

Planification du
Nouveau Curriculum
en mathématiques
6e année
Session 2
(nov/déc)



Alberta **Regional** Consortia



Bonjour!

Elyse Morin
Conseillère pédagogique en
maths, FILAL et FLPL
elyse.morin@arpcdc.ab.ca



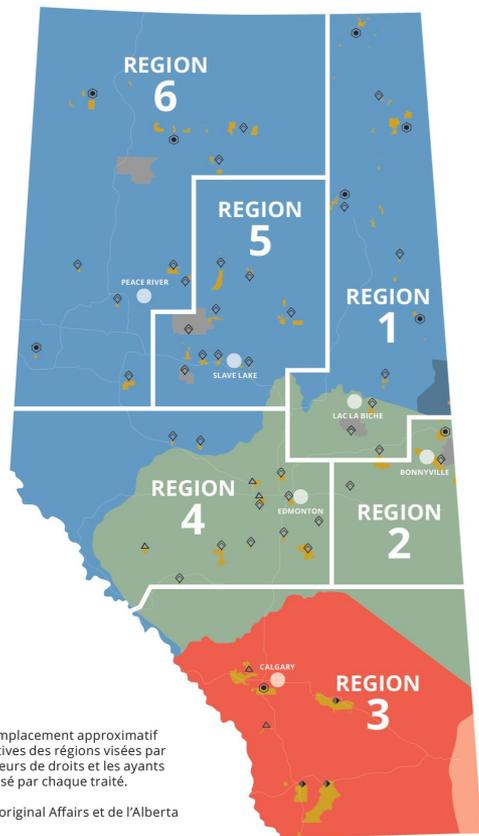
- TRAITÉ N° 4 (1874)
- TRAITÉ N° 6 (1876)
- TRAITÉ N° 7 (1877)
- TRAITÉ N° 8 (1899)
- TRAITÉ N° 10 (1906)
- Métis
- Première nation

LANGUES PARLÉES
PAR LES MEMBRES DES
PREMIÈRES NATIONS

- ◇ Cri
- ⬡ Déné
- ⬢ Cri/Saulteaux
- △ Stony/Nakoda/Sioux
- ◀ Pied-noir

Note : Veuillez noter que cette carte indique l'emplacement approximatif des Premières Nations et les limites approximatives des régions visées par un traité; il n'y a pas consensus entre les détenteurs de droits et les ayants droit au sujet des limites exactes du territoire visé par chaque traité.

Adaptée de l'Alberta Intergovernmental and Aboriginal Affairs et de l'Alberta Teachers' Association



*Nous souhaitons profiter de l'occasion pour souligner le fait que les participants dans cette rencontre virtuelle se retrouvent sur les territoires des **Traités 6, 7 et 8** des lieux de rencontres et de déplacements traditionnels des **Premières Nations** ainsi que sur les territoires des **Métis** en Alberta.*

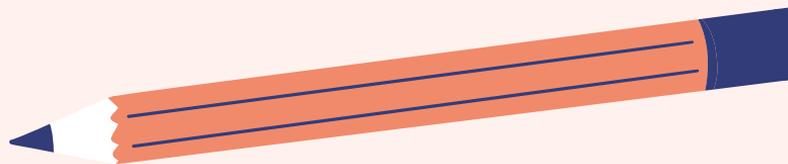


*Nous sommes reconnaissants envers les **gardiens de savoir traditionnels** et les **Aînés**, ceux qui sont toujours parmi nous comme ceux qui nous ont précédés. Nous reconnaissons ces terres en guise d'**acte de réconciliation** et pour exprimer notre gratitude envers ceux dont le territoire est l'endroit où nous résidons ou que nous visitons.*

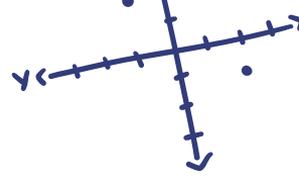
*Le Consortium provincial francophone s'engage à accompagner notre communauté dans ce processus de **réconciliation** et de **guérison collective**.*



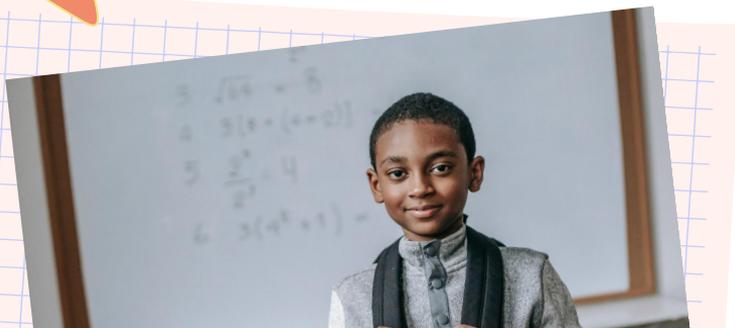
Au menu



- Retour sur le début de l'année.
- Les idées organisatrices à l'étude.
- Des ressources.



Les idées
organisatrices à l'
étude





Exploration des nombres, de la multiplication, de la division, de l'algèbre et de la géométrie analytique.



Comblent l'écart

$$\sqrt{\frac{3}{4}} = \left(a^2\right)$$

Nombres et Operations (Les modification sont surlignés en jaune)

Année	Maternelle	1e	2e	3e	4e	5e	6e
Résultat d'apprentissage	MN1 Les enfants examinent la quantité jusqu'à 10.	1N1 Les élèves interprètent et expliquent la quantité jusqu'à 100.	2N1 Les élèves analysent la quantité jusqu'à 1000.	3N1 Les élèves interprètent la valeur de position à l'intérieur de 100 000	4N1 Les élèves appliquent la valeur de position aux nombres décimaux.	5N1 Les élèves analysent les régularités dans la valeur de position.	6N1 Les élèves examinent la grandeur avec des nombres positifs et négatifs
Les concepts du nombre	<p>MN1.1 Composition et décomposition de quantités jusqu'à 10.</p> <p>MN1.4 Les comparaisons de quantité peuvent être décrites en utilisant des mots tels que :</p> <ul style="list-style-type: none"> • plus • moins • même • assez • pas assez 	<p>1N1.1 La quantité jusqu'à 100 est exprimée en mots et en numéraux en fonction de régularités.</p> <p>1N1.3 La quantité peut être séparée par le partage ou le groupement.</p> <p>1N1.5 Égalité = et inégalité \neq jusqu'à 100.</p>	<p>2N1.1 La quantité jusqu'à 1000 en utilisant la compréhension de la valeur de position (nombres naturels).</p> <p>2N1.3 Décrire une quantité comme étant paire ou impaire. Séparer un ensemble d'objets en les partageant ou en les groupant, avec ou sans reste.</p> <p>2N1.5 Le symbole (inférieur à, plus petit que) $>$ et le symbole (supérieur à,</p>	<p>3N1.1 La quantité jusqu'à 100 000 en utilisant la compréhension de la valeur de position. (le système à base 10 et les nombres naturels).</p> <p>Exprimer la relation entre deux nombres en utilisant les symboles $<$ $>$ ou =</p> <p>Reconnaitre les représentations symboliques en français et en anglais des valeurs monétaires. \$1.00 (Ang) 1.00 \$ (Fr) 0.50¢ (Fr & Ang)</p>	<p>4N1.1 Repérer la valeur de position de chaque chiffre dans un nombre, y compris les dixièmes et les centièmes.</p> <p>Exprimer la relation entre deux nombres, y compris des nombres décimaux, en utilisant les symboles $<$ $>$ ou =</p>	<p>5N1.1 Exprimer des nombres à l'intérieur de 10 000 000, y compris avec des nombres décimaux jusqu'aux millièmes, en utilisant des mots et des numéraux.</p>	<p>6N1.1 Comparer et ordonner des nombres positifs et négatifs.</p> <p>6N1.2 Examiner l'addition d'un nombre entier et de son opposé.</p> <p>6N1.3 Exprimer une différence sous la forme d'une somme.</p>

Année	Maternelle	1e	2e	3e	4e	5e	6e
Résultats d'apprentissage	MN2 Les enfants interprètent des compositions de quantités à l'intérieur de 10.	1N2 Les élèves examinent l'addition et la soustraction à l'intérieur de 20	2N2 Les élèves examinent l'addition et la soustraction à l'intérieur de 100.	3N2 Les élèves appliquent des stratégies d'addition et de soustraction à l'intérieur de 1000.	4N2 Les élèves additionnent et soustraient à l'intérieur de 10 000, y compris des nombres décimaux jusqu'aux centièmes.	5N2 Les élèves additionnent et soustraient à l'intérieur de 1 000 000, y compris avec des nombres décimaux jusqu'aux millièmes, en utilisant des algorithmes usuels.	6N2 Les élèves résolvent des problèmes en utilisant des algorithmes usuels d'addition et de soustraction.
Addition et soustraction	MN2.1 Composition et décomposition de quantités jusqu'à 10 (principe du dénombrement : conservation)	1N2.1 Modéliser l'addition et la soustraction à l'intérieur de 20 de différentes manières. 1N2.2 Additionner et soustraire à l'intérieur de 20.	2N2.1 Composer une somme jusqu'à 100, de plusieurs manières, y compris avec plus de deux termes. 2N2.2 Additionner et	3N2.1 Additionner et soustraire jusqu'à 1000.	4N2.1 Additionner et soustraire des nombres, jusqu'à 10 000, y compris des nombres décimaux, jusqu'aux centièmes en utilisant des algorithmes usuels. Résoudre des problèmes en utilisant	5N2.1 Additionner et soustraire des nombres, jusqu'à 1 000 000, y compris des nombres décimaux, jusqu'aux millièmes en utilisant des algorithmes usuels.	6N2.1 Additionner et soustraire des nombres, en utilisant des algorithmes usuels. Résoudre des problèmes en utilisant l'addition et la soustraction, y compris des problèmes
		1N2.3 Se rappeler des faits d'addition avec des termes jusqu'à 10 et les faits de soustraction correspondants	soustraire des nombres à l'intérieur de 100.		l'addition et la soustraction, y compris des problèmes impliquant de l'argent.		impliquant de l'argent et le système métrique.

Les principes de numération

La régularité dans notre système nous aide à lire et à écrire les nombres.

Compréhension

La valeur de position est la clé pour comprendre comment dire, lire, écrire et calculer avec des nombres entiers.

Imaginez-vous que vous êtes un élève en difficulté pour répondre à la question suivante:

**Écrivez le nombre deux mille quatre-vingt-dix huit en chiffres arabes/
forme symbolique**

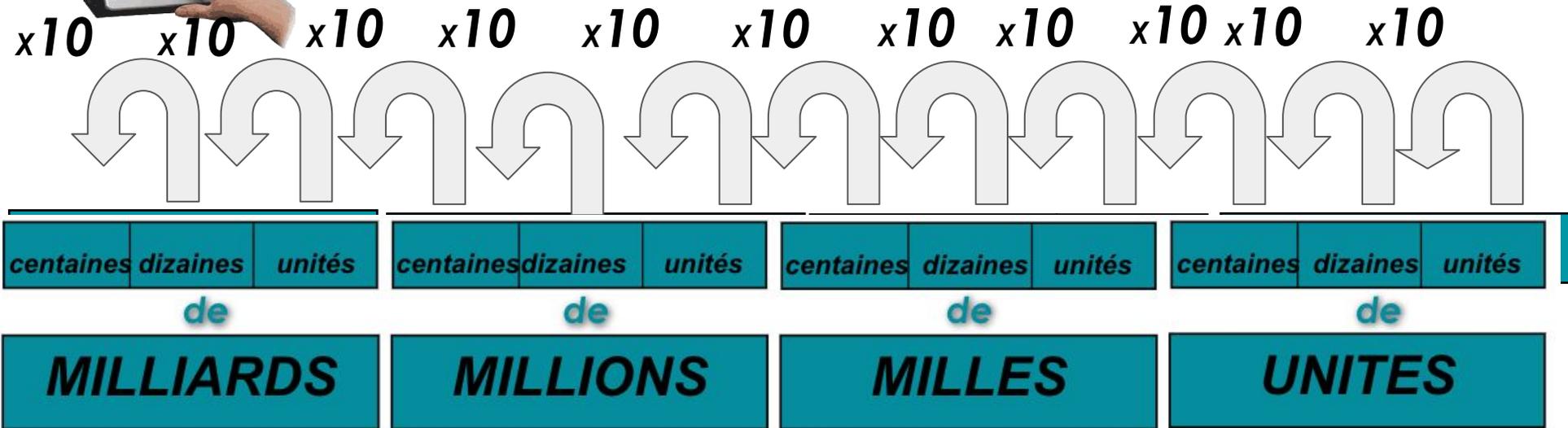
Valeur de position

[Lien avec Jumpmath](#)



Il existe une relation multiplicative constante entre les places, les valeurs des positions augmentant par puissances de 10, de la droite vers la gauche.

