

3e année Corrélation entre JUMP Math et le curriculum de l'Ontario : Mathématiques, 2020

REMARQUES :

Les leçons d'appui pour la 3e année sont listées dans la table des matières d'appui pour la 3e année.

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

B. Nombres				
Attente				
B1. Sens du nombre				
démontrer sa compréhension des nombres et établir des liens avec leur utilisation dans la vie quotidienne.				
Contenus d'apprentissage				
Nombres naturels		Leçons JUMP Math		
B1.1	lire, représenter, composer et décomposer les nombres naturels de 0 jusqu'à 1 000, à l'aide d'une variété d'outils et de stratégies, et décrire de quelles façons ils sont utilisés dans la vie quotidienne.	Partie	Unité	Leçons
		1	2	LN3-1 à 3, 5
		2	15	LN3-74
B1.2	comparer et ordonner les nombres naturels jusqu'à 1 000, dans divers contextes.	Partie	Unité	Leçons
		1	2	LN3-7 à 9
B1.3	arrondir les nombres naturels à la dizaine et à la centaine près, dans divers contextes.	Partie	Unité	Leçons
		Voir les leçons d'appui		
B1.4	compter jusqu'à 1 000, y compris par intervalles de 50, 100 et 200, à l'aide d'une variété d'outils et de stratégies.	Partie	Unité	Leçons
		Voir les leçons d'appui		

B1.5	utiliser la valeur de position pour décrire et représenter des nombres de différentes façons, y compris à l'aide de matériel de base dix.	Partie	Unité	Leçons
		1	2	LN3-1, 5
Fractions		Leçons JUMP Math		
B1.6	utiliser des schémas pour représenter et résoudre des problèmes de partage équitable d'un tout pouvant comprendre jusqu'à 20 éléments entre 2, 3, 4, 5, 6, 8 et 10 personnes, incluant des problèmes dont le résultat est un nombre naturel, un nombre fractionnaire ou une fraction, et comparer les résultats.	Partie	Unité	Leçons
		2	12	LN3-63 à 67
		Voir aussi les leçons d'appui		
B1.7	représenter et résoudre des problèmes de partage équitable ciblant la recherche et l'utilisation des fractions équivalentes, y compris des problèmes comportant des demis, des quarts et des huitièmes; des tiers et des sixièmes; ou des cinquièmes et des dixièmes.	Partie	Unité	Leçons
		Voir les leçons d'appui		
Attente				
B2. Sens des opérations				
utiliser ses connaissances des nombres et des opérations pour résoudre des problèmes mathématiques de la vie quotidienne.				
Contenus d'apprentissage				
Propriétés et relations		Leçons JUMP Math		
B2.1	utiliser les propriétés des opérations, et démontrer les relations entre la multiplication et la division pour résoudre des problèmes et vérifier la vraisemblance des calculs.	Partie	Unité	Leçons
		1	3	LN3-18
		1	6	LN3-35
		1	7	LN3-46
		2	10	LN3-56
Faits numériques		Leçons JUMP Math		
B2.2	se rappeler les faits de multiplication de 2, 5 et 10, et les faits de division associés, et démontrer sa compréhension de ces faits.	Partie	Unité	Leçons
		1	6	LN3-29, 30, 36, 37
		2	10	LN3-56
Calcul mental		Leçons JUMP Math		
B2.3	utiliser des stratégies de calcul mental, y compris l'estimation, pour additionner des nombres dont la somme est égale ou inférieure à 1 000 et pour soustraire des nombres naturels égaux ou inférieurs à 1 000, et expliquer les stratégies utilisées.	Partie	Unité	Leçons
		1	3	LN3-18 à 23
		1	7	LN3-39, 41
		2	15	LN3-72
		Voir aussi les leçons d'appui		

