

Numérique

3.N1	Identités, équation, inéquation			
3.N10	[-] Factoriser des expressions algébriques dans lesquelles le facteur est apparent			
3.N11	[-] Connaître les identités remarquables			
3.N12	[-] Développer en utilisant une identité remarquable sur des exemples numériques ou littéraux			
3.N13	[-] Factoriser en utilisant une identité remarquable sur des exemples numériques ou littéraux			
3.N14	[-] Mettre en équation un problème conduisant à une équation du 1er degré à une inconnue			
3.N15	[-] Résoudre une équation-produit de deux expressions du 1er degré			
3.N16	[-] Résoudre un système de deux équations du 1er degré et en donner une interprétation graphique			
3.N17	[-] Résoudre une inéquation du 1er degré et représenter ses solutions sur une droite graduée			
3.N2	Racine carrée			
3.N20	[-] Connaître et utiliser la notion de racines carrées d'un nombre (en lien avec calculatrice)			
3.N21	[-] Utiliser les égalités $(\sqrt{a})^2=a$ et $\sqrt{a^2}=a$ avec $a>0$ sur des exemples numériques			
3.N22	[-] Connaître et utiliser les règles de calcul sur les radicaux			
3.N23	[-] Résoudre l'équation $x^2=a$ avec $a>0$ sur des exemples numériques			
3.N3	Statistique Probabilité			
3.N30	[-] Déterminer la valeur de la médiane d'une série statistique et en donner la signification			
3.N31	[-] Déterminer les quartiles d'une série statistique et en donner la signification			
3.N32	[-] Déterminer l'étendue d'une série statistique(liste, tableau, graphique)			
3.N33	[-] Exprimer et exploiter les résultats de mesures d'une grandeur (notion d'incertitude, validité)			
3.N34	[-] Comprendre et utiliser des notions élémentaires de probabilité			
3.N35	[-] Calculer des probabilités dans des contextes familiers			
3.N4	Arithmétique et nombres			
3.N40	[-] Déterminer si deux nombres entiers sont premiers entre eux (notion de PGCD)			
3.N41	[-] Simplifier une fraction			
3.N42	[-] Rendre une fraction irréductible			
3.N43	[-] Comparer des écritures fractionnaires de nombres relatifs			
3.N44	[-] Additionner et soustraire des écritures fractionnaires de nombres relatifs			
3.N45	[-] Multiplier deux écritures fractionnaires de nombres relatifs			
3.N46	[-] Connaître et utiliser l'égalité $a/b = a \times 1/b$ en lien avec la notion d'inverse			
3.N47	[-] Diviser deux écritures fractionnaires de nombres relatifs			
3.N48	[-] Connaître et utiliser les règles de calcul sur les puissances sur des exemples			
3.N5	Fonctions			
3.N50	[-] Trouver l'image d'un nombre par une fonction définie par une courbe, un tableau de données ou une formule			
3.N51	[-] Connaître, utiliser le vocabulaire : fonction, image, antécédent, courbe représentative...			
3.N52	[-] Connaître et utiliser la notation $x \rightarrow f(x)$			
3.N53	[-] Déterminer par le calcul l'image et l'antécédent d'un nombre donné par une fonction linéaire			
3.N54	[-] Déterminer une fonction linéaire à partir de la donnée d'un nombre non nul et de son image			
3.N55	[-] Représenter graphiquement une fonction linéaire			
3.N56	[-] Lire la représentation graphique d'une fonction linéaire (image, antécédent, coefficient directeur)			
3.N57	[-] Déterminer par le calcul l'image et l'antécédent d'un nombre donné par une fonction affine			
3.N58	[-] Déterminer une fonction affine à partir de la donnée de deux nombres et de leur image.			
3.N59	[-] Représenter graphiquement une fonction affine			
3.N510	[-] Lire la représentation d'une fonction affine (image, antécédent, coef. directeur, ordonnée à l'origine)			

Géométrie

3.G1	Espace			
3.G10	[S] Connaître la sphère et ses grands cercles			
3.G11	[-] Représenter une sphère et ses grands cercles (en lien avec méridiens et parallèles)			
3.G12	[-] Connaître la nature de la section d'une sphère par un plan			
3.G13	[-] Connaître et utiliser les sections du cube et du pavé droit par un plan parallèle à une face ou à une arête			
3.G14	[-] Connaître et utiliser les sections du cône de révolution et de la pyramide par un plan parallèle à la base			
3.G15	[-] Calculer l'aire d'une sphère de rayon donné			
3.G16	[S] Calculer le volume d'une boule de rayon donné			
3.G17	[-] Connaître et utiliser les effets de l'agrandissement et de la réduction sur les aires et les volumes			
3.G2	Angle, polygone			
3.G20	[-] Connaître et utiliser la relation entre l'angle inscrit et l'angle au centre interceptant le même arc			
3.G21	[-] Construire un triangle équilatéral ou un carré connaissant son centre et un sommet			
3.G22	[-] Construire un hexagone régulier ou un octogone régulier connaissant son centre et un sommet			
3.G3	Proportion, vitesse, grandeur			
3.G30	[-] Connaître et utiliser la caractérisation graphique de la proportionnalité dans un plan repéré			
3.G31	[-] Etablir le lien entre appliquer un pourcentage et multiplier par le coefficient correspondant			
3.G32	[-] Calculer la vitesse moyenne, la distance ou la durée du parcours à partir des autres données			
3.G33	[-] Connaître, utiliser et convertir des unités de vitesse			
3.G34	[-] Convertir les grandeurs produits ou quotients (masse vol, kWh, m ³ /s, tours/s...)			
3.G4	Thalès			
3.G40	[-] Connaître et utiliser le théorème de Thalès			
3.G41	[-] Connaître et utiliser la réciproque du théorème de Thalès			
3.G42	[-] Agrandir ou réduire une figure (angles conservés, longueurs proportionnelles)			
3.G5	Trigonométrie			
3.G50	[-] Dans un triangle rectangle choisir la relation trigonométrique la mieux adaptée à la situation			
3.G51	[-] Connaître et utiliser les relations du sinus dans un triangle rectangle			
3.G52	[-] Utiliser la touche sin de la calculatrice pour déterminer une valeur approchée de la longueur d'un côté			
3.G53	[-] Utiliser la touche sin ⁻¹ de la calculatrice pour déterminer la valeur approchée de la mesure d'un angle			
3.G54	[-] Connaître et utiliser les relations du cosinus dans un triangle rectangle			
3.G55	[-] Utiliser la touche cos de la calculatrice pour déterminer une valeur approchée de la longueur d'un côté			
3.G56	[-] Utiliser la touche cos ⁻¹ de la calculatrice pour déterminer la valeur approchée de la mesure d'un angle			
3.G57	[-] Connaître et utiliser les relations de la tangente dans un triangle rectangle			
3.G58	[-] Utiliser la touche tan de la calculatrice pour déterminer une valeur approchée de la longueur d'un côté			
3.G59	[-] Utiliser la touche tan ⁻¹ de la calculatrice pour déterminer la valeur approchée de la mesure d'un angle			