

DÉFI MATHÉMATIQUE 3

LES APPRENTISSAGES DE VOTRE ENFANT DURANT LA PREMIÈRE ÉTAPE

Durant l'étape qui commence, des objectifs d'apprentissage variés seront poursuivis en classe. Pour vous permettre d'en prendre connaissance, voici des exemples de problèmes, tirés du manuel de l'élève, qui illustrent les compétences recherchées. Certains apprentissages ne pouvant cependant se manifester par un travail écrit, le cas échéant, au lieu d'une référence au manuel de l'élève, une brève description de la compétence attendue est donnée.

A : Votre enfant démontre sa compréhension (Caboche)

En géométrie

En trouvant des objets symétriques dans son environnement (manuel, page 110 : Géométrie A1).

En arithmétique

1. En associant diverses représentations d'une même quantité (manuel, page 39 : Numération A6).
2. En associant l'égalité à la balance à plateaux (manuel, pages 85, 88 et 89 : Jeux de nombres A2, A5 et A6).

Dans l'ensemble des activités mathématiques

1. En faisant preuve d'autonomie.
2. En faisant preuve de créativité.
3. En associant ce qui est étudié en classe à des événements ou à des objets de son environnement.
4. En percevant globalement un problème.
5. En jugeant du réalisme d'une solution.

B : Votre enfant démontre ses capacités à raisonner et à se concentrer (Troublefête)

En logique

En procédant par élimination pour résoudre des grilles logiques (manuel, pages 6 et 9 : Logique A5 et A8).

En géométrie

En traçant l'axe de symétrie d'une figure plane (manuel, page 113 : Géométrie A4 n° 2).

En arithmétique

1. En composant et en décomposant un nombre (manuel, pages 40 et 41 : Numération A7 et A8 n° 2).
2. En construisant ou en complétant des phrases mathématiques correctes à partir d'un ensemble de symboles imposés (manuel, page 89 : Jeux de nombres A6).

Dans l'ensemble des activités mathématiques

1. En manifestant une bonne confiance en soi.
2. En démontrant sa capacité à se concentrer.
3. En démontrant sa capacité à tenir compte de chaque élément d'un problème.
4. En vérifiant son travail.

C : Votre enfant démontre sa capacité à utiliser les processus mathématiques efficaces (D3D4)

En géométrie

En complétant une figure simple de façon symétrique (manuel, pages 116 et 118 : Géométrie A7 et A9 n° 1).

Dans l'ensemble des activités mathématiques

1. En réussissant à bien travailler sous pression.
2. En calculant, mesurant et dessinant avec une certaine rapidité.
3. En calculant, mesurant et dessinant avec précision.

D : Votre enfant démontre sa capacité à communiquer (Papyrus)

En logique

En utilisant les termes permettant de situer un objet par rapport à un autre (manuel page 10 : Logique A9).

En géométrie

En utilisant les termes et expression *symétrie*, *symétrique* et *axe de symétrie*.

En arithmétique

1. En lisant et en écrivant les nombres au moins jusqu'à 999.
2. En lisant et en écrivant des phrases mathématiques (manuel, pages 89 et 90 : Jeux de nombres A6 et A7).

Dans l'ensemble des activités mathématiques

En communiquant oralement ou par écrit au moyen des termes et symboles du langage mathématique.