



Conseil scolaire
de district catholique des
Aurores boréales.ca

APPRENTISSAGE DES **mathématiques** aujourd'hui



CE QUE LES PARENTS DOIVENT SAVOIR

PROGRAMME

Le programme de mathématiques de chacune des années d'études de l'école élémentaire est organisé en cinq domaines. Les 4^e et 5^e sont :

Modélisation et algèbre

Votre enfant apprend à construire des modèles pour représenter des situations de la vie courante. Votre enfant développe la capacité d'identifier des régularités, de généraliser et de faire des prédictions en fonction de ces régularités. Votre enfant apprend à utiliser des symboles et des équations pour décrire des relations mathématiques.

Traitement de données et probabilité

Votre enfant collecte, organise, représente et tire des conclusions à partir de données et apprend à utiliser les mathématiques pour décrire la probabilité qu'un événement va se produire.

Ressources :

Vidéo : Growth Mindsets, Jo Boaler
(<http://learnteachlead.ca/projects/jo-boaler/?pcat=1129&sess=0>)

Cette courte vidéo explique la différence entre un état d'esprit de « développement » et un état d'esprit « fixe », ainsi que les répercussions de chaque état d'esprit sur la confiance qu'a un enfant en sa capacité de réussir en mathématiques.

(http://edusourceontario.com/content.aspx?name=mathematiques&submenu=parents_res_sources&tab=livret_d_appui_&id=23&id_submenu=68&id_tab=536)

Vous pouvez jouer un rôle important dans l'apprentissage des mathématiques de votre adolescent. Cette brochure est conçue en vue de guider vos efforts pour aider votre adolescent à réussir en mathématiques de la 7^e à la 12^e année.

MYTHE ET RÉALITÉ

Le mythe :

Maintenant que nous avons des calculatrices, les élèves n'ont pas besoin de savoir comment additionner, soustraire, multiplier et diviser, et ils n'ont pas non plus besoin de mémoriser des « faits numériques » (tels que $7 \times 6 = 42$).

La réalité :

Savoir comment additionner, soustraire, multiplier et diviser sont des compétences essentielles en mathématiques, et constituent une priorité importante dans le programme de mathématiques de l'Ontario. La capacité à développer des automatismes des faits numériques est nécessaire pour les mathématiques de plus haut niveau. Les jeux qui exigent que l'on développe une compréhension des faits numériques constituent un moyen ludique de s'exercer. Cela prend du temps. C'est un secteur clé dans lequel vous pouvez aider votre enfant à la maison, en l'encourageant à souvent se pratiquer de diverses façons.

Le mythe :

Bien réussir en mathématiques est seulement important si vous voulez être un ingénieur, un médecin, un scientifique...

La réalité :

Il est nécessaire de posséder des habiletés en mathématiques dans toutes les carrières – que ce soit la mode ou la réalisation de films, la pâtisserie ou la course automobile. Et nous avons tous besoin d'habiletés en mathématiques pour gérer efficacement notre argent et notre temps. Une base solide en mathématiques ouvre les portes à une réussite future.

QUE PUIS-JE FAIRE ? MON RÔLE

Soutien pour la résolution de problèmes

Si votre enfant a du mal à résoudre un problème, rappelez-lui que la résolution de problèmes demande du temps. Il faut aussi être persévérant.

Encouragez votre enfant à utiliser des stratégies de résolution de problèmes qu'il a apprises à l'école. Par exemple :

- estimez, vérifiez et révisez;
- recherchez une régularité;
- utilisez une formule;
- travaillez à rebours en partant de la solution;
- envisagez de commencer par la partie la plus simple du problème;
- faites un modèle ou dessinez un diagramme;
- faites une table de valeur, un diagramme ou une liste.

LES MATHÉMATIQUES DANS LA VIE DE TOUS LES JOURS (ACTIVITÉS)

Utilisez des jeux de construction tels que des blocs et des Lego®.

Jouez à beaucoup de jeux - jeux de table, jeux de cartes et jeux d'ordinateur - et faites des casse-têtes.

Lorsque vous magasinez, demandez à votre enfant de comparer les prix, d'estimer le total de divers achats, d'estimer la monnaie que vous allez recevoir, de comparer et de calculer des rabais.