

La sélection de repères culturels

Domaine de la mathématique

Un repère culturel répond à un des critères des niveaux 1, 2 et 3 ainsi qu'à un des critères de chaque élément du niveau 4.

Niveau 1
Identifier l'origine

- Culture immédiate : univers de l'élève
- Culture générale : héritage culturel d'ici et d'ailleurs et manifestations de la culture à travers le monde

Niveau 2
Définir la nature

- Représente une époque, un courant de pensée, des valeurs de société, etc.
- Répond aux problèmes posés à travers les époques
- Révèle le pouvoir de l'imaginaire et la créativité de l'homme

Niveau 3
Définir les apprentissages

- Ouverture à l'environnement immédiat
- Ouverture aux réalités extérieures
- Développement personnel de l'élève

Niveau 4
Définir les liens avec le Programme de formation de l'école québécoise

COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES

Résoudre une situation-problème
Déployer un raisonnement mathématique
Communiquer à l'aide du langage mathématique

EXPLOITATION EN CLASSE

Projet interdisciplinaire
Situation d'apprentissage et d'évaluation

DOMAINES GÉNÉRAUX DE FORMATION

Santé et bien-être
Orientation et entrepreneuriat
Environnement et consommation
Médias
Vivre-ensemble et citoyenneté

COMPÉTENCES TRANSVERSALES

Compétences d'ordre intellectuel
Compétences d'ordre méthodologique
Compétences d'ordre personnel et social
Compétences de l'ordre de la communication