

<h2>Le nombre</h2>	
<b>Résultat d'apprentissage général</b>	
Développer le sens du nombre.	
4.N.1.	Représenter et décrire les nombres jusqu'à 10 000, de façons imagée et symbolique. [C, L, V]
4.N.2.	Comparer et ordonner les nombres jusqu'à 10 000. [C, L]
4.N.3.	Démontrer une compréhension des additions dont les sommes ne dépassent pas 10 000 et des soustractions correspondantes (limité aux nombres à 3 ou à 4 chiffres), en : <ul style="list-style-type: none"> <li>utilisant ses propres stratégies pour additionner et soustraire;</li> <li>faisant des estimations de sommes et de différences;</li> <li>résolvant des problèmes d'addition et de soustraction. [C, CE, L, R, RP]</li> </ul>
4.N.4	Expliquer les propriétés de 0 et de 1 pour la multiplication ainsi que la propriété de 1 pour la division. [C, L, R]
4.N.5.	Décrire et appliquer des stratégies de calcul mental, telles que : <ul style="list-style-type: none"> <li>compter par bonds à partir d'un fait connu;</li> <li>utiliser la notion du double ou de la moitié;</li> <li>utiliser la notion du double puis ajouter un autre groupe;</li> <li>utiliser les régularités qui se dégagent des faits de multiplication par 9;</li> <li>utiliser des doubles répétés;</li> </ul> pour développer le rappel des faits de multiplication jusqu'à $\times 9$ et des faits de division correspondants. [C, L, CE, R, RP]
4.N.6.	Démontrer une compréhension de la multiplication (nombres à 2 ou à 3 chiffres par nombres à 1 chiffre) pour résoudre des problèmes, en : <ul style="list-style-type: none"> <li>utilisant ses propres stratégies de multiplication avec ou sans l'aide de matériel concret;</li> <li>utilisant des arrangements rectangulaires pour représenter des multiplications;</li> <li>établissant un lien entre des représentations concrètes et des représentations symboliques;</li> <li>estimant des produits. [C, CE, L, R, RP, V]</li> </ul>

<h2>Le nombre (suite)</h2>	
4.N.7.	Démontrer une compréhension de la division (dividendes à 1 ou à 2 chiffres par un diviseur à 1 chiffre), pour résoudre des problèmes, en : <ul style="list-style-type: none"> <li>utilisant ses propres stratégies de division avec ou sans l'aide de matériel concret;</li> <li>estimant des quotients;</li> <li>établissant un lien entre la division et la multiplication. [C, CE, L, R, RP, V]</li> </ul>
4.N.8.	Démontrer une compréhension des fractions inférieures ou égales à 1 en utilisant des représentations concrètes et imagées pour : <ul style="list-style-type: none"> <li>nommer et noter des fractions pour les parties d'un tout ou d'un ensemble;</li> <li>comparer et ordonner des fractions;</li> <li>modéliser et expliquer que, pour différents tous, il est possible que deux fractions identiques ne représentent pas la même quantité;</li> <li>fournir des exemples de situations dans lesquelles on utilise des fractions. [C, L, R, RP, V]</li> </ul>
4.N.9.	Décrire et représenter les nombres décimaux (dixièmes et centièmes), de façons concrète, imagée et symbolique. [C, L, R, V]
4.N.10.	Établir le lien entre les nombres décimaux et les fractions (dixièmes et centièmes). [L, R, V]
4.N.11.	Démontrer une compréhension de l'addition et de la soustraction des nombres décimaux (limité aux centièmes), en : <ul style="list-style-type: none"> <li>utilisant des nombres compatibles (complémentaires);</li> <li>estimant des sommes et des différences;</li> <li>utilisant des stratégies de calcul mental;</li> <li>pour résoudre des problèmes. [C, CE, R, RP, V]</li> </ul>

