

4e année Corrélation entre JUMP Math et le nouveau curriculum de la C.-B

REMARQUES :

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

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 et les nombres décimaux sont des types de **nombres** qui peuvent servir à représenter des quantités.

Pour acquérir une **facilité à manipuler les nombres** et des habiletés à effectuer des calculs, en particulier la multiplication, il est nécessaire d'analyser des régularités et des relations entre la multiplication et la division.

On peut reconnaître les changements récurrents dans les **régularités** et les représenter à l'aide d'outils et de tables.

Les polygones sont des figures géométriques fermées avec des **caractéristiques** communes que l'on peut décrire, mesurer et comparer.

Analyser et interpréter des **données** produites par une expérience de probabilité permet de comprendre le concept d'événement aléatoire (hasard).

Contenu

Leçons JUMP Math

les **concepts numériques** jusqu'à 10 000

Partie	Unité	Leçons
1	1	LN4-1 à 10

• compter :

Partie	Unité	Leçons
1	1	LN4-1 à 6, 9, 10

° multiples

Partie	Unité	Leçons
1	1	LN4-1, 2

° stratégies de calcul variées

Partie	Unité	Leçons
1	1	LN4-1, 2

° nombres entiers comme référents

Partie	Unité	Leçons
1	1	LN4-3 à 6, 9, 10

COPYRIGHT © 2023 JUMP MATH: NE PAS REPRODUIRE.

Contenu	Leçons JUMP Math		
• les nombres jusqu'à 10 000 peuvent être classés et reconnus :	Partie	Unité	Leçons
	1	1	LN4-3, 7 à 10
° comparer et classer les nombres	Partie	Unité	Leçons
	1	1	LN4-7 à 10
° estimer des grandes quantités	Partie	Unité	Leçons
	1	1	LN4-2
• valeur de position :	Partie	Unité	Leçons
	1	1	LN4-3 à 6
• milliers, centaines, dizaines, et unités	Partie	Unité	Leçons
	1	1	LN4-3 à 6
° comprendre la relation entre la position des chiffres et leur valeur, jusqu'à 10 000	Partie	Unité	Leçons
	1	1	LN4-3 à 6
les nombres décimaux jusqu'à la deuxième décimale	Partie	Unité	Leçons
	2	9	LN4-45, 49, 50
	2	10	LN4-45, 46, 52, 53, 59, 60, 62
• les fractions et les décimales sont des nombres qui représentent un montant ou une quantité	Partie	Unité	Leçons
	2	9	LN4-45
	2	10	LN4-52, 53, 59, 60, 62
• les fractions et les nombres décimaux représentent des parties d'une région, d'un ensemble ou d'un modèle linéaire	Partie	Unité	Leçons
	2	9	LN4-45, 49
	2	10	LN4-52, 53, 59, 60, 62
• les parties d'une fraction et les nombres décimaux sont des parts égales ou des portions de même taille d'un tout ou d'une unité	Partie	Unité	Leçons
	2	9	LN4-45, 50
	2	10	LN4-52, 53, 59, 60
• comprendre la relation entre les fractions et les nombres décimaux	Partie	Unité	Leçons
	2	9	LN4-45, 46
les fractions : les ordonner et les comparer	Partie	Unité	Leçons
	2	9	LN4-45, 46, 49
• comparer et classer des fractions avec un dénominateur commun	Partie	Unité	Leçons
	2	9	LN4-46

COPYRIGHT © 2023 JUMP MATH: NE PAS REPRODUIRE.

