

[C] Communication	[V] Visualisation
[L] Liens	[CE] Calcul mental et estimation
[RP] Résolution de problèmes	[R] Raisonnement
[T] Technologie	

Première année

Domaine : Le nombre

Résultat d'apprentissage général

Développer le sens du nombre.

Résultats d'apprentissage spécifiques

Indicateurs de réalisation

L'élève devra :

*Les indicateurs qui suivent **peuvent** servir à déterminer si l'élève a bien atteint le résultat d'apprentissage spécifique correspondant.*

<p>1.N.1. Énoncer la suite des nombres en :</p> <ul style="list-style-type: none"> • comptant un par un, par ordre croissant et décroissant, entre deux nombres donnés (0 à 100); • comptant par bonds de 2, par ordre croissant jusqu'à 30, à partir de 0; • comptant par bonds de 5 et de 10, par ordre croissant jusqu'à 100, à partir de 0. <p>[C, CE, L, V]</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Réciter un par un les nombres compris entre deux nombres donnés (entre 0 et 100), par ordre croissant. ■ Réciter un par un les nombres compris entre deux nombres donnés (entre 0 et 100), par ordre décroissant. ■ Noter un nombre de 0 à 100 symboliquement quand il est présenté oralement. ■ Lire un nombre de 0 à 100 quand il est présenté symboliquement. ■ Compter de 0 à 30 par bonds de 2. ■ Compter de 0 à 100 par bonds de 5. ■ Compter de 0 à 100 par bonds de 10. ■ Identifier et corriger les erreurs et les omissions dans une suite de nombres.
<p>1.N.2. Reconnaître globalement des arrangements familiers de 1 à 10 points (ou objets) et les nommer.</p> <p>[C, CE, L, V]</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Regarder brièvement un arrangement familier de points sur un dé (de 1 à 6 points), puis identifier le nombre représenté sans compter. ■ Regarder brièvement, dans une carte à dix points, un arrangement familier de 1 à 10 points (ou objets), puis identifier le nombre représenté sans compter. ■ Regarder brièvement un arrangement familier de doigts et indiquer combien il y a de doigts, sans les compter. ■ Identifier le nombre représenté par un arrangement de points (ou d'objets) dans une carte à dix points et décrire les relations à 5 et à 10.
<p>1.N.3. Démontrer une compréhension de la notion du comptage en :</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilisant la stratégie de compter à partir d'un nombre; • utilisant des parties ou des groupes égaux pour compter les éléments d'un ensemble. <p>[C, CE, L, R, V]</p>	<p>(L'intention est de se limiter à des ensembles de moins de 30 objets et que les élèves comptent à partir de multiples de 2, de 5 et de 10 respectivement.)</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Déterminer le nombre total d'objets dans un ensemble, à partir d'une quantité connue et en comptant par 1. ■ Compter les éléments d'un ensemble en utilisant des groupes de 2, de 5 ou de 10. ■ Compter une quantité en utilisant des groupes de 2, de 5 ou de 10 objets et en utilisant la stratégie de compter à partir d'une quantité connue.

Première année**Domaine** : Le nombre**Résultat d'apprentissage général**

Développer le sens du nombre.

Résultats d'apprentissage spécifiques**Indicateurs de réalisation***L'élève devra :**Les indicateurs qui suivent **peuvent** servir à déterminer si l'élève a bien atteint le résultat d'apprentissage spécifique correspondant.*