Addition et soustraction		Leçons JUMP Math		
B2.4	démontrer sa compréhension des algorithmes de l'addition et de la soustraction de nombres naturels en établissant des liens avec les outils et les stratégies utilisés pour additionner et soustraire, et décrire ces liens.	Partie	Unité	Leçons
		1	2	LN3-11 à 16
		2	15	LN3-75
B2.5	représenter et résoudre des problèmes relatifs à l'addition de nombres naturels dont la somme est égale ou inférieure à 1 000 et à la soustraction de nombres naturels égaux ou inférieurs à 1 000, à l'aide d'une variété d'outils et d'algorithmes.	Partie	Unité	Leçons
		1	2	LN3-11 à 16
Multiplication et division		Leçons JUMP Math		
B2.6	représenter la multiplication de nombres jusqu'à 10×10 et la division de nombres jusqu'à $100 \div 10$, à l'aide d'une variété d'outils et de schémas, y compris des dispositions rectangulaires.	Partie	Unité	Leçons
		1	7	LN3-44, 45
		2	10	LN3-57
B2.7	représenter et résoudre des problèmes relatifs à la multiplication et à la division, y compris des problèmes comprenant des groupes de un demi, un tiers et un quart, à l'aide d'outils et de schémas.	Partie	Unité	Leçons
		1	7	LN3-46
		2	10	LN3-48 à 52, 56 à 61
B2.8	démontrer la relation entre le numérateur d'une fraction et l'addition répétée de la fraction unitaire ayant le même dénominateur, à l'aide d'une variété d'outils et de schémas ainsi que de la notation fractionnaire usuelle.	Partie	Unité	Leçons
		1	6	LN3-28
		2	12	LN3-63, 64, 70
		Voir aussi les leçons d'appui		
B2.9	utiliser les rapports de 1 à 2, de 1 à 5 et de 1 à 10 pour résoudre des problèmes, y compris des problèmes faisant appel au raisonnement proportionnel.	Partie	Unité	Leçons
		Sujet non abordé		

C. Algèbre

Attente

C1. Suites et relations

reconnaître, décrire, prolonger et créer une variété de suites, y compris des suites trouvées dans la vie quotidienne, et faire des prédictions à leur sujet.

Contenus d'apprentissage

Suites		Leçons JUMP Math		
		Partie	Unité	Leçons
C1.1	reconnaître et décrire les éléments et les opérations qui se répètent dans diverses suites (numériques et non numériques), y compris des suites trouvées dans la vie quotidienne.	1	1	RA3-2, 4 à 6, 11, 12
C1.2	créer des suites qui comprennent des éléments, des mouvements ou des opérations qui se répètent, à l'aide d'une variété de représentations, y compris des formes géométriques, des nombres et des tables de valeurs, et établir des liens entre les différentes représentations.	1	1	RA3-2, 4 à 6, 8, 9, 11, 12
		2	11	RA3-13
C1.3	déterminer et utiliser les règles pour prolonger des suites, faire et justifier des prédictions, et trouver des termes manquants dans des suites qui ont des éléments, des mouvements ou des opérations qui se répètent.	1	1	RA3-2, 4 à 6, 11, 12
C1.4	créer et décrire des suites numériques comprenant des nombres naturels jusqu'à 1 000, et représenter des relations entre ces nombres.	1	1	RA3-2, 4 à 6
		1	6	LN3-36, 37
		2	11	RA3-15
		Voir aussi les leçons d'appui		

Attente

C2. Équations et inégalités

démontrer sa compréhension des variables, des expressions, des égalités et des inégalités et mettre en application cette compréhension dans divers contextes.

Contenus d'apprentissage

Variables		Leçons JUMP Math		
		Partie	Unité	Leçons
C2.1	décrire de quelles façons les variables sont utilisées et les utiliser de manière appropriée dans une variété de contextes.	2	11	RA3-19
Relations d'égalité et d'inégalité		Leçons JUMP Math		
		Partie	Unité	Leçons
C2.2	déterminer si des ensembles d'expressions qui comportent des additions, des soustractions, des multiplications et des divisions sont équivalents ou non.	2	11	RA3-16