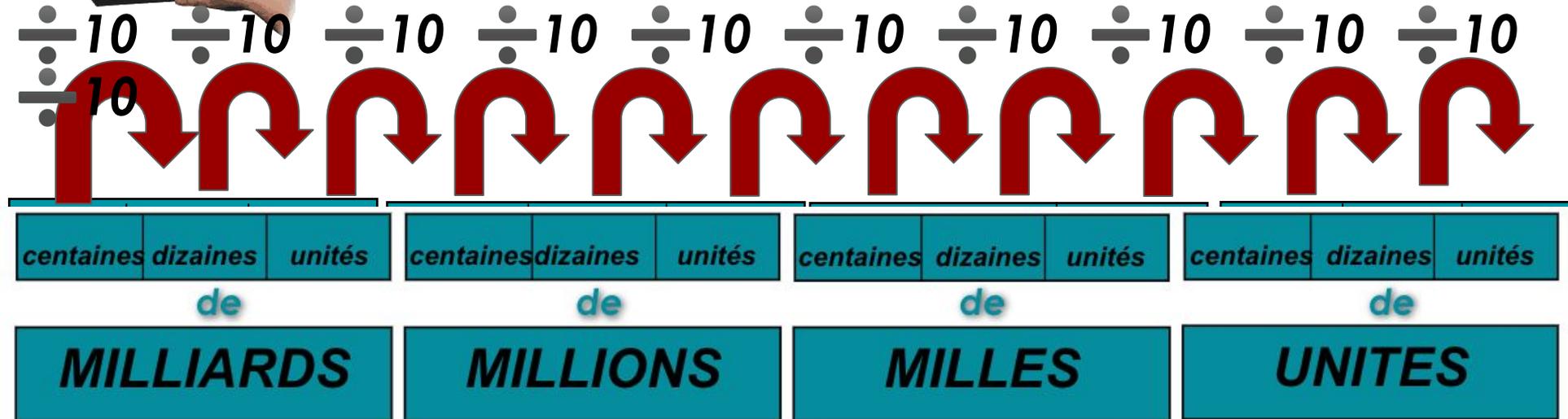
Va nous amener à 6N3.2



Valeur de position



Il existe une relation multiplicative constante entre les places, les valeurs des positions diminuant par puissances de 10, de gauche à droite.



Les maisons de nombres avec la famille des décimaux

BILLIONS

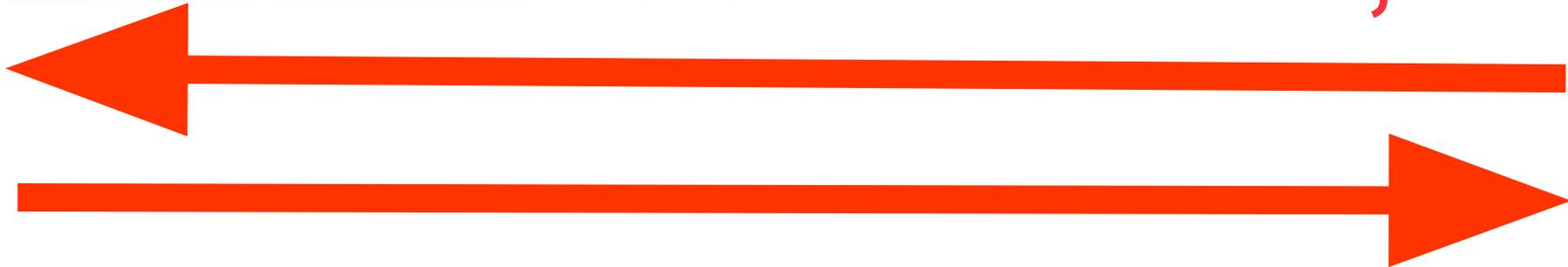
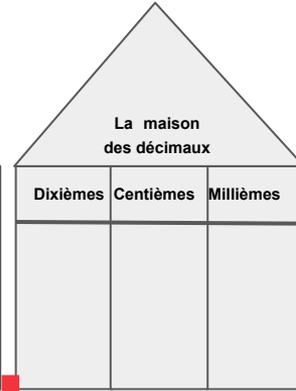
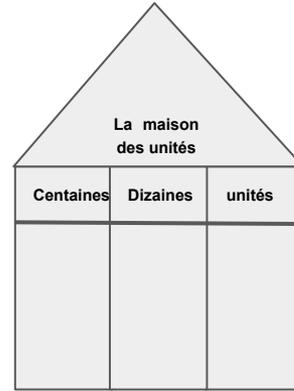
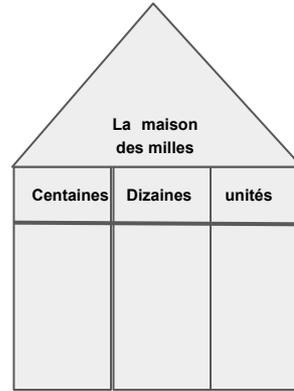
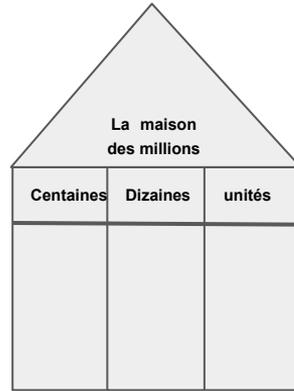
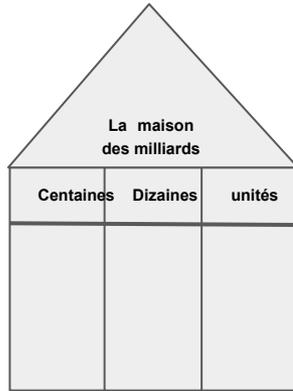
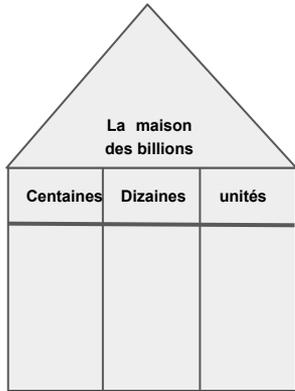
MILLIARDS

MILLIONS

MILLIERS

UNITES

Parties d'une unité



Mathématiques

Compréhension:
Il y a une régularité dans la façon
qu'on dit et écrit les nombres



un

C
C
B
E
1 10⁰



dix

R
O
D C
C
B
E
1 10⁰
1 0 | 10¹

Mathématiques

Compréhension: Il y a une régularité dans la façon qu'on dit et écrit les nombres



cent



mille

FLAT	ROD	CUBE	
		1	10^0
	1 0		10^1
1 0 0			10^2 ◀

CUBE	FLAT	ROD	CUBE	
			1	10^0
		1 0		10^1
	1 0 0			10^2
1 0 0 0				10^3 ◀

Mathématiques

Compréhension clé : La façon dont nous disons et écrivons les nombres suit des modèles.



dix mille



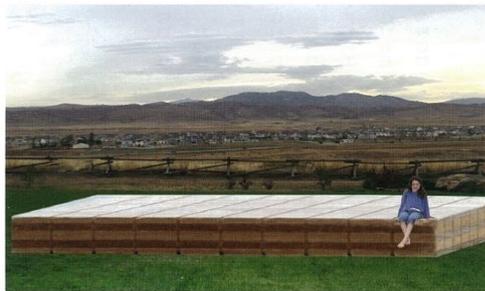
cent mille

ROD	CUBE	FLAT	ROD	CUBE	
				1	10^0
			1	0	10^1
	1	0	0		10^2
	1	0	0	0	10^3
1	0	0	0	0	10^4

FLAT	ROD	CUBE	FLAT	ROD	CUBE	
					1	10^0
				1	0	10^1
		1	0	0		10^2
	1	0	0	0		10^3
	1	0	0	0	0	10^4
1	0	0	0	0	0	10^5

Mathématiques

Compréhension clé : La façon dont nous disons et écrivons les nombres suit des modèles.



cent millions



un milliard

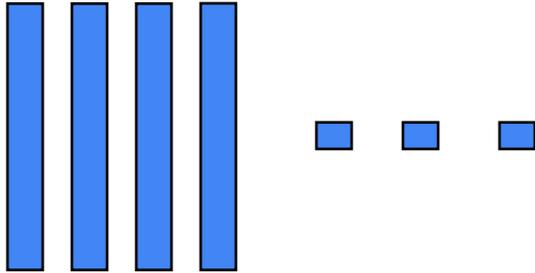
FLAT	ROD	CUBE	FLAT	ROD	CUBE	FLAT	ROD	CUBE	
								1	10^0
							1 0		10^1
						1 0 0			10^2
					1, 0 0 0				10^3
				1 0, 0 0 0					10^4
			1 0 0 0, 0 0 0						10^5
		1, 0 0 0 0, 0 0 0							10^6
	1 0, 0 0 0 0, 0 0 0								10^7
1 0 0 0, 0 0 0 0, 0 0 0									10^8

	FLAT	ROD	CUBE	FLAT	ROD	CUBE	FLAT	ROD	CUBE	
									1	10^0
								1 0		10^1
							1 0 0			10^2
						1, 0 0 0				10^3
					1 0, 0 0 0					10^4
				1 0 0 0, 0 0 0						10^5
		1, 0 0 0 0, 0 0 0								10^6
	1 0, 0 0 0 0, 0 0 0									10^7
1 0 0 0 0 0, 0 0 0 0, 0 0 0										10^8
10 x 10 x 10 x 10 x 10 x 10 x 10	1, 0 0 0 0, 0 0 0 0, 0 0 0									10^9

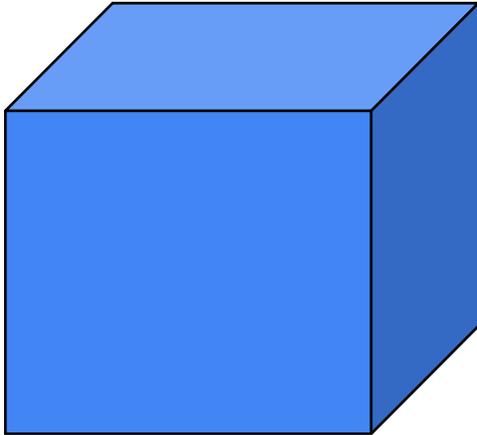
text and photography by Michael McGuffee

Mathématiques

Recherche troublante sur les blocs de base dix



**Deux tiers des
élèves de 4e année**



***Un tiers des
élèves de 6e et 7e
année***

Compréhension clé des décimales



- ⌘ Il existe des nombres entre des nombres entiers consécutifs.
- ⌘ Le système des valeurs de position peut être étendu à la droite de la position des unités pour représenter les nombres compris entre deux nombres entiers.
- ⌘ Pour représenter un nombre compris entre deux nombres entiers consécutifs, il faut noter le plus petit nombre entier, suivi de la partie, séparés par une virgule. Par exemple, un nombre compris entre 4 et 5 est 4,67
- ⌘ Les chiffres à droite de l'unité ont des valeurs décroissantes en puissances de dix... et peuvent représenter des nombres infiniment petits.
- ⌘ Les nombres décimaux peuvent être divisés tout comme les nombres entiers.

