

LE NOMBRE

Résultat d'apprentissage général

Développer le sens du nombre.

- 2.N.1. Énoncer la suite des nombres de 0 à 100 en :
- comptant par bonds de 2, 5 et 10, par ordre croissant et décroissant, à partir de multiples de 2, de 5 ou de 10 selon le cas;
 - comptant par bonds de 10 à partir d'un des nombres de 1 à 9;
 - comptant par bonds de 2 à partir de 1.
- [C, CE, L, R]
- 2.N.2. Démontrer qu'un nombre (jusqu'à 100) est pair ou impair.
[C, L, R, RP]
- 2.N.3. Décrire l'ordre ou la position relative en utilisant des nombres ordinaux.
[C, L, R]
- 2.N.4. Représenter et décrire les nombres jusqu'à 100, de façon concrète, imagée et symbolique.
[C, L, V]
- 2.N.5. Comparer et ordonner les nombres jusqu'à 100.
[C, L, R, V]
- 2.N.6. Estimer des quantités jusqu'à 100 en utilisant des référents.
[C, CE, R, RP]
- 2.N.7. Illustrer, de façon concrète et imagée, la signification de la valeur de position dans les nombres jusqu'à 100.
[C, L, R, V]
- 2.N.8. Démontrer et expliquer l'effet d'additionner zéro à un nombre ou de soustraire zéro d'un nombre.
[C, R]

- 2.N.9. Démontrer une compréhension de l'addition (limité à des nombres à 1 ou à 2 chiffres) dont les sommes peuvent atteindre 100, et une compréhension des soustractions correspondantes en :
- appliquant ses propres stratégies pour additionner et soustraire, avec ou sans l'aide de matériel concret;
 - créant et en résolvant des problèmes qui comportent des additions et des soustractions;
 - expliquant que l'ordre des termes d'une addition n'affecte pas la somme obtenue;
 - expliquant que l'ordre des termes d'une soustraction peut affecter la différence obtenue.
- [C, CE, L, R, RP, V]

- 2.N.10. Appliquer des stratégies de calcul mental y compris :
- utiliser des doubles;
 - obtenir 10;
 - utiliser un de plus, un de moins;
 - utiliser deux de plus, deux de moins;
 - se référer à un double connu;
 - se servir de l'addition pour soustraire;
- pour développer le rappel des faits d'addition jusqu'à 18 et des faits de soustraction correspondants.
[C, CE, L, R, V]

Se rappeler des faits d'addition jusqu'à 10, des doubles jusqu'à $9 + 9$ et des faits de soustraction correspondants doit être acquis à la fin de la 2^e année.

LES RÉGULARITÉS ET LES RELATIONS

Résultat d'apprentissage général

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

- 2.R.1. Prédire un élément d'une régularité répétitive en ayant recours à une variété de stratégies.
[C, L, R, RP, V]
- 2.R.2. Démontrer une compréhension de la notion de régularité croissante en :
- décrivant;
 - reproduisant;
 - prolongeant;
 - créant;
- des régularités à l'aide de matériel concret, de diagrammes, de sons, d'actions et de nombres (jusqu'à 100).
[C, L, R, RP, V]

Résultat d'apprentissage général

Représenter des expressions algébriques de plusieurs façons.

- 2.R.3. Démontrer et expliquer la signification de l'égalité et de l'inégalité à l'aide de matériel concret et de diagrammes (0 à 100).
[C, L, R, V]
- 2.R.4. Noter des égalités et des inégalités en utilisant les symboles d'égalité et d'inégalité.
[C, L, R, V]

LA FORME ET L'ESPACE

Résultat d'apprentissage général

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

- 2.F.1. Établir le lien entre les jours et une semaine ainsi qu'entre les mois et une année, dans un contexte de résolution de problèmes.
[C, L, R, RP]
- 2.F.2. Établir le lien entre la taille d'une unité de mesure non standard et le nombre d'unités nécessaires pour mesurer la longueur et la masse (poids).
[C, CE, L, R, V]
- 2.F.3. Comparer et ordonner des objets selon leur longueur, leur hauteur, la distance autour et leur masse (poids) en utilisant des unités de mesure non standard, et formuler des énoncés de comparaison.
[C, CE, L, R, V]
- 2.F.4. Mesurer des longueurs, à une unité non standard près en :
- utilisant des copies multiples d'une unité;
 - utilisant une seule copie d'une unité (processus d'itération).
- [C, CE, R, V]
- 2.F.5. Démontrer que le changement d'orientation d'un objet ne modifie en rien les mesures de ses attributs.
[C, R, V]

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.

- 2.F.6. Trier des objets à trois dimensions et des figures à deux dimensions en se basant sur deux caractéristiques, et expliquer la règle utilisée pour les trier.
[C, L, R, V]

- 2.F.7. Décrire, comparer et construire des objets à trois dimensions, y compris des :
- cubes;
 - sphères;
 - cônes;
 - cylindres;
 - prismes;
 - pyramides.
- [C, L, R, V]

- 2.F.8. Décrire, comparer et construire des figures à deux dimensions, y compris des :
- triangles;
 - carrés;
 - rectangles;
 - cercles.
- [C, L, R, V]

- 2.F.9. Identifier et nommer les figures à deux dimensions qui constituent des parties d'objets à trois dimensions observées dans l'environnement.
[C, L, R, V]

LA STATISTIQUE ET LA PROBABILITÉ

Résultat d'apprentissage général

Recueillir, présenter et analyser des données afin de résoudre des problèmes.

- 2.S.1. Recueillir et noter des données à propos de soi-même et à propos des autres pour répondre à des questions.
[C, L, RP, V]
- 2.S.2. Construire et interpréter des diagrammes concrets et des pictogrammes pour résoudre des problèmes.
[C, L, R, RP, V]