1.N.4. Représenter et décrire les nombres jusqu'à 20, de façons concrète, imagée et symbolique. [C, L, V]	<ul style="list-style-type: none">■ Représenter un nombre jusqu'à 20 à l'aide de matériel concret, incluant des cartes à dix points et du matériel de base dix.■ Lire un nombre exprimé en mots ou sous forme symbolique, jusqu'à 20.■ Disposer n'importe quelle quantité (jusqu'à 20) en deux parties, et indiquer le nombre d'objets inclus dans chaque partie.■ Représenter les nombres jusqu'à 20 en deux parties, de façons concrète, imagée et symbolique.■ Déterminer des paires de nombres qui sont des complémentaires (nombres compatibles) de 5, de 10 et de 20.■ Modéliser un nombre à l'aide de deux objets différents (p. ex. le nombre représentant 10 bureaux est le même nombre que celui qui représente 10 crayons).■ Placer sur une droite numérique horizontale ou verticale des nombres en utilisant les points de repère 0, 5, 10 et 20.
1.N.5. Comparer et ordonner des ensembles comportant jusqu'à 20 éléments pour résoudre des problèmes, en utilisant des : <ul style="list-style-type: none">• référents;• correspondances biunivoques. [C, CE, L, R, RP, V]	<ul style="list-style-type: none">■ Construire un ensemble égal à un autre ensemble comportant jusqu'à 20 éléments.■ Construire un ensemble qui inclut plus d'éléments, moins d'éléments ou un nombre égal d'éléments qu'un autre ensemble.■ Construire plusieurs ensembles d'objets différents comprenant le même nombre d'éléments.■ Comparer deux ensembles à l'aide de la correspondance biunivoque et les décrire en employant des termes comparatifs tels que plus, moins ou autant.■ Comparer un ensemble à un référent en employant des termes comparatifs.■ Résoudre un problème contextualisé (images et mots) qui comporte des comparaisons de deux quantités.
1.N.6. Estimer des quantités jusqu'à 20 en utilisant des référents. [C, CE, R, RP, V]	<ul style="list-style-type: none">■ Estimer une quantité en la comparant à un référent (une quantité connue).■ Sélectionner une estimation d'une quantité en choisissant entre au moins deux estimations proposées et expliquer son choix.

[C]	Communication	[V]	Visualisation
[L]	Liens	[CE]	Calcul mental et estimation
[RP]	Résolution de problèmes	[R]	Raisonnement
[T]	Technologie		

Première année
Domaine : Le nombre

Résultat d'apprentissage général
Développer le sens du nombre.

Résultats d'apprentissage spécifiques

Indicateurs de réalisation

L'élève devra :

*Les indicateurs qui suivent **peuvent** servir à déterminer si l'élève a bien atteint le résultat d'apprentissage spécifique correspondant.*

<p>1.N.7. Démontrer, de façons concrète et imagée, comment un nombre, jusqu'à 30, peut être représenté par divers groupes égaux, avec et sans reste. [C, R, V]</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Représenter un nombre par une variété de groupes égaux avec ou sans restes (p. ex. un ensemble de 17 jetons peut être représenté par : 8 groupes de deux et un reste de un; 5 groupes de trois et un reste de deux; 4 groupes de quatre et un reste de un; 3 groupes de cinq et un reste de deux; un groupe de 10 et un reste de 7; etc.). ■ Reconnaître que, pour un nombre de jetons, ce nombre demeure inchangé, quelle que soit la façon d'effectuer le groupement. ■ Répartir, de plus d'une façon, un ensemble de jetons dans des groupes égaux, avec ou sans un reste de 1, et expliquer quel regroupement facilite le comptage.
<p>1.N.8. Identifier le nombre, jusqu'à 20, qui est un de plus, deux de plus, un de moins et deux de moins qu'un nombre donné. [C, CE, L, R, V]</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Nommer le nombre qui est un de plus, deux de plus, un de moins ou deux de moins qu'un nombre donné, jusqu'à 20. ■ Représenter à l'aide de cartes à dix points, un nombre qui est un de plus, deux de plus, un de moins ou deux de moins qu'un nombre donné.
<p>1.N.9. Démontrer une compréhension de l'addition de nombres dont les sommes ne dépassent pas 20 et des faits de soustraction correspondants, de façons concrète, imagée et symbolique, en :</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilisant le langage courant et celui des mathématiques pour décrire des opérations d'addition et de soustraction tirées de son vécu; • créant et en résolvant des problèmes contextualisés qui comportent des additions et des soustractions; • modélisant des additions et des soustractions à l'aide d'objets et d'images, puis en notant le processus de façon symbolique. <p>[C, CE, L, R, RP, V]</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Mimer un problème présenté dans une histoire racontée ou lue en groupe. ■ Indiquer si le scénario d'un problème contextualisé représente l'action d'additionner ou de soustraire. ■ Représenter avec du matériel concret les nombres et les actions présentés dans un problème contextualisé, et les noter sous la forme de croquis ou de phrases numériques. ■ Créer un problème d'addition inspiré par une expérience vécue, et en mimer l'action à l'aide de jetons. ■ Créer un problème de soustraction inspiré par une expérience vécue, et en mimer l'action à l'aide de jetons. ■ Créer, sous forme d'énoncés, un problème correspondant à une phrase numérique. ■ Représenter un problème contextualisé de façons imagée ou symbolique pour montrer l'action d'additionner (ou de soustraire) et résoudre le problème.