Contenu	Leçons JUMP Math		
• estimer des fractions à l'aide de référents (p. ex. zéro, moitié, tout)	Partie	Unité	Leçons
	2	9	LN4-46
• utiliser des modèles concrets et visuels	Partie	Unité	Leçons
	2	9	LN4-45, 46, 49
• partage en parts égales	Partie	Unité	Leçons
	2	9	LN4-45, 46
l'addition et la soustraction jusqu'à 10 000	Partie	Unité	Leçons
	1	2	LN4-11 à 20
	1	4	G4-4, 7
• 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	Partie	Unité	Leçons
	1	2	LN4-11 à 19
• estimer des sommes et des différences jusqu'à 10 000	Partie	Unité	Leçons
	1	2	LN4-20
• utiliser l'addition et la soustraction pour des situations de la vie quotidienne et des résolutions de problèmes	Partie	Unité	Leçons
	1	2	LN4-13, 20
• discussions avec la classe sur les nombres	Partie	Unité	Leçons
	1	2	LN4-20
	1	4	G4-4, 7
la multiplication et la division de nombres à deux ou trois chiffres par des nombres à un chiffre	Partie	Unité	Leçons
	1	5	RA4-1 à 3
	1	6	LN4-22 à 30
	1	7	LN4-31 à 37, 39 à 41, 42, 44
• comprendre la relation qui existe entre la multiplication et la division, la multiplication et l'addition, la division et la soustraction	Partie	Unité	Leçons
	1	5	RA4-1, 2
	1	6	LN4-22, 23
	1	7	LN4-31, 32, 34 à 36, 41
• utiliser des stratégies de calcul variées (p. ex. décomposer, concept de distributivité, concept de commutativité, addition répétée et soustraction répétée)	Partie	Unité	Leçons
	1	5	RA4-1, 3
	1	6	LN4-23 à 27, 29
	1	7	LN4-33, 34, 39 à 41

Contenu	Leçons JUMP Math		
<ul style="list-style-type: none"> utiliser la multiplication et la division dans des situations de la vie quotidienne et dans la résolution de problèmes 	Partie	Unité	Leçons
	1	5	RA4-2, 3
	1	6	LN4-22, 30
<ul style="list-style-type: none"> discussions avec la classe sur les nombres 	1	7	LN4-35 à 37, 40, 41, 44
	Partie	Unité	Leçons
	1	6	LN4-25, 28
l'addition et la soustraction de nombres décimaux jusqu'à la deuxième décimale	1	7	LN4-37, 42
	Partie	Unité	Leçons
	2	10	LN4-52, 54, 56, 57, 60, 61, 63
<ul style="list-style-type: none"> estimer des sommes et des différences de nombres décimaux 	Partie	Unité	Leçons
	2	10	LN4-57
<ul style="list-style-type: none"> utiliser des modèles visuels, comme des blocs de base dix, des tables de valeur de position, du papier quadrillé et des droites numériques 	Partie	Unité	Leçons
	2	10	LN4-56, 60, 61
<ul style="list-style-type: none"> utiliser l'addition et la soustraction pour des situations de la vie quotidienne et des résolutions de problèmes 	Partie	Unité	Leçons
	2	10	LN4-57, 61, 63
<ul style="list-style-type: none"> discussions avec la classe sur les nombres 	Partie	Unité	Leçons
	2	10	LN4-60
les tables d'addition et de soustraction jusqu'à 20 (renforcement des habiletés à effectuer des calculs)	Partie	Unité	Leçons
	1	2	LN4-12 à 14, 17, 18
<ul style="list-style-type: none"> offrir des occasions de faire des exercices authentiques, en se basant sur les tables d'addition et de soustraction des niveaux précédents 	Partie	Unité	Leçons
	1	2	LN4-12, 13, 17
<ul style="list-style-type: none"> utilisation adéquate de stratégies de calcul mental 	Partie	Unité	Leçons
	1	2	LN4-14, 18
les tables de multiplication et de division jusqu'à 100 (introduction des stratégies de calcul)	Partie	Unité	Leçons
	1	5	RA4-1 à 6
	1	6	LN4-21, 22, 24, 27, 28
	1	7	LN4-31, 33 à 36, 39, 40, 42

COPYRIGHT © 2023 JUMP MATH: NE PAS REPRODUIRE.