Les maisons de nombres avec la famille des décimaux

BILLIONS

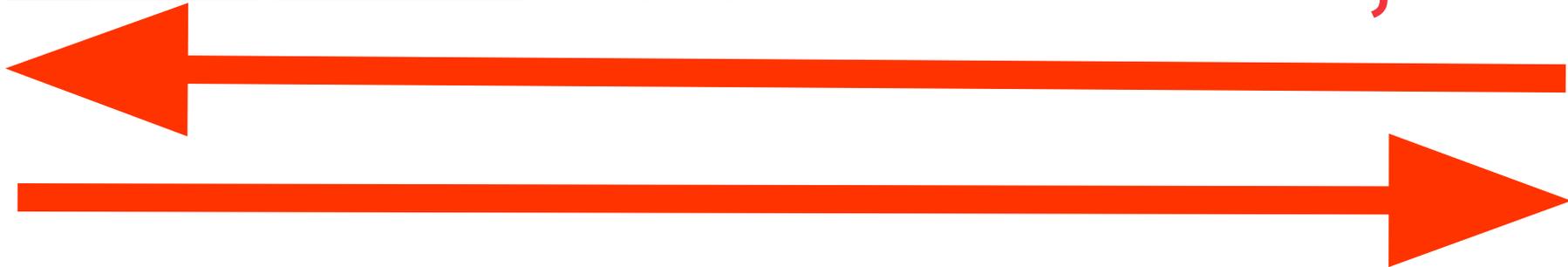
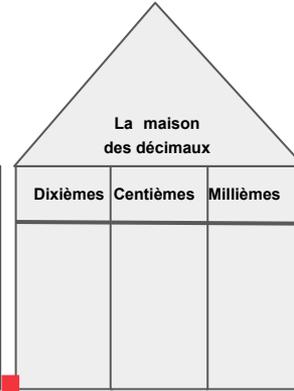
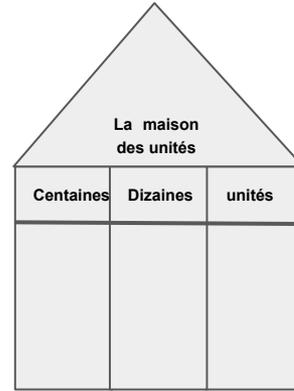
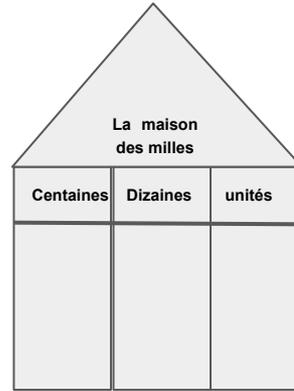
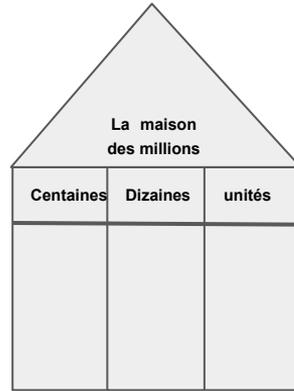
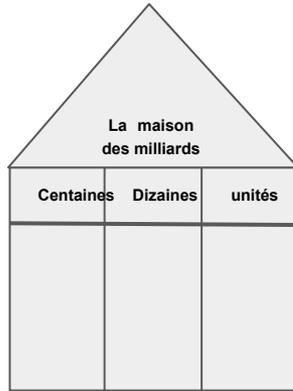
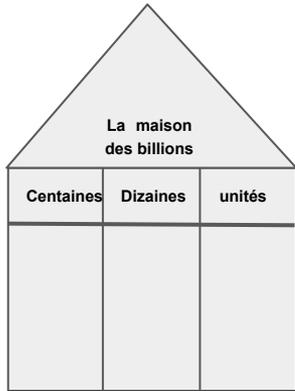
MILLIARDS

MILLIONS

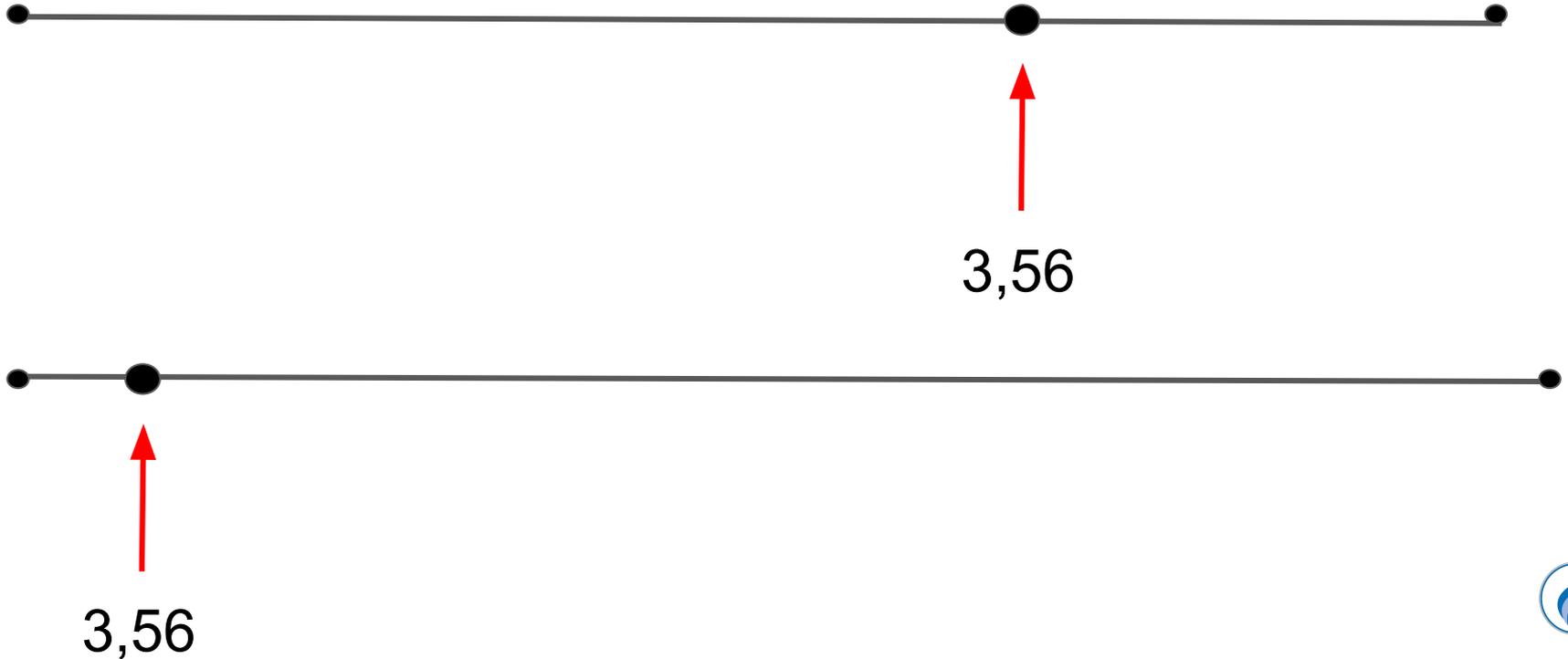
MILLIERS

UNITES

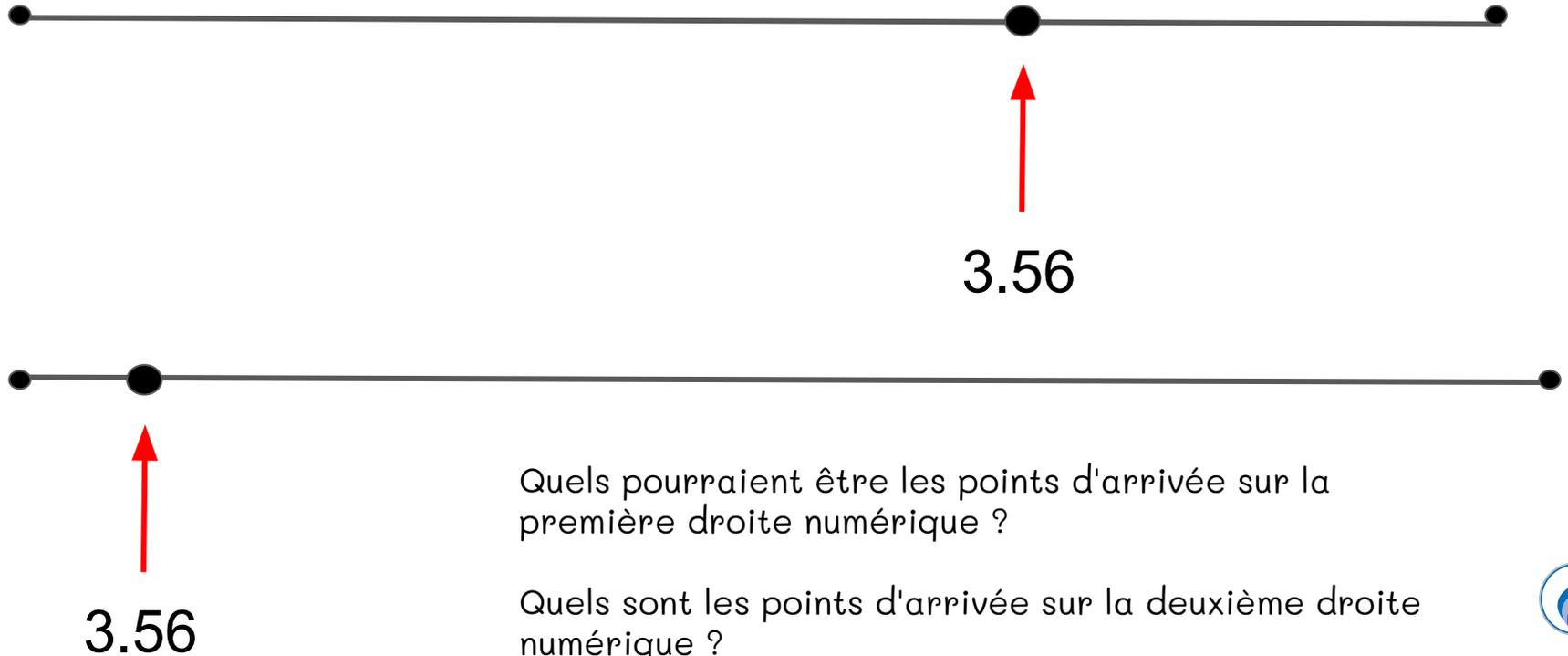
Parties d'une unité



Voici deux droites numériques sur lesquelles est placé le nombre 3,56 :



Voici deux droites numériques sur lesquelles est placé le nombre 3,56 :

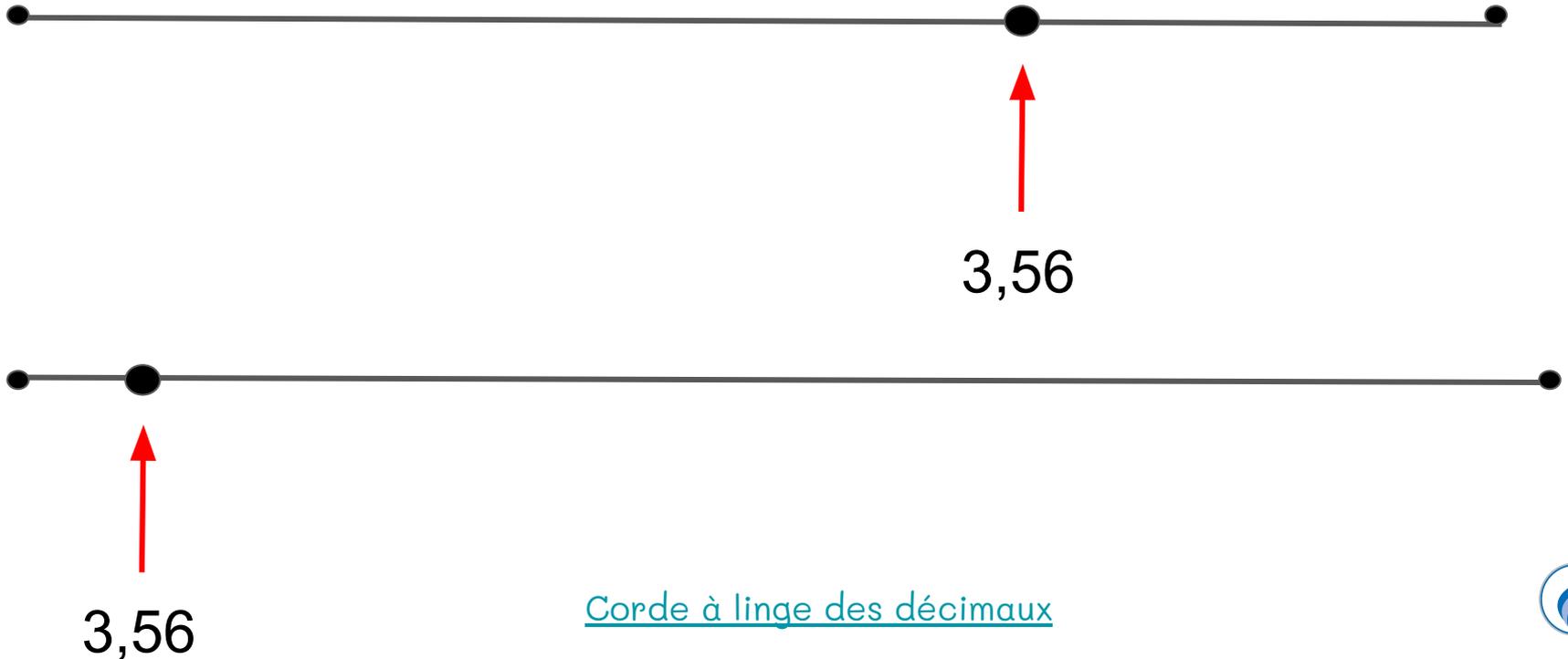


Quels pourraient être les points d'arrivée sur la première droite numérique ?

