

L'apprentissage des mathématiques en classe

L'apprentissage des mathématiques survient de nombreuses façons en classe. Les enseignants observent les élèves pendant les travaux quotidiens, ont des conversations avec eux sur des idées mathématiques et examinent les résultats de leurs travaux.

Si vous avez des questions sur les mathématiques en classe ou que votre enfant a besoin d'un soutien supplémentaire, veuillez communiquer avec l'enseignant de votre enfant.



Ressources en ligne pour les élèves de mathématiques de 6e année

Les sites qui suivent étaient actifs au moment de la publication. Veuillez les consulter afin de déterminer s'ils répondent aux besoins et aux intérêts de votre enfant.

- **Matific** – site multilingue comprenant des tâches et des jeux interactifs pour les élèves de la maternelle à la 6e année : <https://www.matific.com/ca/fr-ca/galaxy>
- **IXL** – site multilingue comprenant des activités simples pour les élèves de la maternelle à la 11e année : <https://fr.ixl.com>
- **Les champions des maths** – site trilingue comprenant des problèmes, des jeux et des calculs pour les élèves de la maternelle à la 6e année : <http://championmath.free.fr/>

Pour consulter le programme d'apprentissage de la Saskatchewan dans son ensemble, visitez le www.curriculum.gov.sk.ca.

Assurer la réussite en mathématiques

6^e année

Soyez positif et encouragez l'enfant

Lorsque vous parlez d'idées mathématiques et que vous montrez que les mathématiques font partie de la vie de tous les jours, vous montrez qu'elles sont importantes. Vous pouvez encourager votre enfant à penser de façon positive et à persévérer pendant que vous travaillez ensemble à développer sa confiance et sa compréhension en mathématiques.



Ce document vise à appuyer les parents et les parents-substituts pour encourager une pensée positive envers les mathématiques. Il donne aussi une vue d'ensemble de ce que les élèves de la Saskatchewan apprendront en 6e année.

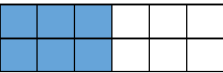
Rendre les mathématiques concrètes à la maison

- Discutez de la façon dont les mathématiques font partie d'activités quotidiennes, comme les sports, la musique et l'art.
- Commentez le sens de tableaux et de graphiques que vous voyez en ligne ou dans l'actualité et discutez-en.
- Discutez des nombres positifs et négatifs lorsque vous parlez de la température.
- Calculez le coût des articles que vous utilisez à la maison. Par exemple, si vous achetez 5 boîtes de conserve de soupe pour 7,00 \$, combien coûte une boîte de conserve?
- Lorsque vous jouez à des jeux qui exigent de prendre une carte ou de lancer un dé, parlez de la probabilité de prendre une carte en particulier ou d'obtenir un chiffre particulier en lançant le dé.
- Interprétez et comparez des statistiques de sport.

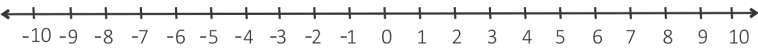
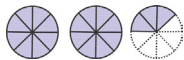

Vue d'ensemble des mathématiques de 6e année

NOMBRE

- Comprendre la valeur de la position au delà d'un million et un millième.
 - 1,8 milliard correspond à 1 800 000 000.
- Comprendre qu'un nombre premier est un nombre qui ne peut être divisé que par lui-même et 1.
 - 2, 5, 7, 11 et 13 sont des exemples de nombres premiers.
- Déterminer des facteurs (des nombres par lesquels on divise) et des multiples de nombres inférieurs à 100.
 - Les facteurs de 24 sont 1, 2, 3, 4, 6, 8 et 12.
 - Les multiples de 12 inférieurs à 100 sont 12, 24, 36, 48, 60, 72, 84 et 96.
- Comprendre l'ordre des opérations : les parenthèses, la multiplication et la division, l'addition et la soustraction.
 - $18 + 4 \times 2 = 26$ $25 \div (9 - 4) = 5$
- Multiplier et diviser des nombres entiers et des décimales. Vérifier que la virgule est au bon endroit.
 - « Si je multiplie 2,163 par 8, je sais que la réponse sera près de 16, donc la virgule se placera après le 16. »
 - « Si je divise 3,962 par 8, je sais que la réponse sera près de 0,5, donc la virgule se placera après le 0. »
- Comprendre le pourcentage et les fractions, les décimales et les pourcentages connexes (jusqu'à 100).



$\frac{6}{12}$ des cases sont remplies. $\frac{6}{12} = \frac{1}{2}$; et, $\frac{1}{2} = 0,50 = 50\%$
- Comparer et placer en ordre des nombres entiers positifs (au moyen de <, > ou =) et placer des nombres entiers sur une droite numérique.

