

DÉFI MATHÉMATIQUE 3

LES APPRENTISSAGES DE VOTRE ENFANT DURANT LA TROISIÈME 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 logique

En interprétant des tableaux de vérité pour résoudre certains problèmes (manuel, page 27 : Logique C26).

En géométrie

1. En donnant des exemples associés au périmètre, à l'aire et au volume (manuel, pages 128 et 129 : Géométrie C19 et C20).
2. En choisissant l'unité de mesure appropriée à diverses mesures : longueur, aire et volume (manuel, pages 133 et 135 : Géométrie C24 et C26).

En arithmétique

1. En associant des calculs effectués sur la planche à calcul à des calculs écrits (manuel, pages 62, 65, 68 et 70 : Numération C29, C32, C35 et C37).
2. En associant le calcul efficace à des échanges de monnaie (manuel, page 97 : Jeux de nombres B14).

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 utilisant un tableau de vérité pour tirer des conclusions appropriées (manuel, page 28 : Logique C27).

En géométrie

1. En transformant des mesures de longueur d'une unité métrique à une autre : m, dm, cm (manuel, pages 137 et 139 : Géométrie C28 et C30, n° 2).
2. En réalisant des constructions selon des contraintes de périmètre, d'aire et de volume (manuel, page 134 : Géométrie C25).

En arithmétique

1. En expliquant ses procédés sur la planche à calcul.
2. En transformant un calcul en un calcul équivalent tout en expliquant cette équivalence (manuel, page 94 : Jeux de nombres B11).

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 mesurant des longueurs en unités métriques et en trouvant l'aire et le volume d'une construction en carrés-unités ou en cubes-unités (manuel, page 135 : Géométrie C26).

En arithmétique

1. En calculant généralement sans erreurs de procédé, même s'il faut lui rappeler ses tables à l'occasion. L'élève utilise la planche à calcul pour effectuer les quatre opérations (manuel, pages 62, 65, 68 et 70 : Numération C29 n° 2, C32 n° 2, C35 n° 2 et C37 n° 2).
2. En réussissant au moins 45 additions ou soustractions de base (tables) en 4 minutes et 30 secondes ou moins (grade 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 géométrie

En utilisant les termes *hauteur*, *périmètre*, *aire* et *volume* ainsi que les symboles *cm*, *cm²* et *cm³* (manuel, pages 133 et 135 : Géométrie C 24 et C26).

Dans l'ensemble des activités mathématiques

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