Quels sont les points d'arrivée sur la deuxième droite numérique ?



Donnez le nom de 2 autres décimales que l'on peut trouver sur les deux droites numériques (autres que 3,56).

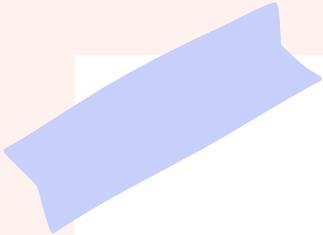


[Corde à linge des décimaux](#)



Activités avec les nombres décimaux

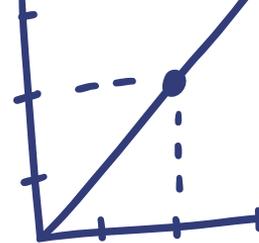
- [Les disques et les valeurs](#)
- [La bataille de fractions et nombres décimaux](#)
- [Cartes en file](#)
- [Cartes à tâches](#) - Comparer les nombres décimaux
- [Jeu de comparaison des nombres décimaux](#)
- [Le nombre du jour décimal](#)
- [Comparer et ordonner des nombres et lien avec Études Sociales](#) -ECSD
- [Représenter, comparer et arrondir des nombres décimaux](#)
- [Fiche : Représentations de dixièmes et de centièmes](#)
- [Fiche : Représentations de dixièmes et de centièmes - Corrigé](#)



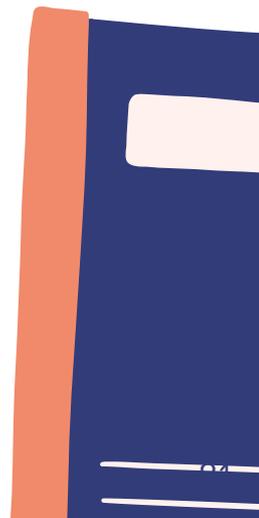
La planification

novembre/décembre


$$\sqrt{\frac{3}{4}} = (a^2)$$



Le nombre



Novembre

effectuer des opérations. (utiliser l'argent comme concept/
manipulation et considérer la Littérature financière)

6N3.1 Les élèves analysent les nombres en utilisant la décomposition en facteurs premiers et l'exponentiation.

- Un produit peut être composé de plusieurs manières.
- Les facteurs premiers d'un nombre donnent une idée de sa divisibilité. (commencer par des arbres factoriels simples par exemple)

6N3.2 Les élèves analysent les nombres en utilisant la décomposition en facteurs premiers et l'exponentiation.

- Différentes représentations d'un produit peuvent fournir de nouvelles perspectives de sa divisibilité. (lien vers les modèles d'aire)
- Une puissance est divisible par sa base.

***** La révision des faits mathématiques (12 x 12) à l'aide de différentes stratégies doit être toujours présente.**

Décembre

Idée organisatrice: Nombre - La quantité est mesurée par des nombres

6N4. Les élèves appliquent des algorithmes usuels à la multiplication et à la division de nombres décimaux et de nombres naturels.

- La multiplication et la division de nombres décimaux sont facilitées par les algorithmes usuels. (lien vers les modèles d'argent et de surface)

***** La révision des faits mathématiques (12 x 12) à l'aide de différentes stratégies doit être toujours présente.**

Année	Maternelle	1e	2e	3e	4e	5e	6e
Résultats d'apprentissage				3N3 Les élèves analysent et appliquent des stratégies de multiplication et de division à l'intérieur de 100.	4N3 Les élèves expliquent les propriétés des nombres premiers et des nombres composés en utilisant la multiplication et la division.	5N3 Students determine divisibility of natural numbers.	6N3 Les élèves analysent les nombres en utilisant la décomposition en facteurs premiers et l'exponentiation.
Multiplication et division Les opérations				3N3.1 Les quantités peuvent être composées et décomposées par la multiplication et la division à l'intérieur de	4N3.1 Décrire un nombre comme étant premier ou composé en utilisant la multiplication ou division.	5N3.1 Examiner la divisibilité par les nombres naturels jusqu'à 10, y compris 0.	6N3.1 Associativité, factorisation et facteurs communs
				100 En utilisant des groupes égaux une matrice et une aire. 3N3.2 Se rappeler de faits de multiplication, avec des facteurs jusqu'à 10, et les faits de division correspondants. 10 x 10		Déterminer les facteurs de nombres naturels en utilisant les tests de divisibilité	6N3.2 Repérer la base et l'exposant d'une puissance.

[Document sur les contenus clés](#)

6N3.1 Les élèves analysent les nombres en utilisant la décomposition en facteurs premiers et l'exponentiation.

Connaissances	Compréhension	Habiletés et procédures
<p>L'ordre dans lequel trois nombres ou plus sont multipliés n'a pas d'effet sur le produit (associativité).</p> <p>Tout nombre composé peut être exprimé comme un produit de nombres plus petits (factorisation).</p> <p>La décomposition en facteurs premiers représente un nombre en tant que produit de facteurs premiers.</p> <p>Tout nombre composé qui est facteur d'un nombre peut être déterminé à partir de ses facteurs premiers.</p>	<p>Un produit peut être composé de plusieurs manières.</p> <p>Les facteurs premiers d'un nombre donnent une idée de sa divisibilité.</p>	<p>Composer un produit de plusieurs manières, y compris avec plus de deux facteurs.</p> <p>Exprimer la décomposition en facteurs premiers d'un nombre composé.</p> <p>Déterminer les facteurs communs de deux nombres naturels, en utilisant la décomposition en facteurs premiers.</p> <p>Déterminer la divisibilité d'un nombre naturel à partir de sa décomposition en facteurs premiers.</p>

- ❖ [Factoriser les nombres](#) composés dans la limite de 100 (arbres factoriels)
- ❖ Le comptage par bonds
- ❖ Tableaux d'argent
- ❖ Dés et grille - considérer chaque multiplication comme une surface
- ❖ [Lien Jumpmath](#) - la divisibilité des nombres

6N3.2 Les élèves analysent les nombres en utilisant la décomposition en facteurs premiers et l'exponentiation.

Connaissances	Compréhension	Habiletés et procédures
<p>La multiplication répétée de facteurs identiques peut être représentée de façon symbolique comme une puissance (exponentiation).</p> <p>Une puissance A^n comprend une base, A, représentant le facteur répété et un exposant, n, indiquant le nombre de facteurs répétés.</p> <p>Tout facteur premier répété dans une décomposition en facteurs premiers peut être exprimé sous forme de puissance.</p>	<p>Différentes représentations d'un produit peuvent fournir de nouvelles perspectives de sa divisibilité.</p> <p>Une puissance est divisible par sa base.</p>	<p>Repérer la base et l'exposant d'une puissance.</p> <p>Exprimer le produit de facteurs identiques comme une puissance, y compris dans une décomposition en facteurs premiers.</p> <p>Décrire la divisibilité de nombres représentés sous différentes formes.</p>

- [En avant, les maths!](#)
- [Les facteurs et les blocs LEGO](#)
- [Les critères des divisibilité](#)
- Jeu Atomes (voir les documents liés à la présentation)

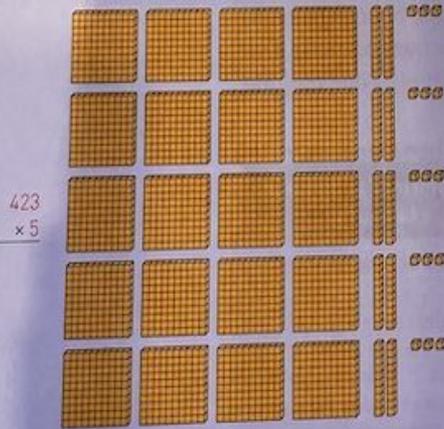
<p>Multiplication et division</p> <p>Les calculs</p>					<p>4N4.1 Se rappeler et appliquer des faits de multiplication Jusqu'à 12 x 12</p> <p>Multiplier et diviser des nombres naturels à trois chiffres par un nombre naturel à un (1) chiffre en utilisant des algorithmes usuels.</p> <p>Examiner les régularités de multiplication et de division de nombres naturels par 10, 100 et 1000.</p> <p>Diviser et exprimer un quotient avec ou sans reste.</p>	<p>5N4.1 Multiplier des nombres naturels jusqu'à trois chiffres par des nombres naturels à deux chiffres en utilisant des algorithmes usuels.</p> <p>Diviser des nombres naturels à trois chiffres par des nombres naturels à un (1) chiffre en utilisant des algorithmes usuels.</p>	<p>6N4.1 Multiplier et diviser, en utilisant des algorithmes usuels, des nombres naturels ou décimaux jusqu'à trois chiffres par des nombres naturels à deux chiffres.</p>
--	--	--	--	--	--	--	---

Modeler l'algorithme traditionnel de la multiplication

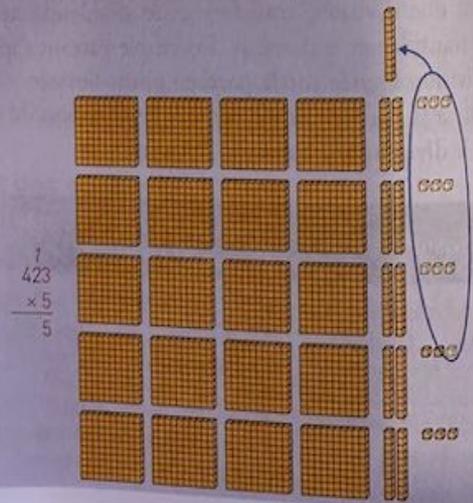


ALGORITHME 1 POUR MULTIPLIER 5 PAR 423

1^{re} étape Représenter 423 en 5 groupes de 4 centaines, de 2 dizaines et de 3 unités (le tableau des valeurs de position est facultatif).

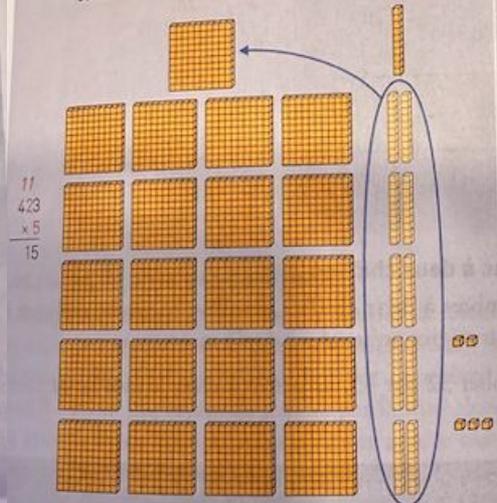


2^e étape Grouper les unités. Échanger 10 unités contre 1 dizaine. Écrire les unités qui restent.

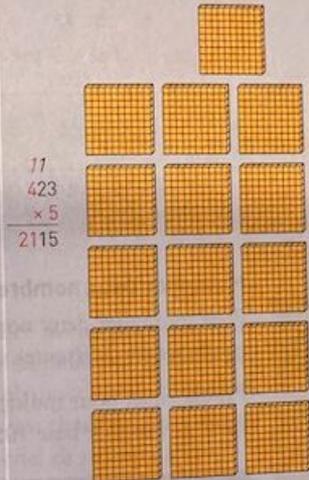


ALGORITHME 1 POUR MULTIPLIER 5 PAR 423 (suite)

3^e étape Grouper les dizaines. Échanger 10 dizaines contre 1 centaine. Écrire les dizaines qui restent.