C2.3	déterminer et utiliser les relations d'équivalence comprenant des nombres naturels jusqu'à 1 000, dans divers contextes.	Partie	Unité	Leçons
		Sujet non abordé		
Attente				
C3. Codage				
résoudre des problèmes et créer des représentations de situations mathématiques de façons computationnelles à l'aide de concepts et d'habiletés en codage.				
Contenus d'apprentissage				
Habiletés en codage		Leçons JUMP Math		
C3.1	résoudre des problèmes et créer des représentations de situations mathématiques de façons computationnelles en écrivant et exécutant des codes, y compris des codes comprenant des événements séquentiels, simultanés et répétitifs.	Partie	Unité	Leçons
		Voir les leçons d'appui		
C3.2	lire et modifier des codes donnés, y compris des codes comprenant des événements séquentiels, simultanés et répétitifs, et décrire l'incidence de ces changements sur les résultats.	Partie	Unité	Leçons
		Voir les leçons d'appui		
Attente				
C4. Modélisation mathématique				
mettre en application le processus de modélisation mathématique pour représenter et analyser des situations de la vie quotidienne, ainsi que pour faire des prédictions et fournir des renseignements à leur sujet.				
Contenus d'apprentissage				
Il n'y a pas de contenus d'apprentissage rattachés à cette attente. La modélisation mathématique est un processus itératif et interconnecté qui, lorsque mis en application dans divers contextes, permet aux élèves de transférer des apprentissages effectués dans d'autres domaines d'étude. L'évaluation porte sur la manifestation par l'élève de son apprentissage du processus de modélisation mathématique dans le contexte des concepts et des connaissances acquis dans les autres domaines.				
La modélisation mathématique est un processus qui est intégré tout au long des leçons JUMP Math. Pendant les premières années d'études, les étudiants peuvent se servir des objets concrets ou des dessins pour représenter les situations de la vie quotidienne afin de résoudre les situations mathématiques. Pendant les années d'études ultérieures, les étudiants peuvent dessiner des schémas, créer des diagrammes ou utiliser des équations pour représenter les éléments mathématiques pertinents des situations de la vie quotidienne afin de résoudre les situations. Les questions qui se servent de la modélisation mathématique se trouvent souvent dans les exercices complémentaires. Les leçons qui couvrent cette attente visent à servir comme des leçons types qui fournissent des illustrations effectives de cette sorte de situation.		Leçons JUMP Math		
		Partie	Unité	Leçons
		2	16	RP3-10

D. Données

Attente

D1. Littératie statistique

traiter, analyser et utiliser des données pour formuler des arguments persuasifs et prendre des décisions éclairées dans divers contextes de la vie quotidienne.

Contenus d'apprentissage

Collecte et organisation des données		Leçons JUMP Math		
D1.1	trier et classer des ensembles de données portant sur des personnes ou des objets en fonction de deux ou trois attributs, en utilisant des tableaux et des logigrammes, y compris des diagrammes de Venn et de Carroll, et des diagrammes en arbre.	Partie	Unité	Leçons
		1	1	RA3-10
		1	5	G3-1 à 3
		Voir aussi les leçons d'appui		
D1.2	collecter des données au moyen d'observations, d'expériences et d'entrevues pour répondre à des questions d'intérêt concernant les données qualitatives et quantitatives, et organiser les données à l'aide de tableaux de fréquences.	Partie	Unité	Leçons
		1	9	PTD3-1*, 2*, 3*
		2	18	PTD3-4 à 9, 11
Visualisation des données		Leçons JUMP Math		
D1.3	représenter des ensembles de données, en utilisant la correspondance un à plusieurs, à l'aide de diagrammes à pictogrammes et de diagrammes à bandes comprenant des sources, des titres, des étiquettes et des échelles appropriés.	Partie	Unité	Leçons
		1	9	PTD3-1*, 2*, 3*
		2	18	PTD3-4 à 9
		Voir aussi les leçons d'appui		
Analyse des données		Leçons JUMP Math		
D1.4	déterminer la moyenne et le ou les modes de divers ensembles de données représentées à l'aide de nombres naturels, et expliquer ce que chacune de ces valeurs indique au sujet des données.	Partie	Unité	Leçons
		1	9	PTD3-3
		2	18	PTD3-6, 9
		Voir aussi les leçons d'appui		
D1.5	analyser divers ensembles de données présentées de différentes façons, y compris dans des tableaux de fréquences et des diagrammes à différentes échelles, en se posant des questions au sujet des données, en y répondant et en tirant des conclusions, et ensuite formuler des arguments persuasifs et prendre des décisions éclairées.	Partie	Unité	Leçons
		1	9	PTD3-3
		2	18	PTD3-6, 9, 10

