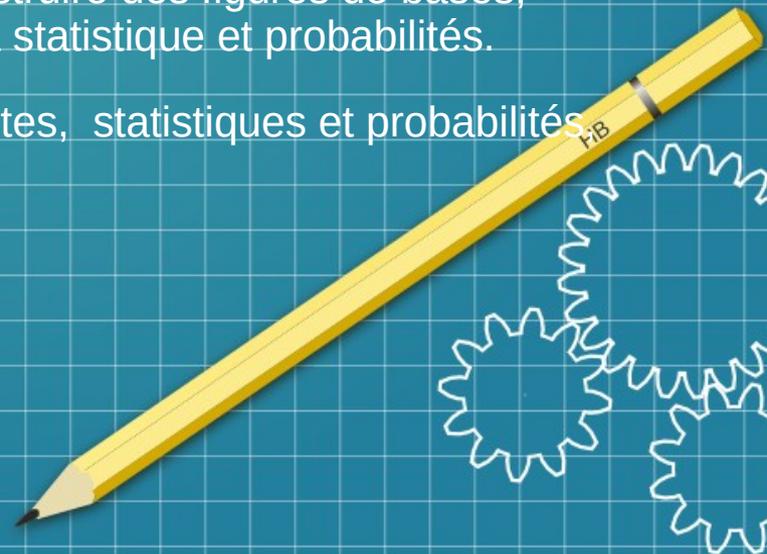




1. Suivre un objectif scolaire

Suivant votre niveau, se fixer un niveau pour la fin du stage.

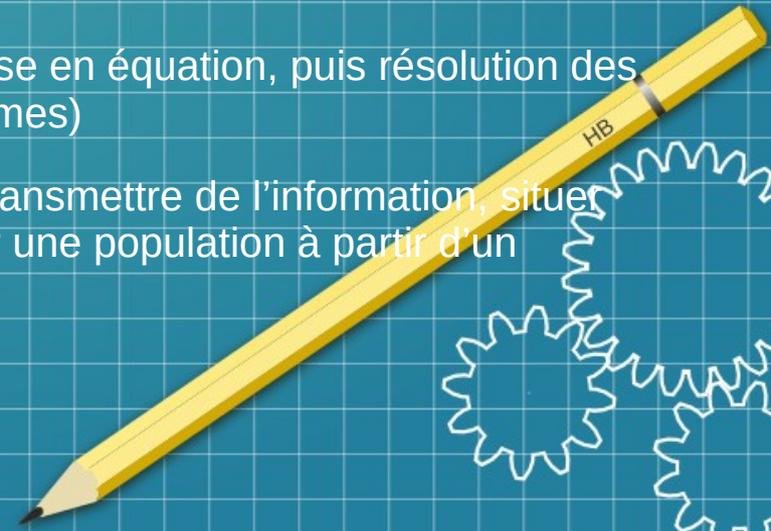
- **Fin de collège** : savoir calculer, résoudre des équations, construire des figures de bases, première approche des propriétés de géométrie, initiation à la statistique et probabilités.
- **Fin de lycée** : Etude de fonctions de référence, étude des suites, statistiques et probabilités combinatoires.





2. En fonction des domaines mathématiques :

- **L'arithmétique ou l'art de compter** : bases de numération, techniques de calcul, format des nombres, système métrique...
- **La géométrie qui apprend à mesurer l'étendue** : angle, parallèles, tangente, symétries, cercles, triangles, polygones, polyèdres, corps ronds, constructions, lieux, triangles isométriques, figures semblables...
- **L'algèbre** : Algèbre numérique (résolution de problèmes par mise en équation, puis résolution des équations). Algèbre littérale (outil pour résoudre tous les problèmes)
- **Statistiques et probabilités** : mesurer l'incertain, recueillir et transmettre de l'information, situer un individu dans une population, (« L'homme moyen »), estimer une population à partir d'un échantillon, prévoir.

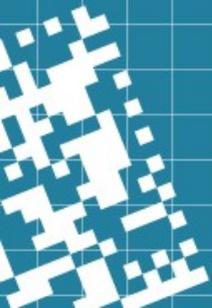
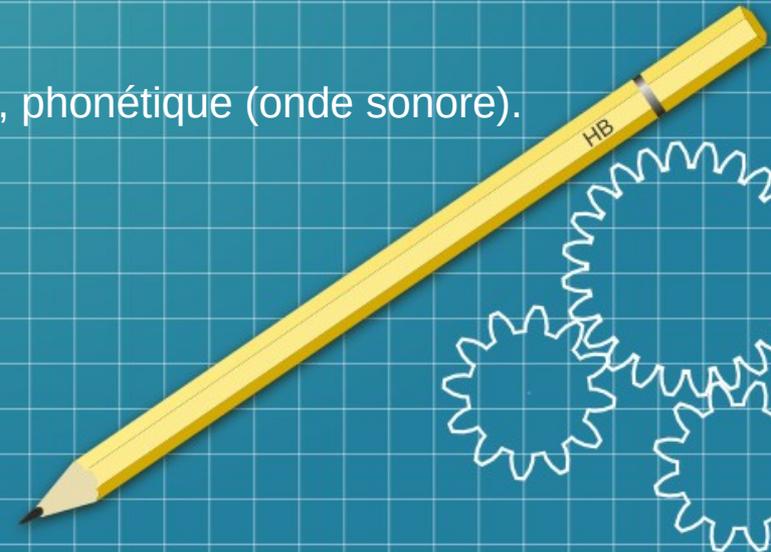




3. En fonction des interactions avec d'autres disciplines.



- **les matières de premier degré d'affinité** : physique (dynamique des phénomènes physiques), informatique (cryptologie), économie, chimie (criminologie), technologie;
- **les matières de deuxième degré d'affinité** : géographie (variation de la population humaine), science de la vie et de la terre (effet d'un médicament), éducation physique et sportive (perspective de victoires) ;
- **les matières de troisième degré d'affinité** : arts (fractales), phonétique (onde sonore).





4. Avec une approche ludique ou historique

- Résoudre des énigmes
- Maths et magie
- Etudier les mathématiques au fil du temps.