Contenu	Leçons JUMP Math		
<ul style="list-style-type: none"> offrir des occasions de faire des représentations concrètes et graphiques of multiplication. 	Partie	Unité	Leçons
	1	5	RA4-2
	1	6	LN4-22
	1	7	LN4-31, 34, 35, 39
<ul style="list-style-type: none"> acquérir des habiletés concernant les opérations arithmétiques 	Partie	Unité	Leçons
	1	5	RA4-3
	1	6	LN4-28
	1	7	LN4-33, 34, 40, 42
<ul style="list-style-type: none"> utiliser des jeux pour faire des exercices authentiques de multiplication 	Partie	Unité	Leçons
	1	7	LN4-31
<ul style="list-style-type: none"> chercher des régularités dans les nombres, p. ex. avec une grille de cent, pour améliorer sa compréhension des multiplications 	Partie	Unité	Leçons
	1	5	RA4-4 à 6
<ul style="list-style-type: none"> faire un lien entre la multiplication et le calcul par intervalles 	Partie	Unité	Leçons
	1	5	RA4-3
	1	6	LN4-21
	1	7	LN4-34
<ul style="list-style-type: none"> faire un lien entre la multiplication et la division ainsi qu'avec l'addition répétée 	Partie	Unité	Leçons
	1	5	RA4-1
	1	6	LN4-21
	1	7	LN4-33, 34, 36
<ul style="list-style-type: none"> la mémorisation des tables n'est pas prévue à ce niveau 			
<ul style="list-style-type: none"> les élèves vont acquérir une plus grande facilité avec ces tables 	Partie	Unité	Leçons
	1	6	LN4-27
	1	7	LN4-34
<ul style="list-style-type: none"> utiliser des stratégies de calcul mental, comme le double et la moitié 	Partie	Unité	Leçons
	1	6	LN4-21, 24
<ul style="list-style-type: none"> les élèves devraient se rappeler les tables de multiplication suivantes à la fin de la 4e année (table de 2, table de 5 et table de 10) 			
les régularités croissantes et décroissantes, au moyen de tables et de graphiques	Partie	Unité	Leçons
	1	5	RA4-4 à 7, 9, 11
<ul style="list-style-type: none"> les changements dans les régularités peuvent être représentés par des grilles, des graphiques et des tables 	Partie	Unité	Leçons
	1	5	RA4-4, 9, 10

Contenu	Leçons JUMP Math		
<ul style="list-style-type: none"> utiliser des mots et des nombres pour décrire des régularités croissantes et décroissantes 	Partie	Unité	Leçons
	1	5	RA4-5 à 7, 11
<ul style="list-style-type: none"> réserves de poissons dans les lacs, espérance de vie 	Partie	Unité	Leçons
	1	5	RA4-11
les relations algébriques entre des quantités	Partie	Unité	Leçons
	1	5	RA4-8 à 11
	1	7	LN4-37
	2	11	RA4-12 à 18
<ul style="list-style-type: none"> représenter et expliquer des résolutions d'équations en une étape avec un nombre inconnu 	Partie	Unité	Leçons
	2	11	RA4-12 à 18
<ul style="list-style-type: none"> décrire des règles de régularité, en utilisant des mots et des nombres, à partir de représentations concrètes et graphiques 	Partie	Unité	Leçons
	1	5	RA4-8 à 10
<ul style="list-style-type: none"> planifier un voyage de camping ou une randonnée; prévoir les quantités et le matériel nécessaires par personne et par groupe selon la durée prévue 	Partie	Unité	Leçons
	1	5	RA4-11
	1	7	LN4-37
la résolution d'équations en une étape	Partie	Unité	Leçons
	2	11	RA4-12 à 18
<ul style="list-style-type: none"> les résolutions d'équations en une étape pour toutes les opérations avec une inconnue (p. ex. $___ + 4 = 15$, $15 - \square = 11$) 	Partie	Unité	Leçons
	2	11	RA4-12 à 17
<ul style="list-style-type: none"> commencer par une inconnue (p. ex. $n + 15 = 20$; $20 - 15 = \square$) 	Partie	Unité	Leçons
	2	11	RA4-12, 14 à 16
<ul style="list-style-type: none"> changer l'inconnue (p. ex. $12 + n = 20$) 	Partie	Unité	Leçons
	2	11	RA4-12, 14 à 16
<ul style="list-style-type: none"> résultat inconnu (p. ex. $6 + 13 = ___$) 	Partie	Unité	Leçons
	2	11	RA4-12, 14 à 16
l'heure : il saura la lire sur une horloge analogique et numérique, et avec des notations de 12 et de 24 heures	Partie	Unité	Leçons
	2	13	ME4-21 à 25
<ul style="list-style-type: none"> apprendre à lire l'heure sur une horloge analogique et numérique, avec des notations de 12 et de 24 heures 	Partie	Unité	Leçons
	2	13	ME4-21, 23
<ul style="list-style-type: none"> comprendre le concept d'a.m. et de p.m. 	Partie	Unité	Leçons
	2	13	ME4-22