Attente				
D2. Probabilité				
décrire la probabilité que des événements se produisent et utiliser cette information pour faire des prédictions.				
Contenus d'apprentissage				
Probabilité		Leçons JUMP Math		
D2.1	utiliser le vocabulaire mathématique, y compris des termes comme « impossible », « peu probable », « équiprobable », « très probable » et « certain » pour exprimer la probabilité que des événements se produisent et s'appuyer sur cette probabilité pour faire des prédictions et prendre des décisions éclairées.	Partie	Unité	Leçons
		2	18	PTD3-12 à 16
D2.2	formuler et vérifier des prédictions sur la probabilité que la moyenne et le ou les modes d'un ensemble de données restent les mêmes si les données sont collectées auprès d'une population différente.	Partie	Unité	Leçons
		Voir les leçons d'appui		

E. Sens de l'espace

Attente

E1. Raisonnement géométrique et spatial

décrire et représenter la forme, la position et le déplacement en se servant de propriétés géométriques et de relations spatiales pour s'orienter dans le monde qui l'entoure.

Contenus d'apprentissage

Raisonnement géométrique		Leçons JUMP Math		
E1.1	classer, construire et identifier des cubes, des prismes, des pyramides, des cylindres et des cônes en comparant les faces, les sommets, les arêtes et les angles.	Partie	Unité	Leçons
		2	17	G3-19 à 23
E1.2	composer et décomposer des structures variées, et reconnaître les figures planes et les solides qu’elles contiennent.	Partie	Unité	Leçons
		2	17	G3-20
		Voir aussi les leçons d'appui		
E1.3	reconnaître des longueurs et des angles congrus ainsi que des faces congruentes dans des solides en les superposant, et déterminer si les solides sont congruents.	Partie	Unité	Leçons
		Sujet non abordé		
Position et déplacement		Leçons JUMP Math		
E1.4	donner et suivre des directives à étapes multiples, incluant des distances ainsi que des demi-tours et des quarts de tour, pour effectuer un déplacement d’un endroit à un autre.	Partie	Unité	Leçons
		2	17	G3-15, 16
		Voir aussi les leçons d'appui		

Attente

E2. Sens de la mesure

comparer, estimer et déterminer des mesures dans divers contextes.

Contenus d'apprentissage

Longueur, masse et capacité		Leçons JUMP Math		
E2.1	utiliser des unités de mesure de longueur appropriées pour estimer, mesurer et comparer les périmètres de polygones et de lignes courbes fermées, et construire des polygones ayant un périmètre donné.	Partie	Unité	Leçons
		1	4	ME3-7, 8
E2.2	expliquer la relation entre les millimètres, les centimètres, les mètres et les kilomètres comme unités de mesure de longueur du système métrique, et utiliser des repères représentant ces unités pour estimer des longueurs.	Partie	Unité	Leçons
		1	4	ME3-4 à 6
		Voir aussi les leçons d'appui		

E2.3	utiliser correctement des unités de mesure non conventionnelles pour estimer, mesurer et comparer des capacités, et expliquer l'effet du remplissage excessif ou insuffisant et des espaces entre les unités sur l'exactitude de la mesure.	Partie	Unité	Leçons
		Voir les leçons d'appui		
E2.4	comparer, estimer et mesurer la masse de divers objets, à l'aide d'une balance à plateaux et des unités de mesure non conventionnelles.	Partie	Unité	Leçons
		2	14	ME3-25
		Voir aussi les leçons d'appui		
E2.5	utiliser des unités de mesure de tailles différentes pour mesurer le même attribut d'un objet donné et démontrer que même si l'utilisation de différentes unités de mesure donne des résultats différents, la taille de l'attribut reste inchangée.	Partie	Unité	Leçons
		Voir les leçons d'appui		
Temps		Leçons JUMP Math		
E2.6	utiliser des horloges et des minuteries analogiques et numériques pour dire l'heure, en heures, en minutes et en secondes.	Partie	Unité	Leçons
		2	13	ME3-14 à 19
		Voir aussi les leçons d'appui		
Aire		Leçons JUMP Math		
E2.7	comparer les aires de figures planes en les faisant correspondre, en les superposant ou en les décomposant et les recomposant, et démontrer que différentes figures planes peuvent avoir la même aire.	Partie	Unité	Leçons
		Voir les leçons d'appui		
E2.8	utiliser des unités de mesure non conventionnelles appropriées pour mesurer l'aire et expliquer l'incidence du chevauchement et des espaces entre les unités sur l'exactitude de la mesure.	Partie	Unité	Leçons
		1	8	ME3-10, 13
E2.9	utiliser des centimètres carrés (cm²) et des mètres carrés (m²) pour estimer, mesurer et comparer l'aire de diverses figures planes, y compris celles avec des lignes courbes.	Partie	Unité	Leçons
		1	8	ME3-9, 11 à 13

