

# 3e année Corrélation entre JUMP Math et le nouveau curriculum de la C.-B

## REMARQUES :

Les leçons de JUMP Math soulignées sont des révisions d'une année précédente.

Les leçons de JUMP Math en *italique* contiennent des éléments préalables nécessaires pour répondre à la norme d'apprentissage.

Un astérisque (\*) indique qu'une leçon de JUMP Math couvre une exigence du curriculum principalement dans le plan de leçon.

Les domaines de JUMP Math sont représentés par :

LN Logique numérale

ME Mesures

G Géométrie

RA Les régularités et l'algèbre

PTD Probabilité et traitement de données

## Grandes idées

Les fractions sont un type de **nombres** qui peuvent servir à représenter des quantités.

La **facilité à manipuler des nombres** (additions, soustractions, multiplications et divisions de nombres entiers naturels) nécessite la compréhension des concepts de décomposition et de composition.

On peut reconnaître des **régularités** croissantes et décroissantes et s'en servir pour faire des généralisations.

On peut utiliser des unités standard pour décrire, mesurer et comparer les **caractéristiques** des figures géométriques que l'on trouve dans des objets.

On peut examiner, comparer et interpréter la probabilité d'un **résultat** possible.

## Contenu

## Leçons JUMP Math

les **concepts numériques** jusqu'à 1000

Partie	Unité	Leçons
1	2	LN3-1 à 11
1	6	<u>LN3-28</u> LN3-27, 29 à 32, 34, 38
2	15	LN3-74

• compter :

Partie	Unité	Leçons
1	2	LN3-10
1	6	<u>LN3-28</u> LN3-27, 29 à 32, 34, 38

Contenu	Leçons JUMP Math		
◦ compter par multiples de différents nombres avec différents points de départ, par ordre croissant et décroissant (c.-à-d. en avançant et en reculant)	Partie	Unité	Leçons
	1	2	LN3-10
	1	6	LN3-27, 29 à 31
◦ il y a un lien entre la multiplication et compter par multiples	2	16	LN3-76
	Partie	Unité	Leçons
	1	6	<u>LN3-28</u> LN3-32, 34
◦ explorer le calcul par régularités en se basant sur la valeur de position (p. ex. compter par dizaines, centaines; augmenter d'une centaine; remarquer le rôle de zéro pour s'assurer de l'exactitude de la valeur de position 698, 699, 700, 701; constater le caractère prévisible de notre système numérique)	Partie	Unité	Leçons
	1	2	LN3-10
• les nombres jusqu'à 1000 peuvent être classés et reconnus :	Partie	Unité	Leçons
	1	2	LN3-7 à 10
	2	15	LN3-74
◦ comparer et classer les nombres	Partie	Unité	Leçons
	1	2	LN3-7 à 10
◦ estimer de grandes quantités	Partie	Unité	Leçons
	2	15	LN3-74
• valeur de position :	Partie	Unité	Leçons
	1	2	LN3-1 à 6, 11
◦ centaines, dizaines et unités	Partie	Unité	Leçons
	1	2	LN3-1 à 3, 6
◦ comprendre la relation entre la position des chiffres et leur valeur, jusqu'à 1000 (p. ex. le chiffre 4 dans 342 vaut 40 ou 4 dizaines)	Partie	Unité	Leçons
	1	2	LN3-1 à 3, 6
◦ comprendre l'importance de 0 pour s'assurer de l'exactitude de la valeur de position (p. ex. dans le nombre 408, le zéro indique qu'il y a 0 dizaine)	Partie	Unité	Leçons
	1	2	LN3-1 à 3, 6
• ressource pédagogique : <i>Math in a Cultural Context</i> , de Jerry Lipka	Sujet non abordé		
les <b>concepts propres aux fractions</b>	Partie	Unité	Leçons
	2	10	LN3-48
	2	12	LN3-62 à 70
• les fractions sont des nombres qui représentent un montant ou une quantité	Partie	Unité	Leçons
	2	12	LN3-69