Contenu	Leçons JUMP Math		
• comprendre combien il y a de minutes dans une heure	Partie	Unité	Leçons
	2	13	ME4-21, 23, 24
• comprendre le principe du cercle et des fractions pour lire l'heure (p. ex. et demie, moins le quart)	Partie	Unité	Leçons
	2	13	ME4-23
• lire l'heure par intervalles de cinq minutes	Partie	Unité	Leçons
	2	13	ME4-24
• lire l'heure à la minute la plus près	Partie	Unité	Leçons
	2	13	ME4-25
• utilisation des nombres pour le temps et les saisons par les peuples autochtones, et représentation par cycles de saisons et cycles lunaires (p. ex. comment la position du Soleil, de la Lune et des étoiles sert à déterminer le moment pour les activités traditionnelles, la navigation)	Partie	Unité	Leçons
	2	13	ME4-25
les polygones réguliers et irréguliers	Partie	Unité	Leçons
	1	4	G4-1, 2 G4-4 à 7
• décrire et classer des polygones réguliers et irréguliers en utilisant des caractéristiques multiples	Partie	Unité	Leçons
	1	4	G4-1, 2 G4-4 à 7
• explorer les polygones (les polygones sont des figures géométriques fermées avec des caractéristiques semblables)	Partie	Unité	Leçons
	1	4	G4-4 à 7
• régularités dans les bordures des Yupik	Partie	Unité	Leçons
	1	4	G4-5
le périmètre de figures géométriques régulières et irrégulières	Partie	Unité	Leçons
	2	12	ME4-9, 10
• utiliser des géoplans et des grilles pour élaborer, représenter, mesurer et calculer un périmètre	Partie	Unité	Leçons
	2	12	ME4-9, 10
la symétrie linéaire	Part	Unit	Lessons
	1	4	G4-8 G4-9
• utiliser des objets concrets comme des mosaïques géométriques pour élaborer des motifs avec une image miroir	Partie	Unité	Leçons
	1	4	G4-9

Contenu	Leçons JUMP Math		
<ul style="list-style-type: none"> art autochtone, bordures, dessins par morsures sur écorce de bouleau, construction de canot 	Partie	Unité	Leçons
	1	4	G4-9
<ul style="list-style-type: none"> visiter une structure conçue par des Autochtones de la région et laisser les élèves examiner la symétrie, l'équilibre et les régularités qu'on y voit, puis leur demander de construire des modèles simples de l'architecture originale en se concentrant sur les régularités qu'ils ont notées 	Partie	Unité	Leçons
	1	4	G4-9
la correspondance biunivoque et la correspondance multivoque, au moyen de diagrammes à barres et de pictogrammes	Partie	Unité	Leçons
	2	8	PTD4-2 à 5
<ul style="list-style-type: none"> correspondance multivoque : un symbole représente un groupe ou une valeur (p. ex. dans un graphique à barres, un carré peut représenter cinq biscuits) 	Partie	Unité	Leçons
	2	8	PTD4-2 à 5
les expériences de probabilité	Partie	Unité	Leçons
	2	15	PTD4-10, 11, 13
<ul style="list-style-type: none"> prédire un résultat unique (p. ex. obtenir une couleur en faisant tourner une aiguille sur un cadran) 	Partie	Unité	Leçons
	2	15	PTD4-10, 11, 13
<ul style="list-style-type: none"> faire tourner une aiguille sur un cadran, lancer un dé, piger des objets dans un sac 	Partie	Unité	Leçons
	2	15	PTD4-10, 11, 13
<ul style="list-style-type: none"> noter les résultats avec des traits 	Partie	Unité	Leçons
	2	15	PTD4-11, 13
<ul style="list-style-type: none"> jeux de mains dénés/kaska, jeux de bâtonnets lahal 	Partie	Unité	Leçons
	2	15	PTD4-10, 11
la littératie financière – calculs d'argent, y compris rendre la monnaie avec des montants jusqu'à 100 dollars; prise de décisions financières simples	Partie	Unité	Leçons
	2	10	LN4-52, 54, 63
<ul style="list-style-type: none"> faire des calculs monétaires, avec des valeurs décimales, pour des situations de la vie quotidienne et des résolutions de problèmes 	Partie	Unité	Leçons
	2	10	LN4-63
<ul style="list-style-type: none"> utiliser diverses stratégies, comme compter en ordre croissant, en ordre décroissant et décomposer, pour calculer le total et rendre la monnaie 	Partie	Unité	Leçons
	2	10	LN4-63
<ul style="list-style-type: none"> prendre des décisions financières simples en lien avec le revenu, les dépenses, l'épargne et le don 	Partie	Unité	Leçons
	2	10	LN4-63
<ul style="list-style-type: none"> règles de commerce équitable 	Partie	Unité	Leçons
	2	10	LN4-63