4^e étape Écrire les centaines.



$$\begin{array}{r} 11 \\ 423 \\ \times 5 \\ \hline 2115 \end{array}$$

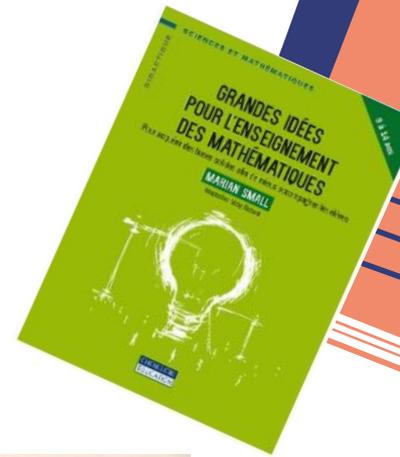
Algorithmes de produits partiels



$$\begin{array}{r} 423 \\ \underline{\times 5} \\ 2000 \text{ (} 5 \times 400 \text{)} \\ + 100 \text{ (} 5 \times 20 \text{)} \\ \underline{\quad 15} \text{ (} 5 \times 3 \text{)} \\ 2115 \text{ (Additionner les produits partiels.)} \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 423 \\ \underline{\times 5} \\ 15 \text{ (} 5 \times 3 \text{)} \\ + 100 \text{ (} 5 \times 20 \text{)} \\ \underline{2000} \text{ (} 5 \times 400 \text{)} \\ 2115 \text{ (Additionner les produits partiels.)} \end{array}$$

Modèle de l'aire



Modelage de l'algorithme 2 (suite)

Représentation imagée du modèle de l'aire

5×423

La longueur est de 423, soit $400 + 20 + 3$.

La largeur est de 5. 5

$5 \times 400 = 2000$

$5 \times 20 = 100$

$5 \times 3 = 15$

L'aire est $2000 + 100 + 15 = 2115$.

Représentations symboliques

2A	2B
$\begin{array}{r} 423 \\ \times 5 \\ \hline 2000 \\ 100 \\ + 15 \\ \hline 2115 \end{array}$	$\begin{array}{r} 423 \\ \times 5 \\ \hline 15 \\ 100 \\ + 2000 \\ \hline 2115 \end{array}$

Modèle de l'aire avec des blocs de base 10

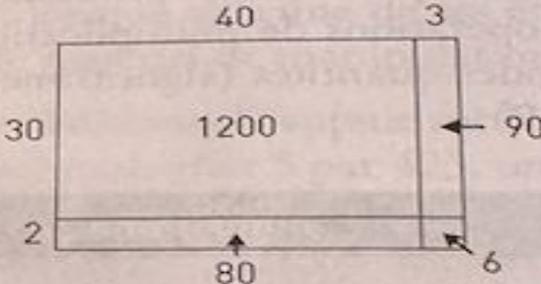


Modèle de l'aire avec des blocs de base 10 servant à multiplier des nombres à deux chiffres

Un rectangle de blocs mesure 32 sur 43.



Chacune des quatre parties du rectangle est un produit partiel.

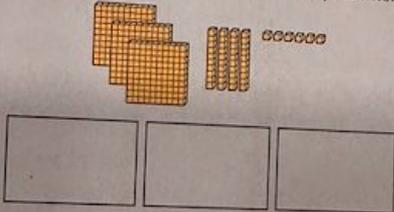


43
$\times 32$
1200
90
80
$+ 6$
1376

Algorithme pour la division

ALGORITHME 1 POUR DIVISER 346 EN 3

1^{re} étape On représente 346 à l'aide de 3 planchettes de centaine, de 4 languettes de dizaine et de 6 cubes unité. On dessine 3 boîtes qui vont représenter chaque « partie ».



$3 \overline{)346}$ ou $3 \overline{)346}$

2^e étape On partage les 3 planchettes de centaine. Chaque boîte reçoit 1 planchette de centaine, et l'on inscrit 100 ou 1 (centaine). Puisqu'il reste 4 languettes de dizaine et 6 cubes unité, on inscrit alors 46.



$$\begin{array}{r} 100 \\ 3 \overline{)346} \\ - 300 \\ \hline 46 \end{array}$$
 ou
$$\begin{array}{r} 1 \\ 3 \overline{)346} \\ - 300 \\ \hline 46 \end{array}$$

ALGORITHME 1 POUR DIVISER 346 EN 3

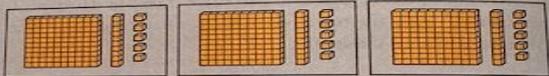
3^e étape On partage les 4 languettes de dizaine. Chaque boîte reçoit 1 languette de dizaine, alors on inscrit 10 ou 1 (dizaine). On échange la languette de dizaine restante contre 10 cubes unité (à partager à la 4^e étape). Puisqu'il reste 16 blocs unité, on inscrit 16.



$$\begin{array}{r} 10 \\ 100 \\ 3 \overline{)346} \\ - 300 \\ \hline 46 \\ - 30 \\ \hline 16 \end{array}$$
 ou
$$\begin{array}{r} 11 \\ 3 \overline{)346} \\ - 300 \\ \hline 46 \\ - 30 \\ \hline 16 \end{array}$$

4^e étape On partage les 16 cubes unité. Puisque chaque boîte reçoit 5 cubes unité, on inscrit 5. Il reste un cube unité.

R 1 



115 115 115

Chaque partie vaut 115, et il reste 1.

$$\begin{array}{r} 115 \\ 5 \\ 10 \\ 100 \\ 3 \overline{)346} \\ - 300 \\ \hline 46 \\ - 30 \\ \hline 16 \\ - 15 \\ \hline 1 \end{array}$$
 ou
$$\begin{array}{r} 115 \\ 3 \overline{)346} \\ - 300 \\ \hline 46 \\ - 30 \\ \hline 16 \\ - 15 \\ \hline 1 \end{array}$$

6N4. Les élèves appliquent des algorithmes usuels à la multiplication et à la division de nombres décimaux et de nombres naturels.

Connaissances	Compréhension	Habilités et procédures
<p>Les algorithmes usuels sont des procédures fiables de multiplication et de division de nombres, y compris les nombres décimaux.</p> <p>Un quotient avec un reste peut être exprimé sous la forme d'un nombre décimal.</p>	<p>La multiplication et la division de nombres décimaux sont facilitées par les algorithmes usuels</p>	<p>Expliquer les algorithmes usuels de multiplication et de division de nombres décimaux.</p> <p>Multiplier et diviser, en utilisant des algorithmes usuels, des nombres naturels ou décimaux jusqu'à trois chiffres par des nombres naturels à deux chiffres.</p>
		<p>Évaluer la vraisemblance d'un produit ou d'un quotient en utilisant l'estimation.</p> <p>Résoudre des problèmes en utilisant la multiplication et la division, y compris des problèmes impliquant de l'argent.</p>

Estimation

Estimer des nombres

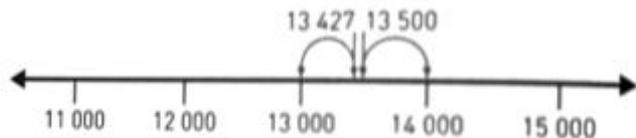
Il arrive souvent que l'on n'ait pas besoin d'une quantité exacte pour représenter un nombre, mais seulement d'une estimation. Les élèves devraient recourir facilement à diverses façons d'estimer un nombre, selon la situation et les nombres concernés.

Une estimation est utile dans des situations comme les suivantes.

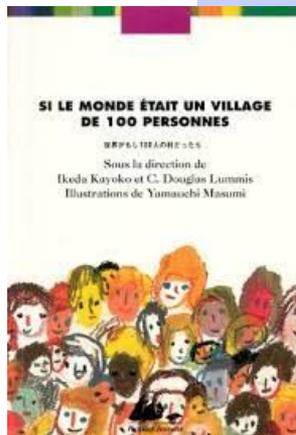
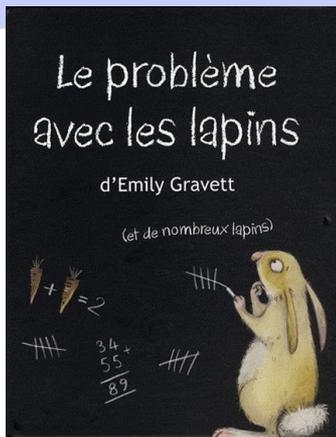
- À des fins de calcul : par exemple, pour estimer la somme $3482 + 2712$, on peut estimer 3482 à 3500, puis 2712 à 3000, en vue d'estimer la somme $3500 + 3000 = 6500$.
- Pour avoir une idée de la grandeur de certains nombres afin de les comparer entre eux : par exemple, 3826 vaut un peu plus que 3800, alors que 3159 vaut un peu moins que 3200, de sorte que $3826 > 3159$.
- Pour estimer des nombres : par exemple, quelque 20 000 personnes ont assisté à un événement.

Estimation

L'arrondissement



Selon les conventions d'arrondissement, 13 427 s'arrondit à 13 000, tandis que 13 500 s'arrondit à 14 000.



Les nombres repères

- Les nombres auxquels on arrondit d'autres nombres sont souvent appelés nombres repères.
- Pour manier aisément des nombres repères plus élevés, les élèves prendraient peut être plaisir à explorer des nombres tels que 1 million ou 1 milliard
 - Gravett, Emily. (2009). [Le problème avec les lapins.](#) Pris: Kaléidoscope
 - Kyoko, Ikeda et Lummis, C. Douglas. (2008). [Si le monde était un village de 100 personnes... Philippe Icqquier, coll.](#) "Picquier Jeunesse)

L'art de bien estimer

Évaluer la vraisemblance d'une somme ou d'une différence



Activité : Cookie Monster

Évaluer la vraisemblance d'une somme ou d'une différence



Activité : The water boy



Utiliser la droite numérique pour écrire la réponse des élèves

En utilisant les chiffres de 0 à 9 une seule fois

Trouve la plus grande somme possible.

$$\square \square \square + \square \square =$$

En utilisant les chiffres de 0 à 9 une seule fois

Trouve une somme $< 0,7$

$$\square, \square - \square, \square =$$

En utilisant les chiffres de 0 à 9 une seule fois

Trouve un produit entre 100 et 200

$$\square \square \times \square \square =$$



En utilisant les chiffres de 0 à 9 une seule fois

Trouve un quotient > 10 , mais < 20

$$\square \square \square \div \square =$$



10

20

50

Multiplier et Diviser avec des nombres décimaux



Activité : [Hanging by a hair](#)

La divisibilité

Cartes à tâches

LES CRITÈRES DE DIVISIBILITÉ

3^e cycle



Jardin de Vicky

Consigne : LES CRITÈRES DE DIVISIBILITÉ		
1: somme	2: 240 572 - 892 780	3: 45 378 - 65 802
4: oui	5: oui	6: 0 ou 5
7: 6	8: 3 - 8	9: oui
10: si la somme de ses chiffres se divise par 9	11: non	12: 901 812, 827 100, 817 028
13: 9 918, 2 394	14: 95 950, 82 010	15: 487 980, 981 276
16: 100 072	17: 2, 3, 4 et 6	18: 2, 4 et 8

Consigne

L'élève doit répondre aux questions suivantes.



Jardin de Vicky

LA DIVISIBILITÉ

ATELIER

3^e CYCLE



Document créé par Andréanne Daigle et Christelle Adam

Jardin de Vicky

CONSIGNE

L'élève doit classer les cartes selon si les affirmations sont vraies ou fausses.



Jardin de Vicky

CORRIGÉ

1. Vrai	6. Faux	11. Vrai	16. Vrai
2. Faux	7. Vrai	12. Faux	17. Vrai
3. Vrai	8. Faux	13. Faux	18. Vrai
4. Vrai	9. Faux	14. Vrai	
5. Vrai	10. Vrai	15. Faux	



Jardin de Vicky

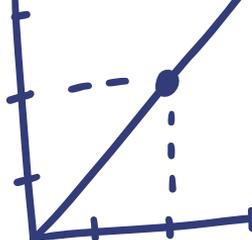
VRAI



FAUX



Jardin de Vicky



L'algèbre

	Maternelle	1	2	3	4	5	6
Résultat d'apprentissage				<p>3A1. Les élèves illustrent l'égalité avec des équations.</p>	<p>4A1. Les élèves représentent et appliquent l'égalité de plusieurs manières.</p>	<p>5A1. Les élèves interprètent des expressions numériques et algébriques.</p>	<p>6A1. Les élèves analysent des expressions et résolvent des équations algébriques.</p>
				<p>3A1.1 Deux expressions sont égales si elles représentent le même nombre.</p> <p>3A1.2 Déterminer une valeur inconnue située au côté gauche ou droit d'une équation, en se limitant à des équations avec une opération.</p>	<p>4A1.1 Évaluer des expressions selon l'ordre des opérations.</p> <p>4A1.2 Appliquer le maintien de l'égalité pour déterminer la valeur inconnue dans une équation, en se limitant à des équations avec une opération.</p>	<p>5A1.1 Évaluer des expressions numériques impliquant l'addition ou la soustraction entre parenthèses selon la priorité des opérations.</p> <p>5A1.2 Écrire une expression algébrique comportant un ou deux termes pour décrire une valeur inconnue.</p> <p>5A1.3 Examiner la priorité des opérations en effectuant</p>	<p>6A1.1 Évaluer des expressions numériques impliquant des opérations entre parenthèses et des puissances selon la priorité des opérations.</p> <p>6A1.2 Exprimer les termes d'une expression algébrique dans un ordre différent en fonction de propriétés algébriques. - la commutativité et l'associativité de l'addition et la</p>
						<p>des opérations inverses des deux côtés d'une équation.</p>	<p>multiplication. -la distributivité</p> <p>6A1.3 Résoudre des problèmes en utilisant des équations, en se limitant à des équations avec une ou deux opérations.</p>

6A1.1 Les élèves analysent des expressions et résolvent des équations algébriques.