Contenu	Leçons JUMP Math		
<ul style="list-style-type: none"> <li>les fractions peuvent représenter des parties d'une région, d'un ensemble ou d'un modèle linéaire</li> </ul>	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	2	12	LN3-62 à 70
<ul style="list-style-type: none"> <li>les parties d'une fraction sont des parts égales ou des portions de même taille d'un tout ou d'une unité</li> </ul>	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	2	12	LN3-62 à 70
<ul style="list-style-type: none"> <li>offrir des occasions d'explorer et de former des fractions avec du matériel concret</li> </ul>	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	2	12	LN3-62, 65
<ul style="list-style-type: none"> <li>faire des représentations graphiques de modèles de fractions et faire le lien avec la notation symbolique</li> </ul>	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	2	12	LN3-62 à 70
<ul style="list-style-type: none"> <li>divisions en parts égales</li> </ul>	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	2	10	LN3-48
	2	12	LN3-62 à 67
<ul style="list-style-type: none"> <li>partage en parts égales, parties de poteaux autochtones comme matériel visuel, cercles d'influences, saisons</li> </ul>	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	2	12	LN3-64
les <b>additions et les soustractions</b> jusqu'à 1000	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	1	RA3-1
	1	2	<u>LN3-12</u> LN3-10*, 13 à 17
	1	3	<u>LN3-24, 25</u> LN3-21 à 23, 26
	2	14	ME3-27
	2	15	LN3-71, 72
<ul style="list-style-type: none"> <li>utiliser des stratégies de calcul variées, où il faut séparer (p. ex. décomposer à l'aide de nombres familiers et compenser) et combiner des nombres de différentes façons, regrouper</li> </ul>	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	2	LN3-14, 16
	1	3	LN3-21 à 23
<ul style="list-style-type: none"> <li>estimer les sommes et les différences de toutes les opérations jusqu'à 1000</li> </ul>	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	2	15	LN3-71, 72
<ul style="list-style-type: none"> <li>utiliser l'addition et la soustraction pour des situations de la vie quotidienne et des résolutions de problèmes</li> </ul>	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	2	LN3-16*, 17
	1	3	<u>LN3-24, 25</u> LN3-23*, 26
	2	14	ME3-27
<ul style="list-style-type: none"> <li>discussions avec la classe sur les nombres</li> </ul>	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	2	LN3-10*, 17*

Contenu	Leçons JUMP Math		
les tables d'addition et de soustraction jusqu'à 20 (éveil des <b>habiletés à effectuer des calculs</b> )	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	3	LN3-18 à 20, 22, 23
	2	11	RA3-17 à 19
• additions et soustractions de nombres jusqu'à 20	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	3	LN3-18 à 20, 22, 23
• faire état de ses habiletés à effectuer des calculs en se servant de stratégies pour les additions et les soustractions (p. ex. décomposer, faire 10 ou compléter à 10, doubles apparentés et loi commutative)	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	3	LN3-18 à 20, 22, 23
• il y a un lien entre l'addition et la soustraction	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	2	11	RA3-17 à 19
• à la fin de la 3e année, la plupart des élèves devraient se rappeler les tables d'addition jusqu'à 20			
les <b>concepts de multiplication et de division</b>	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	6	LN3-32 à 38
	1	7	LN3-39 à 47
	1	8	ME3-12, 13
	2	10	LN3-48 à 61
• comprendre les concepts propres à la multiplication (p. ex. groupes de, ensembles, addition répétée)	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	6	LN3-33, 35, 38
	1	7	LN3-41 à 47
	1	8	ME3-13
• comprendre les concepts propres à la division (p. ex. partage, groupement, soustraction répétée)	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	2	10	LN3-48 à 52, 54*, 55, 57, 58
• il y a un lien entre la multiplication et la division	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	2	10	LN3-56 à 59, 61
• offrir des occasions de représenter concrètement et graphiquement la multiplication	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	6	LN3-33, 35
	2	10	LN3-60
• utiliser des jeux pour faire des exercices authentiques de multiplication	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	6	LN3-36, 37
• chercher des régularités dans les nombres, p. ex. avec une grille de cent, pour développer la compréhension de la multiplication	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	6	LN3-36, 37

Contenu	Leçons JUMP Math		
<ul style="list-style-type: none"> <li>faire un lien entre la multiplication et le calcul par multiples</li> </ul>	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	6	LN3-32, 34
	1	8	ME3-12
	2	10	LN3-54
<ul style="list-style-type: none"> <li>faire un lien entre la multiplication et la division ainsi qu'avec l'addition répétée</li> </ul>	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	6	LN3-32
	1	8	ME3-12
	2	10	LN3-53
<ul style="list-style-type: none"> <li>la mémorisation des tables n'est pas prévue à ce niveau</li> </ul>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>séchage du poisson sur un support; partage de nourriture dans les communautés autochtones</li> </ul>	Sujet non abordé		
les <b>régularités</b> croissantes et décroissantes	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	1	<u>RA3-1, 7, 8</u> RA3-2, 4 à 6, 9
	1	6	LN3-27
	2	11	RA3-13 à 15
<ul style="list-style-type: none"> <li>élaborer des régularités à l'aide de représentations concrètes, graphiques et numériques</li> </ul>	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	1	<u>RA3-1, 7</u> RA3-2, 4 à 6, 9
	2	11	RA3-13 à 15
<ul style="list-style-type: none"> <li>représenter des régularités croissantes et décroissantes de différentes façons</li> </ul>	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	1	RA3-9
	2	11	RA3-13, 14
<ul style="list-style-type: none"> <li>généraliser ce qui cause la croissance ou la décroissance de la régularité (par exemple, doubler, ajouter 2)</li> </ul>	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	1	RA3-6, 9
	2	11	RA3-13, 14
les <b>règles de régularités</b> (de mots ou de nombres) basées sur des expériences concrètes	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	1	RA3-10 à 12
	1	4	ME3-8
	2	11	RA3-13 à 15