Première année**Domaine** : Le nombre**Résultat d'apprentissage général**

Développer le sens du nombre.

Résultats d'apprentissage spécifiques**Indicateurs de réalisation***L'élève devra :**Les indicateurs qui suivent **peuvent** servir à déterminer si l'élève a bien atteint le résultat d'apprentissage spécifique correspondant.*

- 1.N.10. Décrire et utiliser des stratégies de calcul mental (autres que la mémorisation) y compris :
- compter en suivant l'ordre croissant ou décroissant;
 - utiliser un de plus ou un de moins;
 - obtenir 10;
 - partir d'un double connu;
 - se servir de l'addition pour soustraire;
- pour déterminer les faits d'addition jusqu'à 18 et les faits de soustraction correspondants.
[C, CE, L, R, RP, V]

(L'intention n'est pas que les élèves mémorisent les faits d'addition et de soustraction, mais qu'ils prennent conscience de l'existence de stratégies utiles pour déterminer mentalement des sommes et des différences. Les élèves devraient utiliser du matériel concret ou des appuis visuels pour illustrer leur stratégie.)

- Appliquer et décrire sa propre stratégie pour déterminer une somme.
- Appliquer et décrire sa propre stratégie pour déterminer une différence.
- Décrire et noter le fait de soustraction correspondant au fait d'addition.
- Décrire et noter le fait d'addition correspondant au fait de soustraction.

[C] Communication	[V] Visualisation
[L] Liens	[CE] Calcul mental et estimation
[RP] Résolution de problèmes	[R] Raisonnement
[T] Technologie	

Première année

Domaine : Les régularités et les relations
(les régularités)

Résultat d'apprentissage général

Décrire le monde à l'aide de régularités pour résoudre des problèmes.

Résultats d'apprentissage spécifiques

Indicateurs de réalisation

L'élève devra :

*Les indicateurs qui suivent **peuvent** servir à déterminer si l'élève a bien atteint le résultat d'apprentissage spécifique correspondant.*

<p>1.R.1. Démontrer une compréhension de la notion de régularité répétitive (deux à quatre éléments) en :</p> <ul style="list-style-type: none"> • décrivant; • reproduisant; • prolongeant; • créant; <p>des régularités, à l'aide de matériel concret, de diagrammes, de sons et d'actions. [C, R, RP, V]</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Décrire une régularité répétitive contenant de deux à quatre éléments dans la partie qui se répète. ■ Identifier les erreurs dans une régularité répétitive. ■ Identifier le ou les éléments manquants dans une régularité répétitive. ■ Créer et décrire une régularité répétitive à l'aide de matériel concret, d'instruments de musique et d'actions. ■ Reproduire et prolonger une régularité répétitive à l'aide de matériel concret, de diagrammes, de sons et d'actions. ■ Identifier et décrire, en utilisant un langage courant, une régularité répétitive dans l'environnement (p. ex. dans la classe, à l'extérieur). ■ Identifier des événements répétitifs (p. ex. les jours de la semaine, les anniversaires et les saisons).
<p>1.R.2. Transposer, d'un mode de représentation à un autre, des régularités répétitives. [C, R, V]</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Représenter une régularité répétitive dans un autre mode (p. ex. en substituant des actions à des sons ou des couleurs à des formes, ABC ABC à bleu-jaune-vert bleu-jaune-vert). ■ Décrire une régularité répétitive à l'aide d'un code alphabétique (p. ex. ABC ABC ...)

Première année**Domaine** : Les régularités et les relations
(les variables et les équations)**Résultat d'apprentissage général**

Représenter des expressions algébriques de plusieurs façons.

Résultats d'apprentissage spécifiques**Indicateurs de réalisation***L'élève devra :**Les indicateurs qui suivent **peuvent** servir à déterminer si l'élève a bien atteint le résultat d'apprentissage spécifique correspondant.*

1.R.3. Décrire l'égalité en termes d'équilibre, et l'inégalité en termes de déséquilibre, de façons concrète et imagée (0 à 20).
[C, L, R, V]

- Construire deux ensembles égaux à l'aide du même type d'objets (même forme et même masse) et démontrer l'égalité des deux ensembles à l'aide d'une balance.
- Construire deux ensembles inégaux à l'aide du même type d'objets (même forme et même masse) et démontrer l'inégalité des deux ensembles à l'aide d'une balance.
- Déterminer si deux ensembles concrets sont égaux ou inégaux et expliquer le processus utilisé.