F. Littératie financière

Attente

F1. Argent et finances

démontrer sa compréhension de la valeur et du rôle de la monnaie canadienne.

Contenus d'apprentissage

Concepts monétaires

F1.1 estimer et calculer la monnaie à rendre pour diverses transactions monétaires simples en argent comptant, comportant des montants en dollars et des montants de moins de un dollar.

Leçons JUMP Math

Partie	Unité	Leçons
--------	-------	--------

Voir les leçons d'appui

A. Apprentissage socioémotionnel en mathématiques et processus mathématiques

Apprentissage socioémotionnel en mathématiques

Les leçons JUMP Math reposent sur plusieurs principes liés au bien-être social et émotionnel des élèves, notamment :

- diminuer l'anxiété liée à l'apprentissage des mathématiques;
- faire croître l'assurance et l'enthousiasme lors de l'apprentissage des mathématiques;
- créer une ambiance où les élèves s'aident mutuellement et coopèrent pour résoudre des problèmes; et
- veiller à ce que les élèves reçoivent des éloges et des encouragements de la part de leurs pairs et des enseignants.

Diminuer l'anxiété liée à l'apprentissage des mathématiques

L'approche JUMP Math diminue l'anxiété liée à l'apprentissage des mathématiques en s'appuyant sur la réussite de petites étapes. Lorsqu'ils cumulent les petites réussites, les élèves acquièrent de l'assurance et sont plus disposés à prendre des risques. En relevant avec succès des petits défis progressifs, les élèves commencent à prendre conscience de leurs compétences en mathématiques et à développer un état d'esprit axé sur la croissance. Les élèves qui démontrent un état d'esprit axé sur la croissance sont capables de persévérer pour résoudre des problèmes, parce qu'ils voient les erreurs comme des occasions d'apprentissage et d'amélioration, plutôt que comme des échecs.

Faire croître l'assurance et l'enthousiasme

Dans les salles de classe JUMP Math, les élèves reçoivent des problèmes difficiles à résoudre en plusieurs étapes que lorsqu'ils ont acquis les compétences et l'assurance nécessaires pour y parvenir. Lorsque les élèves ne réussissent pas à trouver la réponse à la première tentative, les enseignants les aident à revoir la question en attirant leur attention sur les caractéristiques clés du problème et en les encourageant à relire la question, à dessiner un diagramme si possible, à se demander ce qui rend le problème difficile, à créer et à essayer de résoudre d'abord une version plus simple du problème ou à essayer une approche différente. Alors que les élèves trouvent des moyens créatifs de résoudre des problèmes qui semblent difficiles à première vue, leur assurance et leur résilience s'améliorent.

Les leçons JUMP Math s'appuient également sur les connaissances déjà acquises pour améliorer l'assurance des élèves. Tout au long des niveaux JUMP Math, les notions et les compétences sont présentées en contexte de situations réelles adaptées à l'âge des élèves. Les élèves de tous les niveaux scolaires apprennent à résoudre des problèmes du monde réel en appliquant les notions mathématiques apprises, afin de faire des choix éclairés et de répondre à des questions qui se rapportent à des situations vécues au quotidien. Lorsque les élèves comprennent le lien entre les mathématiques apprises et leur monde en dehors du cours de mathématiques, et lorsqu'ils sentent qu'ils ont les compétences et les connaissances pour résoudre des problèmes du monde réel, ils développent leur autonomie.