Contenu	Leçons JUMP Math		
<ul style="list-style-type: none"> <li>à partir d'une régularité concrète, décrire la règle de régularités avec des mots et des nombres</li> </ul>	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	1	RA3-11
	1	4	ME3-8
	2	11	RA3-13 à 15
<ul style="list-style-type: none"> <li>côté prévisible du rythme d'une chanson et régularités</li> </ul>	Sujet non abordé		
<ul style="list-style-type: none"> <li>partager des exemples tirés de l'art autochtone de la région avec la classe et demander aux élèves de remarquer des régularités dans les œuvres</li> </ul>	Sujet non abordé		
les <b>équations</b> d'addition et de soustraction à une inconnue qui se résolvent en une étape	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	6	LN3-27
	2	11	RA3-16 à 19
<ul style="list-style-type: none"> <li>commencer par une inconnue (p. ex. <math>n + 15 = 20</math> ou <math>\square + 15 = 20</math>)</li> </ul>	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	2	11	RA3-17 à 19
<ul style="list-style-type: none"> <li>changer l'inconnue (p. ex. <math>12 + n = 20</math> ou <math>12 + \square = 20</math>)</li> </ul>	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	2	11	RA3-17 à 19
<ul style="list-style-type: none"> <li>résultat inconnu (p. ex. <math>6 + 13 = n</math> ou <math>6 + 13 = \square</math>)</li> </ul>	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	2	11	RA3-17 à 19
<ul style="list-style-type: none"> <li>explorer les nombres pairs et impairs</li> </ul>	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	6	LN3-27
la mesure, à l'aide d' <b>unités standard</b> (longueur, masse et capacité)	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	4	ME3-1 à 8
	1	6	LN3-38
	1	7	LN3-47
	1	8	ME3-9 à 13
	2	14	ME3-23, 25, 26
<ul style="list-style-type: none"> <li>mesures linéaires, à l'aide d'unités standard (p. ex. centimètre, mètre, kilomètre)</li> </ul>	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	4	ME3-1 à 6
<ul style="list-style-type: none"> <li>mesures de capacité, à l'aide d'unités standard (p. ex. millilitre, litre)</li> </ul>	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	2	14	ME3-23

Contenu	Leçons JUMP Math		
<ul style="list-style-type: none"> <li>introduire les concepts de périmètre, d'aire et de circonférence (la mesure du tour); il n'est pas prévu d'utiliser la formule de calcul avec Pi — on s'intéresse aux concepts</li> </ul>	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	4	ME3-7, 8
	1	6	LN3-38
	1	7	LN3-47
<ul style="list-style-type: none"> <li>mesure de l'aire avec des unités carrées (standard et non standard)</li> </ul>	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	8	ME3-9, 11 à 13
<ul style="list-style-type: none"> <li>mesure de la masse, à l'aide d'unités standard (p. ex. gramme, kilogramme)</li> </ul>	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	2	14	ME3-25, 26
<ul style="list-style-type: none"> <li>estimer des mesures avec des référents standard (p. ex. si cette tasse contient 100 millilitres, environ combien de millilitres contient ce pichet?)</li> </ul>	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	4	ME3-3
	2	14	ME3-23, 26
les concepts propres au <b>temps</b>	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	2	13	ME3-14, 21, 22
	2	14	ME3-29
<ul style="list-style-type: none"> <li>comprendre les concepts propres au temps (p. ex. seconde, minute, heure, jour, semaine, mois, année)</li> </ul>	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	2	13	ME3-14, 21, 22
<ul style="list-style-type: none"> <li>comprendre la relation entre les unités de temps</li> </ul>	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	2	13	ME3-14, 21, 22
<ul style="list-style-type: none"> <li>il n'est pas prévu à ce niveau que les élèves sachent lire l'heure</li> </ul>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>estimer le temps, utiliser des références de l'environnement et les cycles des jours et des saisons, le temps qu'il fait en se basant sur les systèmes météorologiques, le calendrier traditionnel</li> </ul>	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	2	13	ME3-22*
	2	14	ME3-29
la construction de <b>figures géométriques</b>	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	5	G3-4
	2	17	G3-19 à 23
<ul style="list-style-type: none"> <li>reconnaître des solides géométriques d'après les figures géométriques qui en constituent les faces et le nombre de sommets et d'arêtes (p. ex. construction de filets, de structures)</li> </ul>	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	2	17	G3-20 à 23
<ul style="list-style-type: none"> <li>décrire les caractéristiques de solides géométriques (p. ex. faces, sommets, arêtes)</li> </ul>	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	2	17	G3-19 à 23
<ul style="list-style-type: none"> <li>reconnaître des solides géométriques par leur terme mathématique (p. ex. sphère, cube, prisme, cône, cylindre)</li> </ul>	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	2	17	G3-20 à 23