1.R.4. Noter des égalités observées en utilisant le symbole d'égalité (0 à 20).
[C, L, RP, V]

- Représenter une égalité à l'aide de matériel concret ou d'images.
- Représenter une égalité imagée ou concrète sous forme symbolique.
- Donner des exemples d'égalités dans lesquelles une somme ou une différence est située à droite ou à gauche du symbole d'égalité (=).
- Noter différentes représentations d'une même quantité (de 0 à 20) sous forme d'égalités.

[C] Communication	[V] Visualisation
[L] Liens	[CE] Calcul mental et estimation
[RP] Résolution de problèmes	[R] Raisonnement
[T] Technologie	

Première année

Domaine : La forme et l'espace (la mesure)

Résultat d'apprentissage général

Résoudre des problèmes à l'aide de mesures directes ou indirectes.

Résultats d'apprentissage spécifiques

Indicateurs de réalisation

L'élève devra :

*Les indicateurs qui suivent **peuvent** servir à déterminer si l'élève a bien atteint le résultat d'apprentissage spécifique correspondant.*

- 1.F.1. Démontrer une compréhension de la notion de mesure en tant que processus de comparaison, en :
- identifiant des caractéristiques qui peuvent être comparées;
 - ordonnant des objets;
 - formulant des énoncés de comparaison;
 - remplissant, en couvrant ou en appariant.
- [C, L, R, RP, V]

- Identifier des caractéristiques communes, telles que la longueur (hauteur), la masse (poids), le volume (capacité) et l'aire, qui pourraient être utilisées pour comparer les deux objets inclus dans un ensemble.
- Comparer deux objets et identifier les caractéristiques de comparaison.
- Déterminer, en comparant et en appariant au moins deux objets, lequel est le plus long ou le plus court, et expliquer son raisonnement.
- Déterminer, en comparant et en appariant au moins deux objets, lequel est le plus lourd ou le plus léger, et expliquer son raisonnement.
- Déterminer, en comparant et en remplissant au moins deux objets, lequel contient le plus ou le moins, et expliquer son raisonnement.
- Déterminer, en comparant et en couvrant au moins deux objets, lequel a la plus grande ou la plus petite aire, et expliquer son raisonnement.

Première année

Domaine : La forme et l'espace
(les objets à trois dimensions et les figures à deux dimensions)

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.

Résultats d'apprentissage spécifiques**Indicateurs de réalisation**

L'élève devra :

*Les indicateurs qui suivent **peuvent** servir à déterminer si l'élève a bien atteint le résultat d'apprentissage spécifique correspondant.*

1.F.2. Trier des objets à trois dimensions et des figures à deux dimensions en se basant sur une seule caractéristique, et expliquer la règle utilisée pour les trier.
[C, L, R, V]

- Trier les objets familiers à trois dimensions ou les figures à deux dimensions d'un ensemble en utilisant une règle donnée.
- Trier les objets familiers à trois dimensions d'un ensemble en se basant sur une seule de leurs caractéristiques (choisie par l'élève), et expliquer la règle utilisée pour les trier.
- Trier les figures à deux dimensions d'un ensemble en se basant sur une seule de leurs caractéristiques (choisie par l'élève), et expliquer la règle utilisée pour les trier.
- Déterminer la différence entre deux ensembles d'objets familiers à trois dimensions ou de figures à deux dimensions préalablement triés, et expliquer une règle qui aurait pu être utilisée pour les trier.

1.F.3. Reproduire des objets composés à trois dimensions et des figures composées à deux dimensions.
[L, RP, V]

- Sélectionner des figures appropriées à deux dimensions à partir d'un ensemble donné pour reproduire une figure composée à deux dimensions.
- Sélectionner des objets appropriés à trois dimensions à partir d'un ensemble donné pour reproduire un objet composé à trois dimensions.
- Prédire et sélectionner les figures à deux dimensions utilisées pour produire une figure composée à deux dimensions, et vérifier par la décomposition de la figure composée.
- Prédire et sélectionner les objets à trois dimensions utilisés pour produire un objet composé à trois dimensions, et vérifier par la décomposition de l'objet composé.

1.F.4. Comparer des figures à deux dimensions à des parties d'objets à trois dimensions observées dans l'environnement.
[C, L, V]

- Identifier dans l'environnement des objets à trois dimensions ayant des composantes semblables à des figures à deux dimensions.