

La série *Numératie*

La collection VERITECH et les correspondances conformément aux contenus de formation prescrits au programme de l'école québécoise.

La série *Numératie*, « conçue pour les enfants de 5 à 12 ans », offre des exercices qui touchent diverses habiletés, allant du calcul le plus simple à des opérations plus complexes impliquant des fractions, des décimales et des pourcentages. Avec Monsieur O, l'espion JJJ et le vilain Annabar, les mathématiques deviennent un véritable jeu, et le défi est stimulant !

Les stratégies

STRATÉGIES MOTRICES ET PSYCHOMOTRICES

- Se situer dans l'espace, le temps, et par rapport à la matière.
- Utiliser adéquatement les objets, les ressources et les matériaux.
- Porter attention.
- Maintenir sa concentration.
- Se parler positivement (« Je suis capable ! »).

STRATÉGIES COGNITIVES ET MÉTACOGNITIVES

- Observer, associer, explorer, expérimenter, organiser, identifier, reconnaître, sélectionner, réfléchir, déduire, vérifier, évaluer, utiliser le mot exact.
- Questionner et se questionner, anticiper, vérifier, évaluer, utiliser adéquatement les objets, porter attention, maintenir sa concentration, utiliser les ressources de référence.



Boîtier veritech
N° PRODUIT: 404 3022



La série *Numératie*

suite

La collection VERITECH et les correspondances conformément aux contenus de formation prescrits au programme de l'école québécoise.

Les connaissances

CONNAISSANCES SE RAPPORTANT AU DÉVELOPPEMENT AFFECTIF

- Les gestes d'autonomie (ex. : trouver le matériel ou les ressources utiles à ses activités).
- Les gestes de responsabilité (ex. : ranger ses jeux, prendre soin du matériel).

CONNAISSANCES SE RAPPORTANT AUX NOMBRES DÉCIMAUX

Utilisation des nombres :

- Passage d'une forme d'écriture à une autre : notation fractionnaire, notation décimale, pourcentage.
- Choix d'une forme d'écriture selon le contexte.
- Les mathématiques : les jeux de nombres, le dénombrement (ex. : compter le nombre de vaches), les jeux d'association (ex. : associer un objet à une forme géométrique), de comparaison (ex. : l'aspect extérieur et l'aspect intérieur de deux objets), de regroupement et de classement (ex. : classer des objets selon leur couleur), de régularité (ex. : créer des suites d'objets de plus en plus complexes).
- Les concepts de temps, de distance et de grandeur (ex. : aujourd'hui, hier, près, loin, milieu, grand, large).

CONNAISSANCES SE RAPPORTANT AU DÉVELOPPEMENT COGNITIF EN MATHÉMATIQUES

Les mathématiques :

- les jeux de nombres, le dénombrement (ex. : compter le nombre de vaches);
- les jeux d'association (ex. : associer un objet à une forme géométrique);
- de comparaison (ex. : l'aspect extérieur et l'aspect intérieur de deux objets);

- de regroupement et de classement (ex. : classer des objets selon la couleur);
- de régularité (ex. : créer des suites d'objets de plus en plus complexes).
- Les concepts de temps, de distance et de grandeur (ex. : aujourd'hui, hier, près, loin, milieu, grand, large).

CONNAISSANCES LIÉES AUX TEXTES

- Exploration et utilisation d'éléments caractéristiques de différents genres de textes;
- les expressions (associer une expression à un animal, ex. : avoir une mémoire d'éléphant);
- les jeux de sonorités;
- le vocabulaire visuel;
- inférer les éléments d'information implicites à partir de divers indices;
- l'exploration et l'utilisation du vocabulaire.

CONNAISSANCES LIÉES AU DOMAINE DE L'UNIVERS SOCIAL

- Caractéristiques particulières à la géographie d'un pays (reliefs, cours d'eau, monuments, vêtements, mets, documents iconographiques : dessins, drapeaux).
- Construire sa représentation de l'espace, du temps et de la société.

CONNAISSANCES LIÉES À LA SCIENCE ET À LA TECHNOLOGIE

- L'univers vivant : alimentation des animaux domestiques et sauvages, modes de vie, caractéristiques de l'animal, reproduction.
- La Terre et l'espace : structure de la Terre (montagne, plaine...), propriétés et caractéristiques du sol, eau, air, cycle de l'eau, phénomènes naturels.



Boîtier veritech
N° PRODUIT : 404 3022