Contenu	Leçons JUMP Math		
<ul style="list-style-type: none"> <li>comparer des solides géométriques (p. ex. Quelles sont les ressemblances entre les prismes rectangulaires et les cubes? Quelles sont les différences?)</li> </ul>	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	2	17	G3-20, 21, 23
<ul style="list-style-type: none"> <li>comprendre la conservation des figures géométriques (p. ex. changer l'orientation d'une figure n'affecte pas ses propriétés)</li> </ul>	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	2	17	G3-22*
<ul style="list-style-type: none"> <li>clochettes pour robes, boîtes en bois courbé, paniers en écorce de bouleau, maisons semi-souterraines</li> </ul>	Sujet non-abordé		
la <b>correspondance biunivoque</b> au moyen de diagrammes à barres, de pictogrammes, de graphiques et de tables	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	5	G3-3
	1	9	PTD3-1 à 3
	2	18	PTD3-4, 7, 10
<ul style="list-style-type: none"> <li>recueillir des données, élaborer un diagramme, décrire et comparer les résultats, puis en discuter</li> </ul>	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	9	PTD3-2, 3
<ul style="list-style-type: none"> <li>choisir une représentation appropriée</li> </ul>	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	2	18	PTD3-7, 10
la <b>probabilité d'événements</b> simulés, au moyen du langage de la comparaison	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	2	18	PTD3-12 à 16
<ul style="list-style-type: none"> <li>utiliser le langage de la comparaison (p. ex. certain, incertain; plus, moins ou aussi probable)</li> </ul>	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	2	18	PTD3-14
<ul style="list-style-type: none"> <li>développer une compréhension du hasard (p. ex. en jetant une pièce de monnaie, on a une probabilité de 1/2 d'obtenir pile ou face; piger dans un sac, faire tourner une aiguille sur un cadran et lancer un dé sont toutes des façons de simuler des événements probables)</li> </ul>	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	2	18	PTD3-12, 14 à 16
<ul style="list-style-type: none"> <li>histoire : <i>The Snowsnake Game</i> (<a href="http://yukon-ed-show-me-your-math.wikispaces.com/file/view/The%20Snowsnake%20Game.pdf/203828506/The%20Snowsnake%20Game.pdf">yukon-ed-show-me-your-math.wikispaces.com/file/view/The%20Snowsnake%20Game.pdf/203828506/The%20Snowsnake%20Game.pdf</a>) (en anglais seulement)</li> </ul>	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	2	18	PTD3-13*
la <b>littératie financière</b> – facilité à faire des calculs avec des pièces de monnaie et des billets jusqu'à 100 dollars; notions de revenu et de paiement	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	1	RA3-9
	2	15	LN3-74, 75
<ul style="list-style-type: none"> <li>compter des combinaisons mixtes de pièces de monnaie et de billets jusqu'à 100 \$ :</li> </ul>	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	2	15	LN3-74, 75
	2	16	LN3-83, 85



Contenu	Leçons JUMP Math		
◦ calculer le total d'un ensemble de pièces et de billets	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	2	16	LN3-77 à 85
◦ utiliser différentes combinaisons de pièces et de billets pour arriver au même montant	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	2	16	LN3-77 à 85
• comprendre que les paiements peuvent se faire de différentes façons (p. ex. comptant, chèque, crédit, transaction électronique, biens et services)	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	2	16	LN3-85, 87
• comprendre qu'il existe différentes façons de gagner de l'argent pour atteindre un objectif financier (p. ex. recycler, faire des ventes de pâtisseries, vendre des objets, promener le chien d'un voisin)	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	1	RA3-9
	2	16	LN3-87
• utiliser des images des objets de troc autochtones (p. ex. coquilles de dentalium, poissons séchés ou outils si c'est possible) avec leur valeur indiquée au dos, et faire faire un jeu de troc aux élèves	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	2	16	LN3-85*