Une ambiance d'entraide et de coopération

Lorsque les élèves collaborent pendant une leçon JUMP Math, que ce soit en duo, en petits groupes ou avec la classe tout entière, ils partagent à tour de rôle leur réflexion concernant un problème. Pendant ce temps, l'enseignant encourage les autres élèves à écouter attentivement et respectueusement, et à poser des questions pour comprendre et éclaircir. De cette façon, les élèves encouragent leurs pairs et chaque élève sent qu'il peut participer à la discussion en toute confiance.

Éloges et encouragement

L'approche JUMP Math incite les enseignants à donner aux élèves beaucoup d'encouragement pour leurs efforts. Parce que les leçons sont enseignées par petites étapes progressives que tous les élèves peuvent maîtriser, ceux-ci peuvent connaître le succès et recevoir des éloges sincères à chaque étape du processus. Cette concentration sur les éloges et la réussite renforce la motivation, l'assurance et la volonté des élèves de persévérer, et les aide à se considérer comme des mathématiciens compétents.

Les processus mathématiques

Résoudre des problèmes

L'approche proposée pour résoudre les problèmes est une caractéristique distinctive du programme JUMP Math. Les enseignants précisent et révisent les compétences préalables avant que les élèves n'entament de nouveaux types de problèmes. Les élèves commencent par des problèmes faciles et accessibles, puis l'enseignant augmente progressivement la difficulté des défis, en donnant des indices et des instructions explicites si nécessaire. À mesure que l'assurance des élèves croît, ils s'attaquent à des problèmes de plus en plus difficiles. La méthode enseigne aux élèves à mettre en pratique des stratégies précises de résolution des problèmes, telles que la reconnaissance et l'utilisation des structures, la recherche systématique, l'utilisation d'un diagramme et la création d'un problème similaire, mais plus simple. Les élèves ont l'occasion de pratiquer à de nombreuses reprises avant de s'attaquer aux problèmes indépendamment. Les plans de cours, tout comme les Cahiers, offrent de nombreuses occasions d'enseigner et de pratiquer des stratégies et des activités axées sur la résolution de problèmes.

Raisonner et démontrer

Afin de développer la réflexion de haut niveau, les élèves participent à différentes activités qui font appel aux capacités de raisonnement et d'analyse. Dans les leçons JUMP Math, les élèves cherchent des régularités et des modèles, identifient les associations, élaborent et étudient des hypothèses, cherchent des erreurs dans les solutions, et expliquent les erreurs ou présentent des preuves informelles pour justifier la bonne réponse. L'enseignant peut alors inviter les élèves à expliquer leur solution à toute la classe, à un petit groupe ou à un partenaire, ce qui les prépare à l'emploi rigoureux de la logique dans les classes supérieures.

Réfléchir

Dans le programme JUMP Math, l'enseignant invite fréquemment les élèves à s'arrêter et à réfléchir à une variété de sujets, y compris au caractère raisonnable d'une réponse ou d'une conclusion, à l'efficacité de la méthode utilisée ou à d'autres moyens de résoudre le même problème. Les leçons JUMP Math demandent aux élèves de le faire avec toute la classe, en petits groupes, en duo et individuellement, à la fois verbalement et par écrit.

Établir des liens

Les leçons JUMP Math font souvent des liens entre différents axes mathématiques. En voyant ces liens, les élèves sont en mesure de comprendre les notions mathématiques plus profondément et de constater que les mathématiques ne sont pas qu'un ensemble de compétences et de concepts isolés, mais qu'elles comportent plutôt une multitude de couches et de relations.

Après avoir étudié toutes les représentations précises d'un concept, les élèves font le lien entre la nouvelle représentation et celles déjà étudiées, et apprennent à se déplacer librement entre ces différentes représentations. Chaque fois que de nouvelles compétences ou notions sont introduites, les leçons JUMP Math révisent ou enseignent de nouveau les compétences préalables nécessaires.

pour avancer. Cela implique souvent de faire explicitement des liens entre et au sein des attentes du curriculum.