- L'ordre typique des opérations peut être appliqué pour simplifier ou évaluer des expressions. (exposants inclus)

6A1.1 Les élèves analysent des expressions et résolvent des équations algébriques.

Connaissances	Compréhension	Habilités et procédures
<p>Les expressions numériques peuvent comprendre des puissances.</p> <p>La priorité conventionnelle des opérations comprend l'exécution des opérations entre parenthèses, suivie de l'évaluation des puissances avant les autres opérations.</p>	<p>L'ordre typique des opérations peut être appliqué pour simplifier ou évaluer des expressions.</p>	<p>Évaluer des expressions numériques impliquant des opérations entre parenthèses et des puissances selon la priorité des opérations</p>

[Vidéo humoristique PEMDAS](#)

[Lien Jumpmath](#)

[Leçon](#) Jumpmath

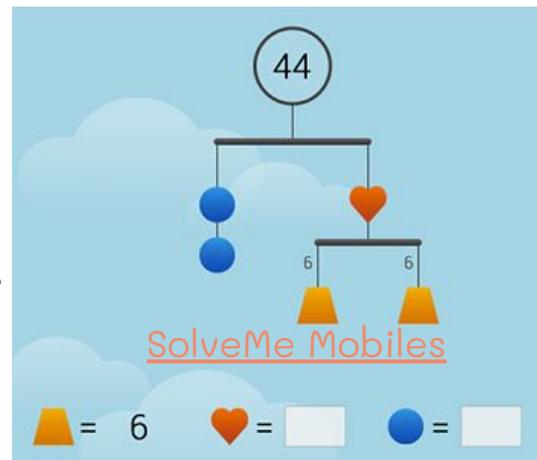
L'algèbre et son vocabulaire

- Priorité des opérations
- Termes semblables
- Termes constants
- Document contenus-clés

Quelques ressources et activités sur les expressions algébriques

$$x \times b \times c = (a \times b) \times c$$
$$ab = ba$$

- Expressions algébriques (ECSD)
- Décrire des relations d'équivalence à l'aide de mots, d'expressions algébriques et de représentations algébriques et de représentations visuelles
- Résoudre des équations comprenant des nombres naturels jusqu'à 100
- Qui est cette inconnue?
- Se rappeler les faits de multiplication avec le codage -
Activité sur l'algèbre et la multiplication
- Une image vaut mille mots - Activité qui jumelle l'algèbre



$$\begin{array}{r}
 \text{Phone 1} + \text{Phone 1} - \text{Phone 1} = 20 \\
 \text{Phone 2} + \text{Phone 2} + \text{Phone 2} = 54 \\
 \text{Phone 1} + \text{Phone 2} + \text{Phone 3} = \text{?}
 \end{array}$$

The value of  is **7**

Screenshot

$$\text{Apple} + \text{Apple} + \text{Apple} = 30$$

$$\text{Banana} + \text{Banana} - \text{Apple} = 02$$

$$\text{Orange} + \text{Orange} + \text{Banana} = 18$$

$$\text{Apple} + \text{Banana} \times \text{Orange} = ?$$

$$\text{Orange} + \text{Orange} + \text{Orange} = 24$$

$$\text{Orange} + \text{Apple} + \text{Apple} = 42$$

$$\text{Apple} + \text{Apple} + \text{Apple} = 21$$

$$\text{Apple} - \text{Orange} \times \text{Apple} = ?$$





La géométrie analytique (retour)

GA: Géométrie analytique

	Maternelle	1e année	2e année	3e année	4e année	5e année	6e année
Résultat d'apprentissage						5GA1. Les élèves établissent un lien entre le lieu et la position dans une grille.	6GA1. Les élèves expliquent le lieu et le mouvement par rapport à la position dans un plan cartésien.
Le lieu et le mouvement des objets						<p>5GA1.1 Décrire le lieu d'un point dans une grille en utilisant des coordonnées.</p> <p>Décrire le lieu d'un point dans une grille par rapport au lieu d'un autre point en utilisant un langage qui indique la position.</p>	<p>6GA1. Décrire le lieu d'un point dans le plan cartésien en utilisant des coordonnées.</p> <p>6GA2. Établir un lien entre les coordonnées d'un polygone et de son image après une translation, réflexion ou rotation dans le plan cartésien.</p>

Septembre	Octobre	Novembre
Idée organisatrice: GÉOMÉTRIE ANALYTIQUE : Le lieu et le mouvement des objets dans l'espace peuvent être communiqués en utilisant une grille et des coordonnées.		
6GA1.1 Les élèves expliquent le lieu et le mouvement par rapport à la position dans un plan cartésien. <ul style="list-style-type: none"> Le lieu peut être décrit en utilisant le plan cartésien. Le plan cartésien est l'équivalent en deux dimensions de la droite numérique. (on peut commencer par une grille du quadrant 1 pour revoir le tracé des points) 	6GA1.2 Les élèves expliquent le lieu et le mouvement par rapport à la position dans un plan cartésien. <ul style="list-style-type: none"> Le lieu peut changer à la suite d'un mouvement dans l'espace. Un changement de lieu n'implique pas un changement d'orientation. (les élèves doivent être en mesure d'identifier quand l'orientation sera affectée, mais que la taille ne change pas) 	

6GA1.1 Les élèves expliquent le lieu et le mouvement par rapport à la position dans un plan cartésien.

Connaissances	Compréhension	Habilités et procédures
<p>Le plan cartésien est nommé d'après le mathématicien français René Descartes.</p> <p>Le plan cartésien utilise les coordonnées (x, y) pour indiquer le lieu du point où la droite verticale passant par $(x, 0)$ et la droite horizontale passant par</p>	<p>Le lieu peut être décrit en utilisant le plan cartésien.</p> <p>Le plan cartésien est l'équivalent en deux dimensions de la droite numérique.</p>	<p>Établir un lien entre les axes du plan cartésien et les représentations horizontale et verticale de la droite numérique qui se croisent.</p> <p>Localiser un point dans le plan cartésien à partir des coordonnées du point.</p> <p>Décrire le lieu d'un point dans</p>
<p>$(0, x)$ s'intersectent.</p> <p>L'axe des abscisses (l'axe des x) comprend les points dont l'ordonnée est zéro, et l'axe des ordonnées (l'axe des y) comprend les points dont l'abscisse est zéro.</p> <p>L'axe des x et l'axe des y se croisent à l'origine $(0, 0)$</p> <p>Un couple est représenté de façon symbolique par (x, y).</p> <p>Un couple indique la distance horizontale par rapport à l'axe des y avec l'abscisse, et la distance</p>		<p>le plan cartésien en utilisant des coordonnées.</p> <p>Modéliser un polygone dans le plan cartésien en utilisant des coordonnées pour indiquer les sommets.</p> <p>Décrire le lieu des sommets d'un polygone dans le plan cartésien en utilisant des coordonnées.</p>

Lien [Jumpmath](#)

6GA1.2 Les élèves expliquent le lieu et le mouvement par rapport à la position dans un plan cartésien.

Connaissances	Compréhension	Habilités et procédures
<p>Une translation décrit une combinaison de mouvements horizontaux et verticaux comme un mouvement.</p> <p>Une réflexion décrit un mouvement par rapport à un axe de réflexion.</p> <p>Une rotation décrit une quantité de mouvement autour d'un centre de rotation le long d'une trajectoire circulaire dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens inverse.</p>	<p>Le lieu peut changer à la suite d'un mouvement dans l'espace.</p> <p>Un changement de lieu n'implique pas un changement d'orientation.</p>	<p>Créer une image d'un polygone dans le plan cartésien en lui faisant subir une translation.</p> <p>Décrire les composantes horizontale et verticale d'une translation donnée.</p> <p>Créer une image d'un polygone dans le plan cartésien en réfléchissant le polygone par rapport à l'axe des abscisses (l'axe des x) ou l'axe des ordonnées (l'axe des y).</p> <p>Décrire l'axe de réflexion d'une réflexion donnée.</p> <p>Créer une image d'un polygone dans le plan cartésien en lui faisant subir une rotation de 90°, 180° ou 270° autour d'un de ses sommets dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens inverse.</p> <p>Décrire l'angle et la direction d'une rotation donnée.</p> <p>Établir un lien entre les coordonnées d'un polygone et de son image après une translation, réflexion ou rotation dans le plan cartésien.</p>

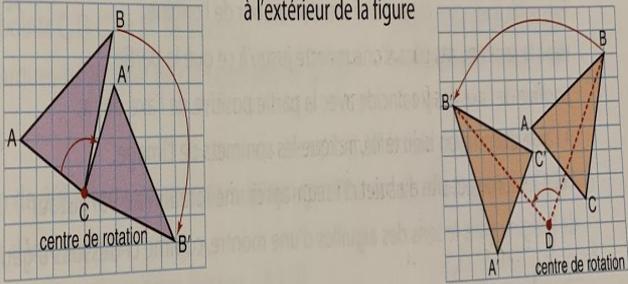
La rotation

8.7 Les rotations dans un plan cartésien

Objectif Représenter graphiquement des images par rotation dans un plan cartésien.

Rappelle-toi qu'une rotation consiste à faire tourner une figure autour d'un centre de rotation. La rotation peut être dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Le centre de rotation peut se trouver :

sur la figure à l'extérieur de la figure



Comment décrirais-tu chaque rotation?



P.325- 329 - Les rotations dans le plan cartésien

Démonstration - Khan académie

6GA1.1 Les élèves expliquent le lieu et le mouvement par rapport à la position dans un plan cartésien.

Connaissances	Compréhension	Habiletés et procédures
<p>Le plan cartésien est nommé d'après le mathématicien français René Descartes.</p> <p>Le plan cartésien utilise les coordonnées (x, y) pour indiquer le lieu du point où la droite verticale passant par $(x, 0)$ et la droite horizontale passant par $(0, x)$ s'intersectent.</p> <p>L'axe des abscisses (l'axe des x) comprend les points dont l'ordonnée est zéro, et l'axe des ordonnées (l'axe des y) comprend les points dont l'abscisse est zéro.</p> <p>L'axe des x et l'axe des y se croisent à l'origine $(0, 0)$</p> <p>Un couple est représenté de façon symbolique par (x, y).</p> <p>Un couple indique la distance horizontale par rapport à l'axe des y avec l'abscisse et la distance verticale par rapport à l'axe des x avec l'ordonnée.</p>	<p>Le lieu peut être décrit en utilisant le plan cartésien.</p> <p>Le plan cartésien est l'équivalent en deux dimensions de la droite numérique.</p>	<p>Établir un lien entre les axes du plan cartésien et les représentations horizontale et verticale de la droite numérique qui se croisent.</p> <p>Localiser un point dans le plan cartésien à partir des coordonnées du point.</p> <p>Décrire le lieu d'un point dans le plan cartésien en utilisant des coordonnées.</p> <p>Modéliser un polygone dans le plan cartésien en utilisant des coordonnées pour indiquer les sommets.</p> <p>Décrire le lieu des sommets d'un polygone dans le plan cartésien en utilisant des coordonnées.</p>

Idee organisatrice: GÉOMÉTRIE ANALYTIQUE : Le lieu et le mouvement des objets dans l'espace peuvent être communiqués en utilisant le plan cartésien.

6GA1.1 Les élèves expliquent le lieu et le mouvement par rapport à la position dans un plan cartésien.

- Le lieu peut être décrit en utilisant le plan cartésien.
- Le plan cartésien est l'équivalent en deux dimensions de la droite numérique. (on peut commencer par une grille du quadrant 1 pour revoir le tracé des points)

6GA1.2 Les élèves expliquent le lieu et le mouvement par rapport à la position dans un plan cartésien.

