

3^e année

Ce que l'élève apprend

Selon les [programmes d'études de la C.-B.](#), voici ce que les élèves devront connaître ou être capables de faire :

- les concepts numériques jusqu'à 1000;
- les concepts de fractions;
- l'addition et la soustraction jusqu'à 1000;
- les faits d'addition et de soustraction jusqu'à 20 (aisance en calcul émergente);
- les concepts de multiplication et de division;
- les régularités croissantes et décroissantes;
- les règles de régularité de mots ou de nombres, basées sur des expériences concrètes;
- les équations d'addition et de soustraction à une inconnue qui se résolvent en une étape;
- les mesures en unités conventionnelles (longueur, masse et capacité);
- les concepts de mesure du temps;
- la construction de solides;
- la correspondance biunivoque (un à un) avec des diagrammes à bandes, des diagrammes à pictogrammes, des graphiques et des tableaux;
- la probabilité d'événements simulés, en utilisant le vocabulaire des comparaisons;
- la littératie financière (aisance avec les combinaisons de pièces et de billets jusqu'à 100 \$ et avec les notions de revenu et de paiement);
- raisonner et analyser;
- comprendre et résoudre;
- communiquer et représenter;
- faire des liens et réfléchir.

Mathématiques : *Parcours vers la compétence acquise*

Les compétences et habiletés de base que l'élève développera cette année

- **Sens du nombre**
 - **Concepts des nombres entiers naturels** : compter par bonds et ordonner des nombres jusqu'à 1000, représenter les nombres sous différentes formes, par exemple dans une grille de cent, et comprendre la valeur de position.
 - **Fractions et nombres décimaux** : écrire les fractions de façon conventionnelle et en reconnaître des exemples dans le monde environnant.
- **Aisance en calcul (opérations)**
 - **Connaissance des faits numériques et aisance à les utiliser** : utiliser des stratégies comme celle des doubles pour avoir de l'aisance avec les faits numériques jusqu'à 20.
 - **Compréhension des opérations** : résoudre des problèmes avec des nombres jusqu'à 1000 et comprendre les concepts de multiplication et de division.
- **Régularités et pensée algébrique**
 - **Régularités** : explorer, décrire et créer des régularités numériques croissantes et décroissantes et des régularités complexes à motif répété.
 - **Pensée algébrique** : résoudre des équations d'addition et de soustraction à une inconnue (p. ex. : $3 + \underline{\quad} = 5$).
- **Géométrie et mesure (sens de l'espace)**
 - **Figures planes et solides** : décrire les attributs des solides en utilisant le vocabulaire des mathématiques.
 - **Mesure** : utiliser des outils gradués en unités métriques (comme des règles) pour mesurer, et comprendre les unités de temps.
- **Données et probabilité (littératie des données)**
 - **Comprendre, analyser et communiquer des données** : consigner, représenter et interpréter des données dans un diagramme ou un tableau.
 - **Probabilité** : décrire la probabilité d'événements tels que ceux d'un jeu de pile ou face.
- **Littératie financière**
 - **Monnaie** : compter la valeur totale d'un ensemble de pièces et de billets canadiens et résoudre des problèmes d'addition et de soustraction.
 - **Planification et prise de décision financières** : développer et exercer sa compréhension des questions financières. Cette compétence fait également appel au sens du nombre et à l'aisance en calcul.

À quoi reconnaître les compétences acquises en fin d'année

Dans le suivi des acquis, le palier « Compétence acquise » signifie que l'élève a une compréhension totale des compétences clés. Quand les compétences sont acquises, l'élève doit pouvoir faire ce qui suit :

- Comparer et ordonner des nombres jusqu'à 1000; compter par bonds de 2, 3, 5, 10, 25 et 100, et compter à rebours par bonds de 2, 5 et 10.
- Utiliser des objets (comme du matériel de base 10) ou des symboles (comme ceux d'une forme développée) pour montrer sa manière de comprendre les concepts de valeur de position.
- Reconnaître et représenter des fractions sous formes concrètes (p. ex. les tasses à mesurer en pâtisserie), graphiques (p. ex., colorier 2 boutons sur 15 en bleu) et symboliques (p. ex. $\frac{1}{2}$).
- Utiliser des stratégies de calcul mental comme les doubles, le passage par la dizaine et le comptage en ordre croissant pour démontrer son aisance avec les faits numériques jusqu'à 20.
- Représenter l'addition et la soustraction de nombres jusqu'à 1000 sous forme graphique ou symbolique (droite numérique, grille de cent, équation).
- Représenter la multiplication comme l'addition répétée de groupes de même taille en utilisant des objets, des images ou des symboles.
- Explorer les régularités numériques et décrire leurs règles de régularité.
- Résoudre des équations d'addition et de soustraction à une inconnue.
- Reconnaître et décrire les solides.
- Comprendre les unités de temps et explorer les systèmes de mesure du temps utilisés dans le monde.
- Poser une question, consigner les données recueillies et créer un diagramme. Interpréter les diagrammes des autres.
- Déterminer la valeur d'une combinaison mixte de pièces et de billets.
- Explorer des concepts du domaine financier comme les rôles, les responsabilités et les emplois, ainsi que les dépenses et l'épargne.
- Résoudre des problèmes portant sur des nombres, des mesures ou des coûts, en expliquant sa démarche et sa réponse.
 - Comprendre la situation (p. ex. : Combien de terrains de baseball pourrait-on aménager dans la cour de l'école? Et de terrains de rugby?).
 - Résoudre un problème en utilisant des objets ou des images pour représenter les quantités.
 - Comparer sa méthode de résolution de problème et sa réponse à celles des autres.
 - Présenter sa manière de résoudre le problème et expliquer les raisons de ce choix.
- Faire preuve d'autres compétences énoncées dans les [programmes d'études de la C.-B.](#)