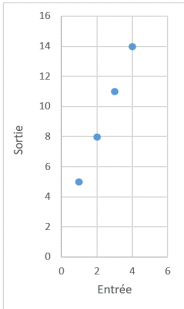


- Comprendre les fractions, y compris les fractions impropres et les nombres mixtes.
 - Les cercles représentent $\frac{19}{8}$, ce qui est pareil à $2\frac{3}{8}$. 
- Comprendre les rapports partie à partie et partie à tout.
 - Le rapport entre les carrés et les cercles est de 5 : 3 (rapport partie-à-partie). 
 - Le rapport entre les carrés et le nombre total de formes est de 5 : 8 (rapport partie-à-tout).

RÉGULARITÉ ET RELATION

- Créer une table de valeurs, comprendre le motif et représenter les résultats dans un graphique.


Entrée	Sortie
1	5
2	8
3	11
4	14

Lorsque le nombre d'entrée augmente de 1, le nombre de sortie augmente de 3.



- Modéliser et expliquer l'égalité et rendre des équations égales.
 - Afin de mettre la balance en équilibre, quelle doit être la valeur de 'A'? 
 - « Je sais que $6 = 3t$. Je peux donc ajouter le même nombre à chaque côté (par exemple, $6 + 5 = 3t + 5$) et elle demeurera en équilibre. »

FORME ET ESPACE


- Classer, mesurer et dessiner des angles.




Un angle aigu mesure moins de 90°.




Un angle droit mesure 90°.



Un angle obtus mesure entre 90° et 180°.




Un angle plat mesure 180°.




Un angle rentrant mesure entre 180° et 360°.


 - La somme des angles d'un triangle est de 180 degrés.
 - La somme des angles d'un quadrilatère (une figure à quatre côtés) est de 360 degrés.
- Déterminer le périmètre (la distance autour) de polygones (figures ayant de multiples côtés), l'aire de rectangles et le volume de prismes rectangulaires (boîtes).
- Classer des types de triangles.




Acutangle : tous les angles mesurent moins de 90°




Rectangle : un angle de 90°




Obtusangle : un angle mesure plus de 90°



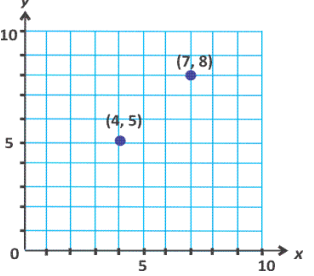
Scalène : aucun angle ou côté égal

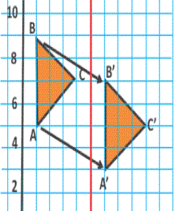


Équilatéral : trois côtés et angles égaux

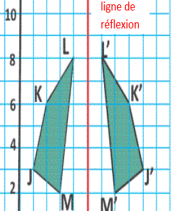


Isocèle : deux côtés et angles égaux
- Différencier les polygones réguliers des polygones irréguliers (formes à plusieurs côtés).
 - Un polygone régulier possède des côtés et des angles égaux, un polygone irrégulier ne possède pas de côtés et d'angles égaux. Un carré est un exemple de polygone régulier; un rectangle qui n'est pas un carré est un exemple de polygone irrégulier.
- Placer des points (nombres positifs seulement) sur l'axe de coordonnées (axe des x et axe des y).

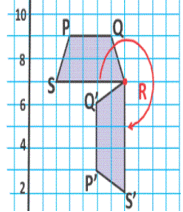

- Identifier des translations, des réflexions et des rotations.



Translation



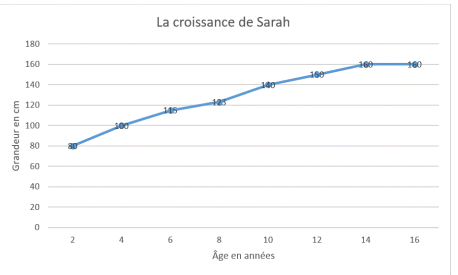
Réflexion



Rotation

STATISTIQUE ET PROBABILITÉ

- Comprendre, interpréter et créer des graphiques linéaires et des graphiques comportant des points de données discrets.
 - Un graphique linéaire qui affiche l'âge et la taille est adéquat parce qu'il peut y avoir des valeurs entre les points indiqués.


 - Un graphique affichant des points est adéquat pour montrer des valeurs liées aux ventes de billets chaque jour. Un graphique linéaire ne serait pas approprié parce qu'il n'y a aucune valeur intermédiaire.