<h2>La forme et l'espace</h2>	
<b>Résultat d'apprentissage général</b>	
Résoudre des problèmes à l'aide de mesures directes et indirectes.	
4.F.1.	Lire et noter l'heure en utilisant des horloges numériques et des horloges analogiques, y compris des horloges de 24 heures. [C, L, V]
4.F.2.	Lire un calendrier et noter des dates dans une variété de formats. [C, V]
4.F.3.	Démontrer une compréhension de l'aire de figures régulières et irrégulières à deux dimensions, en : <ul style="list-style-type: none"> <li>reconnaissant que l'aire se mesure en unités carrées;</li> <li>choisissant et en justifiant des référents pour le <math>\text{cm}^2</math> ou le <math>\text{m}^2</math>;</li> <li>estimant des aires à l'aide de référents pour le <math>\text{cm}^2</math> ou le <math>\text{m}^2</math>;</li> <li>déterminant et en notant des aires en <math>\text{cm}^2</math> ou en <math>\text{m}^2</math>;</li> <li>construisant différents rectangles pour une aire donnée (<math>\text{cm}^2</math> ou <math>\text{m}^2</math>) afin de démontrer que plusieurs rectangles différents peuvent avoir la même aire. [C, CE, L, R, RP, V]</li> </ul>
<b>Résultat d'apprentissage général</b>	
Décrire les propriétés d'objets à trois dimensions et de figures à deux dimensions, et analyser les relations qui existent entre elles.	
4.F.4.	Résoudre des problèmes basés sur des figures à deux dimensions et des problèmes basés sur des objets à trois dimensions. [C, L, R, RP, V]
<b>Résultat d'apprentissage général</b>	
Décrire et analyser les positions et les déplacements d'objets ou de figures.	
4.F.5.	Décrire et construire des prismes à base rectangulaire et des prismes à base triangulaire. [C, L, R, V]
4.F.6	Démontrer une compréhension de la symétrie axiale en : <ul style="list-style-type: none"> <li>identifiant des figures symétriques à deux dimensions;</li> <li>créant des figures symétriques à deux dimensions;</li> <li>dessinant un ou plusieurs axes de symétries à l'intérieur d'une figure à deux dimension; [C, L, V]</li> </ul>

<h2>Les régularités et les relations</h2>	
<b>Résultat d'apprentissage général</b>	
Décrire le monde à l'aide de régularités pour résoudre des problèmes.	
4.R.1.	Identifier et décrire des régularités dans des tables et des tableaux, y compris une table de multiplication. [C, L, RP, V]
4.R.2.	Reproduire une régularité observée dans une table ou un tableau à l'aide de matériel concret. [C, L, V]
4.R.3.	Représenter et décrire des régularités et des relations à l'aide de tableaux et de tables pour résoudre des problèmes. [C, L, R, RP, V]
4.R.4.	Identifier et expliquer des relations mathématiques à l'aide de tables et de diagrammes, pour résoudre des problèmes. [L, R, RP, V]
<b>Résultat d'apprentissage général</b>	
Représenter des expressions algébriques de plusieurs façons.	
4.R.5.	Exprimer un problème donné sous forme d'une équation dans laquelle un nombre inconnu est représenté par un symbole. [L, R, RP]
4.R.6.	Résoudre des équations à une étape dans lesquelles un nombre inconnu est représenté par un symbole. [C, L, R, RP, V]

<h2>La statistique et la probabilité</h2>	
<b>Résultat d'apprentissage général</b>	
Recueillir, présenter et analyser des données afin de résoudre des problèmes.	
4.S.1.	Démontrer une compréhension de la correspondance multivoque. [C, R, T, V]
4.S.2.	Construire et interpréter des pictogrammes et des diagrammes à bandes qui représentent des correspondances multivoques, pour en tirer des conclusions. [C, R, RP, V]

**PROCESSUS**

C – Communication  
 RP – Résolution de problèmes  
 V – Visualisation

CE – Calcul mental et estimation  
 R – Raisonnement

L – Liens  
 T – Technologie