Établir un lien entre les notions mathématiques et d'autres domaines ou situations de la vie réelle est l'une des nombreuses méthodes que JUMP Math utilise pour aider les élèves à se sentir concernés par le contenu et à participer activement à la leçon. Parmi les possibilités, mentionnons le tri d'objets, de mots ou de noms de lieux selon des principes relevant des études sociales ou de l'art du langage; la discussion au sujet de différentes façons d'atteindre un objectif financier; ou l'étude de motifs des Premières nations pour apprendre les lignes symétriques. Les suggestions pour ce type d'activité sont souvent soulignées dans les plans de leçon.

Communiquer

On encourage les élèves du programme JUMP Math à communiquer fréquemment avec leur enseignant ainsi qu'entre eux. La participation orale est un élément clé des leçons et les salles de classe JUMP Math sont généralement très interactives. En utilisant une variété de techniques d'interrogation, des stratégies d'apprentissage coopératif et le temps d'attente, les enseignants s'assurent que tous les élèves participent. Les enseignants donnent un exemple de communication en expliquant leur réflexion à voix haute, enseignent une terminologie appropriée pour faciliter la communication écrite, encouragent la discussion sur le processus de résolution de problèmes et encouragent les élèves à demander des éclaircissements ou de l'aide lorsqu'ils ne comprennent pas.

Tout au long des leçons JUMP Math, l'enseignant invite les élèves à communiquer leurs réponses aux problèmes en utilisant des mots, des symboles mathématiques, des images, des matériaux concrets ou des modèles abstraits. Les mathématiques elles-mêmes sont une sorte de langage avec ses propres règles, ses conventions et une structure grammaticale; les leçons et les activités JUMP Math aident les élèves à maîtriser ce langage.

Représenter

Les leçons JUMP Math incluent de nombreuses occasions de représenter les idées et les relations mathématiques de différentes manières, en enseignant expressément et en donnant des exemples concrets de la notation, des conventions et des représentations mathématiques. À mesure que les élèves apprennent et pratiquent de nouveaux concepts et compétences, on leur demande d'illustrer leur réflexion et leur travail de différentes manières.

Choisir des outils et des stratégies

Les élèves du programme JUMP Math comparent souvent différentes méthodes et outils, y compris le crayon et le papier, les calculatrices, les gabarits, les diagrammes et le matériel de manipulation. Les élèves discutent de la méthode ou de l'outil qui convient pour résoudre un type de problème donné, des avantages ou des limites des méthodes et des outils et du risque d'erreur lors qu'on les utilise.

3e année Leçons essentielles pour la préparation du test de l'OQRE

Les questions du test de l'OQRE couvrent la majorité des sujets du programme de mathématiques de l'Ontario. Toutefois, si vous trouvez que votre classe progresse trop lentement et que vous n'êtes pas en mesure de couvrir le programme complet avant le test de l'OQRE, assurez-vous de couvrir les sujets les plus cruciaux.

La liste ci-dessous comprend les leçons essentielles à la préparation du test de l'OQRE. Enseignez un maximum de ces leçons avant le test. Après le test, abordez le reste du programme dans l'ordre normal.

Sujet	Unité	Leçons
Division	10	LN3-48 à 56
Régularités	11	RA3-13, 15
Fractions	12	LN3-63, 65, 66, 68, 70
L'heure	13	ME3-14 à 17, 21
Approximation	15	LN3-71, 72
Argent	16	LN3-76 à 80, LN3-82 à 84
Probabilité	18	PTD3-12, 13, 15, 16
Transformations	17	G3-15 à 18
Formes à trois dimensions	17	G3-19 à 21
Graphiques	18	PTD3-4 à 8

Si vous n'avez pas encore commencé l'unité 16 sur l'argent à la mi-avril, enseignez cette unité ensuite, puis la partie de l'unité 18 sur les probabilités. Si vous n'avez pas encore commencé les leçons de l'unité 18 sur les graphiques et les probabilités d'ici la fin avril, enseignez d'abord les leçons sur les probabilités.