COPYRIGHT © 2023 JUMP MATH: NE PAS REPRODUIRE.

4e 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 4e 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"> Utiliser le raisonnement pour explorer et faire des liens 	Partie	Unité	Leçons
	1	5	RA4-11
	2	10	LN4-53
<ul style="list-style-type: none"> Estimer raisonnablement 	Partie	Unité	Leçons
	1	1	LN4-2
	2	10	LN4-57
<ul style="list-style-type: none"> Concevoir des stratégies de calcul mental et acquérir des habiletés propres au calcul mental pour comprendre la notion de quantité 	Partie	Unité	Leçons
	1	1	LN4-10
	2	9	LN4-46
<ul style="list-style-type: none"> Utiliser la technologie pour explorer les mathématiques 	Partie	Unité	Leçons
	1	5	RA4-5
	2	8	PTD4-5
<ul style="list-style-type: none"> Modéliser les objets et les relations mathématiques dans des expériences contextualisées 	Partie	Unité	Leçons
	1	7	LN4-32
	2	13	G4-22
Comprendre et résoudre	Leçons JUMP Math		
<ul style="list-style-type: none"> Perfectionner sa compréhension des mathématiques, en faire état et l'appliquer par le jeu, l'investigation et la résolution de problèmes 	Partie	Unité	Leçons
	1	5	RA4-11
	2	12	ME-9
<ul style="list-style-type: none"> Explorer des concepts mathématiques par la visualisation 	Partie	Unité	Leçons
	1	5	RA4-2
	2	11	RA4-17

COPYRIGHT © 2023 JUMP MATH: NE PAS REPRODUIRE.

Compétences disciplinaires			
<ul style="list-style-type: none"> Élaborer et appliquer des stratégies multiples pour résoudre des problèmes 	Partie	Unité	Leçons
	1	7	LN4-37
	2	10	LN4-60
<ul style="list-style-type: none"> 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 	Partie	Unité	Leçons
	1	4	G4-9
	2	8	PTD4-2
Communiquer et représenter		Leçons JUMP Math	
<ul style="list-style-type: none"> Communiquer un concept mathématique de plusieurs façons 	Partie	Unité	Leçons
	1	4	G4-7
	2	12	ME4-10
<ul style="list-style-type: none"> Utiliser le vocabulaire et les symboles mathématiques pour contribuer à des discussions de nature mathématique 	Partie	Unité	Leçons
	1	6	LN4-30
	2	11	RA4-12
<ul style="list-style-type: none"> Expliquer et justifier des concepts et des solutions en se basant sur les mathématiques 	Partie	Unité	Leçons
	1	7	LN4-42
	2	8	PTD4-3
<ul style="list-style-type: none"> Représenter un concept mathématique de façon concrète, graphique et symbolique 	Partie	Unité	Leçons
	1	1	LN4-7
	2	11	RA4-15
Faire des liens et réfléchir		Leçons JUMP Math	
<ul style="list-style-type: none"> Réfléchir sur la pensée mathématique 	Partie	Unité	Leçons
	1	7	LN4-42
	2	10	LN4-58
<ul style="list-style-type: none"> Faire des liens entre différents concepts mathématiques, et entre des concepts mathématiques et d'autres domaines et intérêts personnels 	Partie	Unité	Leçons
	1	5	RA4-11
	2	8	PTD4-4
<ul style="list-style-type: none"> Intégrer les perspectives et les visions du monde des peuples autochtones pour faire des liens avec des concepts mathématiques 	Partie	Unité	Leçons
	1	4	G4-9
	2	13	ME-29

COPYRIGHT © 2023 JUMP MATH: NE PAS REPRODUIRE.