

<h2>Le nombre</h2>
Résultat d'apprentissage général Développer le sens du nombre.
6.N.1. Démontrer une compréhension de la valeur de position pour les nombres : <ul style="list-style-type: none"> • supérieurs à un million; • inférieurs à un millième. [C, L, R, T]
6.N.2. Résoudre des problèmes comportant de grands nombres à l'aide de la technologie. [CE, RP, T]
6.N.3. Démontrer une compréhension des concepts de facteur et de multiple en : <ul style="list-style-type: none"> • déterminant des multiples et des facteurs de nombres inférieurs à 100; • identifiant des nombres premiers et des nombres composés; • résolvant des problèmes comportant des facteurs ou des multiples. [R, RP, V]
6.N.4. Établir le lien entre les fractions impropres et les nombres fractionnaires. [CE, L, R, V]
6.N.5. Démontrer une compréhension des rapports, de façons concrète, imagée et symbolique. [C, L, R, RP, V]
6.N.6. Démontrer une compréhension des pourcentages (limités aux entiers positifs) de façons concrète, imagée et symbolique. [C, L, R, RP, V]
6.N.7. Démontrer une compréhension des nombres entiers, de façons concrète, imagée et symbolique. [C, L, R, V]
6.N.8. Démontrer une compréhension de la multiplication et de la division de nombres décimaux où : <ul style="list-style-type: none"> • le multiplicateur est un entier positif à 1 chiffre; • le diviseur est un entier strictement positif à 1 chiffre; • le multiplicateur où le diviseur est un multiple de 10. [C, CE, L, R, RP, V]
6.N.9. Expliquer et appliquer la priorité des opérations (limitées à l'ensemble des entiers positifs), excluant les exposants. [CE, L, RP, T]

<h2>Les régularités et les relations</h2>
Résultat d'apprentissage général Décrire le monde à l'aide de régularités pour résoudre des problèmes.
6.R.1. Démontrer une compréhension des relations qui existent dans des tables de valeurs, pour résoudre des problèmes. [C, L, R, RP]
6.R.2. Représenter et décrire des régularités et des relations à l'aide de graphiques et de tables. [C, CE, L, R, RP, V]
Résultat d'apprentissage général Représenter des expressions algébriques de plusieurs façons.
6.R.3. Représenter des généralisations provenant de relations numériques à l'aide d'équations ayant des lettres pour variables. [C, L, R, RP, V]
6.R.4. Démontrer et expliquer la signification du maintien de l'égalité, de façons concrète, imagée et symbolique. [C, L, R, RP, V]

<h2>La statistique et la probabilité</h2>
Résultat d'apprentissage général Recueillir, présenter et analyser des données afin de résoudre des problèmes.
6.S.1. Construire, étiqueter et interpréter des diagrammes à ligne, pour en tirer des conclusions. [C, L, R, RP, V]
6.S.2. Choisir, justifier et utiliser des méthodes de collecte de données appropriées, y compris : <ul style="list-style-type: none"> • des questionnaires; • des expériences; • la consultation de bases de données; • la consultation des médias électroniques. [C, RP, T]
6.S.3. Tracer et analyser des diagrammes à partir de données recueillies pour résoudre des problèmes. [C, L, RP]

<h2>La statistique et la probabilité (suite)</h2>
Résultat d'apprentissage général Utiliser les probabilités expérimentale et théorique pour représenter et résoudre des problèmes comportant des incertitudes.
6.S.4. Démontrer une compréhension de la probabilité en : <ul style="list-style-type: none"> • identifiant tous les résultats possibles d'une expérience de probabilité; • faisant la distinction entre la probabilité expérimentale et la probabilité théorique; • déterminant la probabilité théorique d'événements à partir des résultats d'une expérience de probabilité; • déterminant la probabilité expérimentale des résultats obtenus lors d'une expérience de probabilité; • comparant, pour une expérience, les résultats expérimentaux et la probabilité théorique. [C, CE, RP, T]

<h2>La forme et l'espace</h2>
Résultat d'apprentissage général Résoudre des problèmes à l'aide de mesures directes ou indirectes.
6.F.1. Démontrer une compréhension de l'angle en : <ul style="list-style-type: none"> • identifiant des exemples d'angles dans l'environnement; • classifiant des angles selon leur mesure; • estimant la mesure d'angles en utilisant des angles de référence de 45°, de 90° et de 180°; • déterminant la mesure des angles en degrés; • dessinant et en étiquetant des angles lorsque leur mesure est donnée. [C, CE, L, V]
6.F.2. Démontrer que la somme des angles intérieurs d'un : <ul style="list-style-type: none"> • triangle est égale à 180°; • quadrilatère est égale à 360°. [C, R]
6.F.3. Développer et utiliser une formule pour déterminer : <ul style="list-style-type: none"> • le périmètre de polygones; • l'aire de rectangles; • le volume de prismes droits à base rectangulaire. [C, L, R, RP, V]

<h2>La forme et l'espace (suite)</h2>
Résultat d'apprentissage général Décrire les propriétés d'objets à trois dimensions et de figures à deux dimensions, et analyser les relations qui existent entre elles.
6.F.4. Construire et comparer des triangles orientés de différentes façons, y compris les triangles : <ul style="list-style-type: none"> • scalènes; • isocèles; • équilatéraux; • rectangles; • obtusangles; • acutangles. [C, R, RP, V]
6.F.5. Décrire et comparer les côtés et les angles de polygones réguliers et de polygones irréguliers. [C, R, RP, V]
Résultat d'apprentissage général Décrire et analyser les positions et les déplacements d'objets et de figures.
6.F.6. Effectuer une combinaison de transformations (translation, rotation ou réflexion) d'une seule figure à deux dimensions, puis dessiner l'image obtenue et décrire cette image. [C, L, RP, T, V]
6.F.7. Effectuer une combinaison de transformations successives de figures à deux dimensions pour créer un motif, puis identifier et décrire les transformations. [C, L, T, V]
6.F.8. Identifier et tracer des points dans le premier quadrant d'un plan cartésien (dont les paires ordonnées sont composées d'entiers positifs). [C, L, V]
6.F.9. Effectuer et décrire une transformation unique d'une figure à deux dimensions dans le premier quadrant d'un plan cartésien (tous les sommets de la figure ont des paires ordonnées composées d'entiers positifs). [C, L, RP, T, V]

PROCESSUS

C – Communication
 RP – Résolution de problèmes
 V – Visualisation

CE – Calcul mental et estimation
 R – Raisonnement

L – Liens
 T – Technologie