# 3e année Leçons types JUMP Math pour les compétences disciplinaires

Les compétences disciplinaires du nouveau programme de mathématiques de la Colombie-Britannique sont abordées dans l'ensemble de la ressource JUMP Math pour la 3e année. Le tableau suivant présente une sélection de leçons JUMP Math qui illustrent efficacement la manière dont chaque compétence disciplinaire est abordée.

Compétences disciplinaires			
Raisonner et analyser	Leçons JUMP Math		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliser le raisonnement pour explorer et faire des liens</li> </ul>	Partie	Unité	Leçons
	1	7	LN3-42
	1	8	ME3-10
	2	17	G3-20
<ul style="list-style-type: none"> <li>Estimer raisonnablement</li> </ul>	Partie	Unité	Leçons
	1	4	ME3-3
	2	14	ME3-23
<ul style="list-style-type: none"> <li>Concevoir des <b>stratégies de calcul mental</b> et acquérir des habiletés propres au calcul mental pour comprendre la notion de quantité</li> </ul>	Partie	Unité	Leçons
	1	3	LN3-19, 20
	2	15	LN3-72
<ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliser la <b>technologie</b> pour explorer les mathématiques</li> </ul>	Partie	Unité	Leçons
	1	2	LN3-10
	2	16	LN3-76
<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Modéliser</b> le objets et les relations mathématiques dans des expériences contextualisées</li> </ul>	Partie	Unité	Leçons
	1	6	LN3-33
	2	10	LN3-50
Comprendre et résoudre	Leçons JUMP Math		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Perfectionner sa compréhension des mathématiques, en faire état et l'appliquer par le jeu, l'investigation et la résolution de problèmes</li> </ul>	Partie	Unité	Leçons
	1	7	LN3-47
	2	13	ME3-22
	2	18	PTD3-15
<ul style="list-style-type: none"> <li>Explorer des concepts mathématiques par la visualisation</li> </ul>	Partie	Unité	Leçons
	1	4	ME3-5
	2	17	G3-22

## Compétences disciplinaires

<ul style="list-style-type: none"> <li>Élaborer et appliquer des <b>stratégies multiples</b> pour résoudre des problèmes</li> </ul>	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	6	LN3-30
	2	11	RA3-17
	2	17	G3-19
<ul style="list-style-type: none"> <li>Réaliser des expériences de résolution de problèmes qui font le lien de manière pertinente avec les lieux, les histoires, les pratiques culturelles et les perspectives des peuples autochtones de la région, de la communauté locale et d'autres cultures</li> </ul>	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	4	ME3-3, 5
	2	12	LN3-64
	2	18	PTD3-13
<b>Communiquer et représenter</b>	<b>Leçons JUMP Math</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Communiquer</b> un concept mathématique de plusieurs façons</li> </ul>	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	6	LN3-32
	2	11	RA3-15
	2	16	LN3-87
<ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliser le vocabulaire et les symboles mathématiques pour contribuer à des discussions de nature mathématique</li> </ul>	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	3	LN3-18
	2	17	G3-20
<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Expliquer et justifier</b> des concepts et des solutions en se basant sur les mathématiques</li> </ul>	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	1	RA3-6
	2	11	RA3-13
<ul style="list-style-type: none"> <li>Représenter des idées mathématiques <b>de façon concrète, graphique et symbolique</b></li> </ul>	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	7	LN3-42
	2	18	PTD3-10
<b>Faire des liens et réfléchir</b>	<b>Leçons JUMP Math</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Réfléchir</b> sur la pensée mathématique</li> </ul>	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	4	ME3-8
	1	6	LN3-29, 32
	2	12	LN3-65

## Compétences disciplinaires

<ul style="list-style-type: none"> <li>Faire des liens entre différents concepts mathématiques, et entre des concepts mathématiques et <b>d'autres domaines et intérêts personnels</b></li> </ul>	Partie	Unité	Leçons
	1	4	ME3-5, 8
	2	11	RA3-16
<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Intégrer</b> les perspectives et les visions du monde des peuples autochtones pour <b>faire des liens</b> avec des concepts mathématiques</li> </ul>	2	17	G3-20
	Partie	Unité	Leçons
	1	1	RA3-11
	2	13	ME3-22