- Le lieu peut changer à la suite d'un mouvement dans l'espace.
- Un changement de lieu n'implique pas un changement d'orientation. (les élèves doivent être en mesure d'identifier quand l'orientation sera affectée, mais que la taille ne change pas)

Notes :

- ❖ Initialement - Course jusqu'à 100 ou 144, coloriage de la grille, révision des notions mathématiques, surface couverte. (voir la multiplication)
- ❖ Repérage des points dans le quadrant 1

Le plan cartésien au primaire

En avant, les maths!

Activité : Les positions Cachées

Elementary and Middle School
Mathematics - Teaching developmentally, Van de Walle, K. Karp, J. Bay-Williams (Jeu pour raffiner
la description d'un endroit)

Donnez à chaque élève une planche de jeu. Deux élèves s'assoient, un écran séparant leur bureau de sorte qu'aucun d'entre eux ne puisse voir la grille de l'autre. Chaque élève dispose de quatre blocs de motifs différents. Le premier joueur place un bloc sur quatre sections différentes de la grille. Il utilise ensuite des mots pour indiquer à l'autre joueur où placer les blocs sur sa grille pour qu'ils correspondent aux siens. Lorsque les quatre blocs sont placés, vérifiez que les deux grilles sont identiques. Les joueurs échangent ensuite leurs rôles.

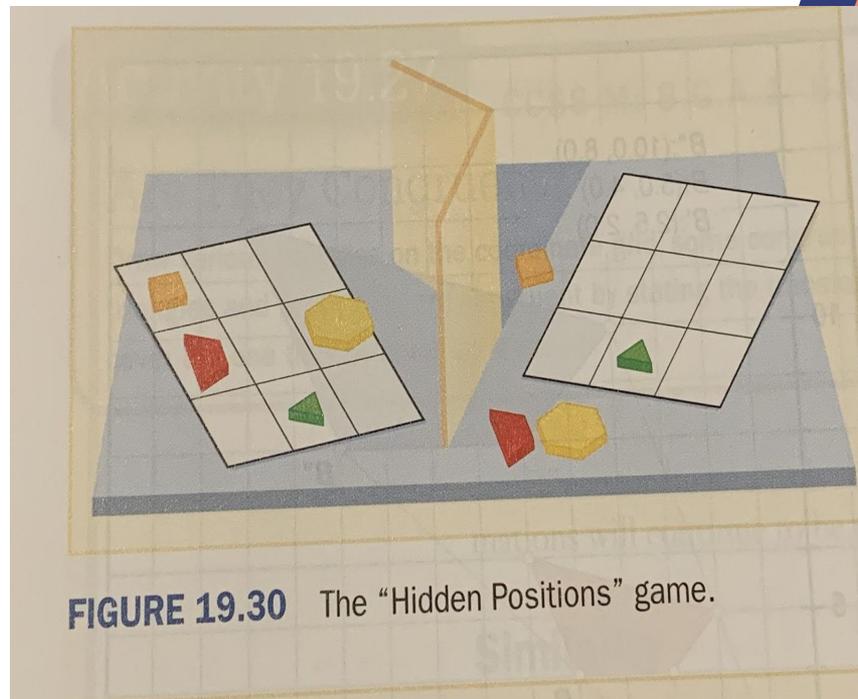
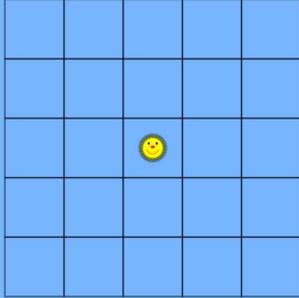


Planche de jeu

Activités de repérage

Où est caché le soleil ?

Se repérer sur un quadrillage



Le plan cartésien

ATELIER MATHÉMATIQUE

2^e CYCLE

Jardin de Vicky

Cartes à tâches

LE PLAN CARTÉSIEN

2^e Cycle

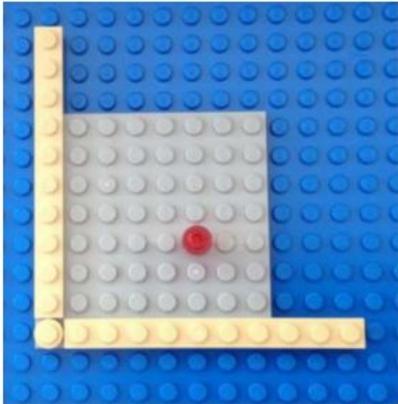
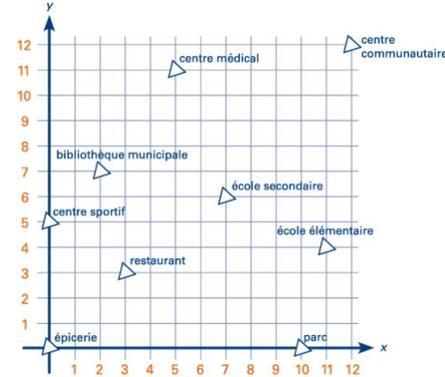
Consigne

L'élève doit répondre aux questions posées sur chacun des plans cartésiens.

Document original créé par Camille Fournier-Agès

1. Donne les coordonnées du cactus.

2. Donne les coordonnées de l'araignée.



Nom: _____

Touché Coulé

Mon plan

Les coordonnées de mes 2 bateaux

() ()

Le plan de mon adversaire

X : lorsque manqué

O : lorsque touché

Le trajet des livres de journaux

YANNIE

10 cartes comme cela :



Mieux Enseigner
gratuit

Activité : Un pas en avant !

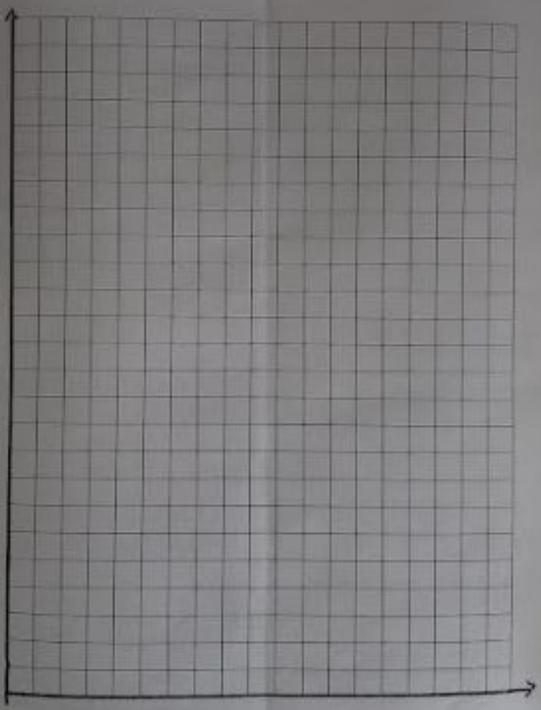
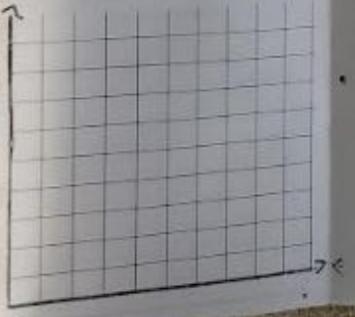
Elementary and Middle School Mathematics - Teaching developmentally, Van de Walle, K. Karp, J. Bay-Williams



Créez une grille de coordonnées sur le sol ou dans la cour de récréation. Donnez à chaque élève un tableau blanc pour noter les données. Choisissez un élève et donnez-lui secrètement une série de coordonnées. L'élève se rend ensuite à l'endroit indiqué. Les autres élèves écrivent les coordonnées de cet endroit et affichent leurs réponses. On peut faire le même exercice avec les 4 quadrants.



Reflection (mirror)



Transformations

X - Axis

Y - Axis

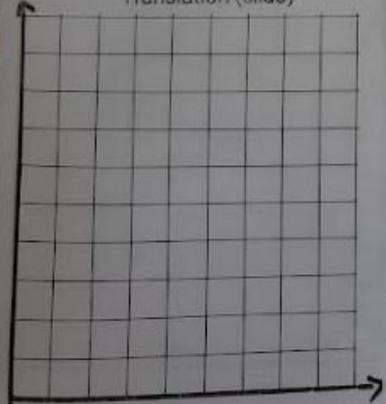
Origin

Coordinates

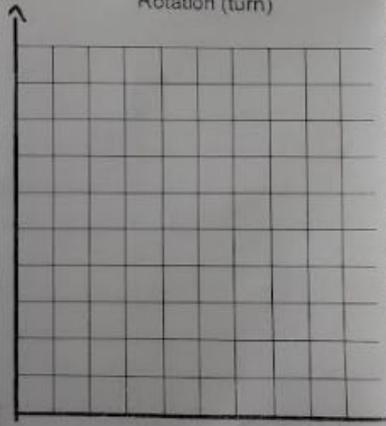
Orientation

Transformation

Translation (slide)



Rotation (turn)



Voir [Module 8](#) Modulo

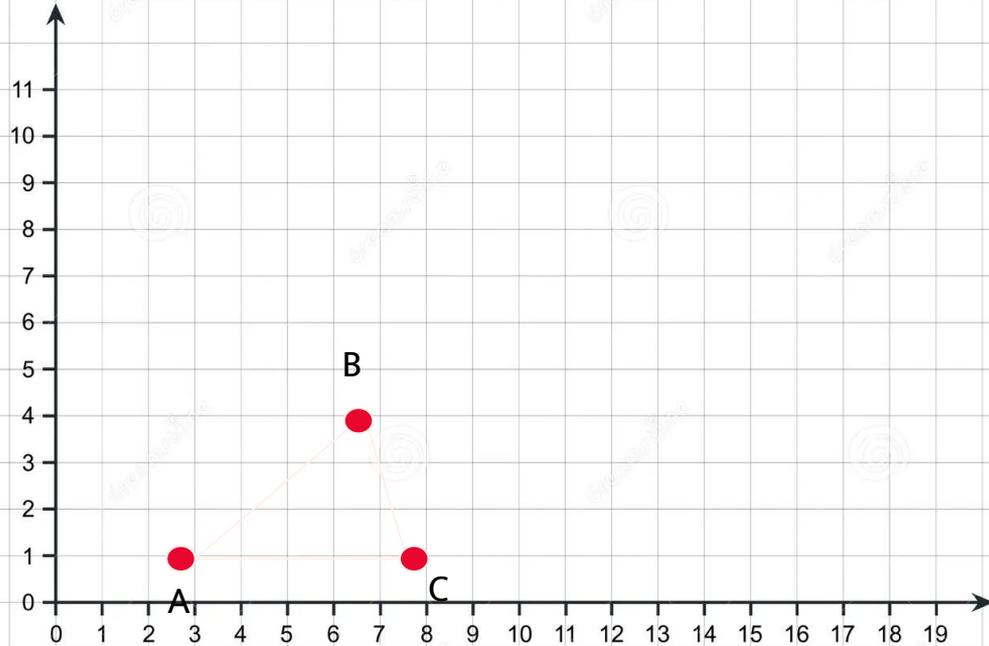
6GA1.2 Les élèves expliquent le lieu et le mouvement par rapport à la position dans un plan cartésien.

