









COMPÉTENCES DU PROGRAMME À TRAVERS DÉFI MATHÉMATIQUE 4 : ÉTAPE 4 - SEUILS

2005-05-23

	ARITHMÉTIQUE	GÉOMÉTRIE	LOGIQUE
<p>Compétence 1</p>  <p><i>Compréhension</i></p>	<p>Numération C Montrer le lien conduisant du calcul concret au calcul écrit et au calcul mental.</p> <p>Jeux de nombres D Associer le rectangle à la multiplication et la division.</p> <p>Fractions C</p> <ul style="list-style-type: none"> • Associer la probabilité qu'un événement se produise à une fraction. • Percevoir qu'un événement est plus probable qu'un autre. 	<p>Géométrie D Associer des objets ou des manifestations de la réalité à diverses caractéristiques géométriques : face, sommet, arête, volume, aire, périmètre, symétrie.</p>	<p>Logique C Choisir le diagramme approprié à une situation de problème pour y enregistrer correctement les données.</p>
<p>Compétence 2</p>  <p><i>A) Raisonnement</i></p>	<p>Numération C Expliquer les étapes d'au moins un procédé de calcul écrit pour chaque opération.</p> <p>Jeux de nombres D Construire des rectangles à partir de leur mesure d'aire ou de leurs dimensions.</p> <p>Fractions C Vérifier expérimentalement et de façon appropriée la probabilité que tel événement se produise.</p>	<p>Géométrie D Faire des constructions en respectant des contraintes portant sur la symétrie, le volume, l'aire et les mesures de longueur (périmètre, hauteur, etc.).</p>	<p>Logique C Tirer des conclusions appropriées à partir d'un diagramme où sont consignées les données d'un problème.</p>
 <p><i>B) Efficacité technique</i></p>	<p>Numération Calculer généralement sans erreurs.</p> <p>Jeux de nombres Améliorer sa maîtrise des tables : obtenir le grade 3 en addition et en soustraction et le grade 2 en multiplication et en division.</p>		
<p>Compétence 3</p>  <p><i>Communication</i></p>		<p>Géométrie D Utiliser</p> <ul style="list-style-type: none"> • les termes <i>volume, aire, périmètre, arête, sommet, face, symétrie, axe de symétrie</i> et <i>axe de réflexion</i>; • les symboles cm, cm^2 et cm^3. 	<p>Logique C Exprimer dans un langage clair ses arguments logiques.</p>

COMPÉTENCES DU PROGRAMME À TRAVERS DÉFI MATHÉMATIQUE 4 : ÉTAPE 4 - EXEMPLES

2005-05-23

	ARITHMÉTIQUE	GÉOMÉTRIE	LOGIQUE
<p>Compétence 1</p>  <p><i>Compréhension</i></p>	<p>Numération C Guide : pr. 23, 25 Manuel : C28, C30, C32(1), C33</p> <p>Jeux de nombres D Guide : pr. 18, 19 Manuel : D21, D22, D25</p> <p>Fractions C</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guide : pr. 11 Manuel : C23 (prédiction) • Manuel : C24, C25(1,2) 	<p>Géométrie D Guide : pr. 19, 21 Manuel : D30, D32(2), D33, D34, D35, D36, D37(3), D39</p>	<p>Logique C Guide : pr. 13 Manuel : C21, C22 Toutes les activités permettent d'évaluer ce seuil au moment de remplir les diagrammes.</p>
<p>Compétence 2</p>  <p><i>A) Raisonnement</i></p>	<p>Numération C Guide : pr. 24, 26, 27, 28 Manuel : C25, C26, C27, C29, C31, C34, C41(2)</p> <p>Jeux de nombres D Guide : pr. 20, 21, 22 Manuel : D23, D24, D26, D27</p> <p>Fractions C Guide : pr. 12, 13, 14, 15 Manuel : C23 (vérification), C24</p>	<p>Géométrie D Guide : pr. 20 Manuel : D29, D31, D32(1), D37(1)</p>	<p>Logique C Guide : pr. 14, 15, 16 Manuel : C23, C24, C25, C26, C27 Toutes les activités permettent d'évaluer ce seuil au moment de d'effectuer ses calculs logiques.</p>
 <p><i>B) Efficacité technique</i></p>	<p>Numération C Guide : pr. 29, 30, 31 Manuel : C35, C36, C37, C38, C39, C40, C41(1)</p> <p>Jeux de nombres D Concours-Défi et soccer mathématique</p>		
<p>Compétence 3</p>  <p><i>Communication</i></p>	<p>Numération C Manuel : C32(3)</p> <p>Fractions C Guide : pr. 14</p>	<p>Géométrie D Guide : pr. 22 Manuel : D37(2), D38</p>	<p>Logique C Manuel : C24 Toutes les activités permettent d'évaluer ce seuil au moment d'exprimer sa pensée.</p>