







Comportements et stratégies : Créer un collier/bracelet symétrique					
L'élève place les perles sur la ficelle au hasard, sans égard pour la symétrie.		L'élève place plus de perles d'un côté de la grosse perle que de l'autre.		L'élève crée un motif d'un côté de la grosse perle, puis le copie de l'autre côté sans en faire une image miroir.	
					
Observations et documentation					
L'élève fait un collier/bracelet symétrique, mais avec une seule couleur. Il est donc difficile de savoir s'il a considéré la symétrie.		L'élève place la majorité des perles correctement, mais mêle l'ordre de quelques-unes.		L'élève fait un collier/bracelet symétrique et explique pourquoi il est symétrique avec aisance.	
					
Observations et documentation					

Idée principale					Indicateurs de la Progression des apprentissages				
Attentes du programme d'études visées									
Noms des élèves									
L'élève comprend qu'un dessin est symétrique s'il a deux parties qui correspondent exactement. (Activités 16 à 18)									
L'élève peut identifier des formes en 2-D et des images qui sont symétriques. (Activité 16)									
L'élève peut trouver l'axe de symétrie dans des dessins en les pliant, en les coupant, en utilisant un Mira et/ou en appariant ses parties. (Activités 16 à 18)									
L'élève peut compléter un dessin symétrique en utilisant des matériels (blocs-formes). (Activité 17)									
L'élève peut créer un dessin symétrique (collier/bracelet) en utilisant des matériels. (Activité 18)									
L'élève utilise le langage mathématique pour expliquer comment il sait que le dessin est symétrique. (Activités 16 à 18)									

Nom: _____

	Pas observé	Parfois	Régulièrement
Comprend qu'un dessin est symétrique s'il a deux parties qui correspondent exactement. (Activités 16 à 18)			
Identifie des formes en 2-D et des images qui sont symétriques. (Activité 16)			
Trouve l'axe de symétrie dans des dessins en les pliant, en les coupant, en utilisant un Mira et/ou en appariant ses parties. (Activités 16 à 18)			
Complète un dessin symétrique avec des matériels (blocs-formes). (Activité 17)			
Crée un dessin symétrique (collier/bracelet) en utilisant des matériels. (Activité 18)			
Utilise le langage mathématique pour expliquer comment il sait que le dessin est symétrique. (Activités 16 à 18)			

Forces :

Prochaines étapes :