Connaissances	Compréhension	Habilités et procédures
<p>Une translation décrit une combinaison de mouvements horizontaux et verticaux comme un mouvement.</p> <p>Une réflexion décrit un mouvement par rapport à un axe de réflexion.</p> <p>Une rotation décrit une quantité de mouvement autour d'un centre de rotation le long d'une trajectoire circulaire dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens inverse.</p>	<p>Le lieu peut changer à la suite d'un mouvement dans l'espace.</p> <p>Un changement de lieu n'implique pas un changement d'orientation.</p>	<p>Créer une image d'un polygone dans le plan cartésien en lui faisant subir une translation.</p> <p>Décrire les composantes horizontale et verticale d'une translation donnée.</p> <p>Créer une image d'un polygone dans le plan cartésien en réfléchissant le polygone par rapport à l'axe des abscisses (l'axe des x) ou l'axe des ordonnées (l'axe des y).</p> <p>Décrire l'axe de réflexion d'une réflexion donnée.</p> <p>Créer une image d'un polygone dans le plan cartésien en lui faisant subir une rotation de 90°, 180° ou 270° autour d'un de ses sommets dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens inverse.</p> <p>Décrire l'angle et la direction d'une rotation donnée.</p> <p>Établir un lien entre les coordonnées d'un polygone et de son image après une translation, réflexion ou rotation dans le plan cartésien.</p>

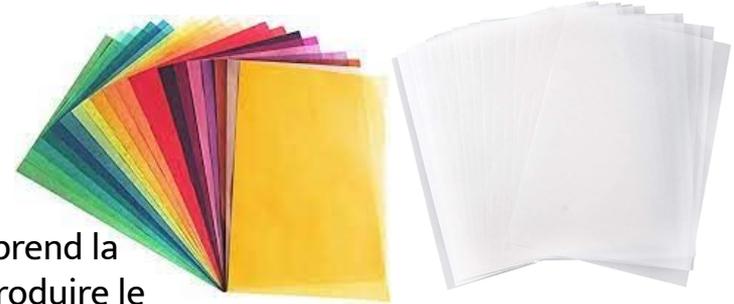
- ❖ Commençons les transformations dans un quadrant
- ❖ Nous allons y revenir en décembre (dans le plan cartésien à 4 quadrants)



La rotation



- ❖ Utiliser du papier quadrillé 0,5 cm, du papier calque
- ❖ Tracer les axes x et y
- ❖ Calquer la figure
- ❖ Faire subir une **rotation** au papier calque à partir de l'axe de symétrie dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que le point A soit à...



Une fois que l'élève est capable de le faire dans un quadrant et qu'il comprend la droite numérique avec les nombres positifs et négatifs, alors on peut introduire le plan cartésien complet.

Coordinates

Quadrant _____

Quadrant _____

Quadrants

Signs in Quadrants

Quad I (__, __)

Quad II (__, __)

Quad III (__, __)

Quad IV (__, __)

Check Your Understanding

Plot the following points on the large graph:

- A (+4,+6)
- B (-5,-7)
- C (-3,+8)
- D (+9,-3)
- E (0,-6)
- F (7,0)
- G (-2,0)
- H (0,5)

Quadrant _____

Quadrant _____

Cartesian Plane

X - axis

Y - axis

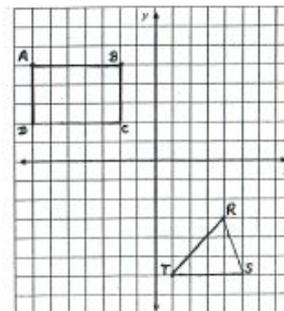
Origin

On peut attendre au mois de décembre

Check Your Understanding

a) Reflect ABCD in the y axis.

b) Draw the translation of ΔRST so it moves 6 units left and 2 units up. Label it R'S'T'



Quad II

Quad I

Quad III

Quad IV

Coordinates

Quadrants

Signs in Quadrants

Quad I ()

Quad II ()

Quad III ()

Quad IV ()

Check Your Understanding

Plot the following points on the large graph:

A (+4,+6)

B (-5,-7)

C (-3,+8)

D (+9,-3)

E (0,-6)

F (7,0)

G (-2,0)

H (0,5)

Cartesian Plane

X-axis

Y-axis

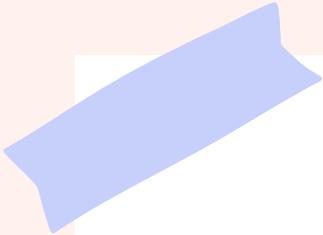
Origin

Check Your Understanding

a) Reflect $ABCD$ in the y axis.

b) Draw the translation of $\triangle RST$ so it moves 6 units left and 2 units up. Label it $R'S'T'$

Pliable



New LearnAlberta

Les ressources


$$\sqrt{\frac{3}{4}} = (a^2)$$

JUMP Math

6^e année

Unité 10 : Logique
numérale : Multiplication
et division de nombres...

Cette unité est axée sur la
multiplication et la division de nombr...

Niveau(x) scolaire(s) 6^e
Matière(s) Mathématiques
Public(s) cible(s) Enseignant

RESSOURCE EN LIGNE

JUMP Math

6^e année

Unité 4 : Logique
numérale : Multiplication
et division (Guide de...

Cette unité est axée sur l'application
d'algorithmes standards pour la...

Niveau(x) scolaire(s) 6^e
Matière(s) Mathématiques
Public(s) cible(s) Enseignant

RESSOURCE EN LIGNE

JUMP Math

6^e année

Unité 7 : Logique
numérale : Divisibilité et
nombres premiers (Guid...

Cette unité est axée sur les nombres
premiers et composés et sur le travail...

Niveau(x) scolaire(s) 6^e
Matière(s) Mathématiques
Public(s) cible(s) Enseignant

RESSOURCE EN LIGNE

JUMP Math

6^e année

Unité 11 : Géométrie :
Transformations (Guide de
l'enseignant)

Cette unité est axée sur les
transformations et présente le plan...

Niveau(x) scolaire(s) 6^e
Matière(s) Mathématiques
Public(s) cible(s) Enseignant

RESSOURCE EN LIGNE

JUMP Math

6^e année

Unité 1 : Les régularités et
l'algèbre : Les régularités
(Guide de l'enseignant)

Cette unité est axée sur les régularités
croissantes et décroissantes. Les élèv...

Niveau(x) scolaire(s) 6^e
Matière(s) Mathématiques
Public(s) cible(s) Enseignant

RESSOURCE EN LIGNE

JUMP Math

6^e année

Unité 12 : Les régularités
et l'algèbre : Équations et
graphiques (Guide de...

Cette unité est axée sur les graphiques
et les tableaux. Les élèves acquièrent...

Niveau(x) scolaire(s) 6^e
Matière(s) Mathématiques
Public(s) cible(s) Enseignant

RESSOURCE EN LIGNE

Les tableaux / boards

Il faut avoir ouvert une session

Alberta | nouveau LearnAlberta

Accueil > Tableaux

Tableaux

+ Créer un nouveau tableau

Masquer les filtres | Effacer les filtres | 28 Résultats

Trier : Du plus récent au plus ancien

Trouver des tableaux

Mes favoris

Afficher tout | Réduire tout

Type(s) (4)

- Selectionner tout | Désélectionner tout
- Mes tableaux
- Partagés avec moi
- Publiés par Alberta Education
- Publiés par les enseignants

Niveau(x) scolaire(s) (7)

Matière(s) (3)

Publié(s)

Weaving Indigenous Ways of Knowing into Curriculum - ...

kimbarkerkay

Teachers will see direct links from existing resources to support their classroom planning. In this example, the focus is on new math curriculum ...

Niveau(x) scolaire(s) 1^{re} à 3^e

Matière(s) Mathématiques

Publié(s) **Mon tableau**

ARPCD- Fr Planification d'unité Les Super Héros

Elyse

Ce document est un exemple de planification d'une unité et des leçons qui appuient le curriculum Français immersion et littérature (FIL). Cette ...

Niveau(x) scolaire(s) Maternelle

Matière(s) Mathématiques,...

Publié(s)

ARPCD New Curriculum Resources Site

Rick

The ARPCD (Alberta Regional Professional Development Consortium) has undertaken to develop a site in support of teachers across all subject...

Niveau(x) scolaire(s) M à 6^e

Matière(s) Beaux-arts, English...

Publié(s)

ARPCD Mathematics and Numeracy Grades 4-6...

Rick

[This resource](#) is designed to support teachers with the implementation of Grade 4-6 Mathematics & Numeracy curriculum. Content within ...

Niveau(x) scolaire(s) 4^e à 6^e

Matière(s) Mathématiques

Publié(s)

Le récit en trois temps pour la 2e année

bdeskin1 bdeskin1

Auteurs du Tableau: un groupe d'enseignants des conseils scolaires

Publié(s)

Récit à trois étapes

bdeskin1 bdeskin1

Ceci est une leçon conçue pour enseigner les étapes d'un récit.

Publié(s)

ARPCD - Supporting Literacy and Numeracy Intervention...

wanddechant wanddechant

This board links to a site that is designed to support K-3 literacy and

Publié(s)

ARPCD Professional Learning: K-3 New Math...

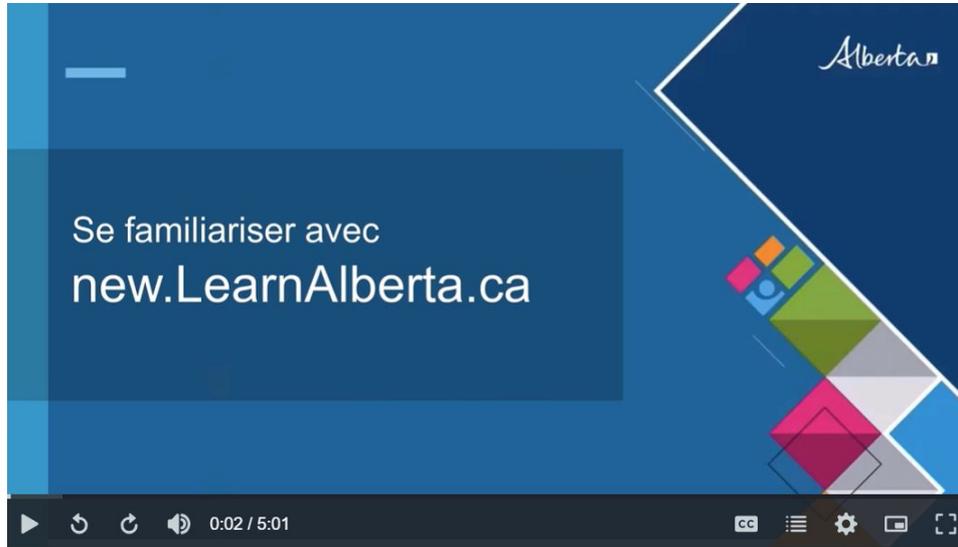
Sandra Ciurysek

ARPCD is please to provide curriculum

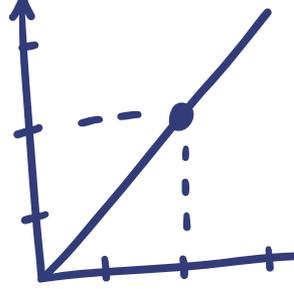
Tableaux

Nous contacter

Vidéo explicatif



$$\sqrt{\frac{3}{4}} = (a^2)$$



Formations à venir

$$\sqrt{\frac{3}{4}} = \left(\frac{a}{b}\right)^2$$



Les fractions

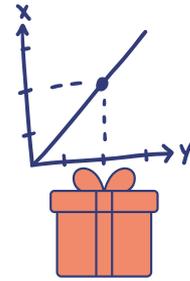
21 nov 4e année
22 nov. 5e année
23 nov. 6e année
3:45-5pm

$$a \times b \times c = (a \times b) \times c$$
$$ab = ba$$



L'algèbre

23 jan: 4e
24 jan: 5/6e
3:45-5pm

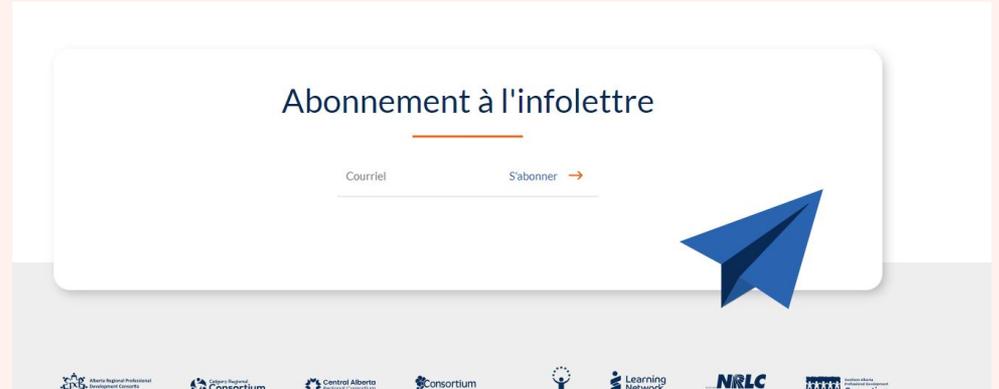


La géométrie

12 mars: 4e
13 mars: 5 et 6e
3:45-5pm



Abonnez-vous pour tout connaître sur les offres en français!



<https://cpfpp.ab.ca/>

Ou sur [facebook](#)

$$\sqrt[3]{3} = (a^2)^{78}$$

$$\frac{3}{4} = (a^2)$$

Merci!

On se revoit le 14 décembre!
N'hésitez pas à communiquer
avec moi!

elyse.morin@arpcdc.ab.ca

