

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

Première année

Domaine : Le nombre

Résultat d'apprentissage général

Développer le sens du nombre.

Résultats d'apprentissage spécifiques

L'élève devra :

Indicateurs de réalisation

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

1.N.1.	<p>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.
1.N.2.	<p>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.
1.N.3.	<p>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.

Résultats d'apprentissage et indicateurs de réalisation - 1^{re} ANNÉE - Le nombre

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

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 façon concrète, imagée et symbolique.
[C, L, V]

- 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 façon concrète, imagée et symbolique.
- Déterminer des paires de nombres qui sont des nombres 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 :

- référents;
- correspondances biunivoques.

[C, CE, L, R, RP, V]

- 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]

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

Première année
Domaine : Le nombre

Résultat d'apprentissage général
Développer le sens du nombre.

Résultats d'apprentissage spécifiques

Indicateurs de réalisation

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

L'élève devra :

<p>1.N.7. Démontrer, de façon 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 façon 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 façon imagée ou symbolique pour montrer l'action d'additionner (ou de soustraire) et résoudre le problème.

Résultats d'apprentissage et indicateurs de réalisation - 1^{re} ANNÉE - Le nombre

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

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 est que les élèves montrent leur compréhension des stratégies à l'aide de matériel de manipulation, de représentations imagées et/ou de modèles pour déterminer les sommes et les différences.)

- Appliquer et décrire une stratégie de calcul mental pour déterminer une somme.
- Appliquer et décrire une stratégie de calcul mental pour déterminer une différence.
- Utiliser et décrire les faits d'addition correspondants pour un fait de soustraction (la famille de faits) (p. ex. $6 - 4 = 2$ comporte deux faits d'addition correspondants : $4 + 2 = 6$, $2 + 4 = 6$).
- Utiliser et décrire les faits de soustraction correspondants pour un fait d'addition (la famille de faits) (p. ex. $2 + 3 = 5$ comporte deux faits de soustraction correspondants : $5 - 3 = 2$, $5 - 2 = 3$).

Se rappeler de l'utilisation de un de plus et un de moins, des nombres complémentaires (nombres compatibles) de 5 et de 10, des doubles (jusqu'à $5 + 5$) et des faits de soustraction correspondants doit être acquis à la fin de la 1^{re} année.

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

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

L'élève devra :

Indicateurs de réalisation

*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...)

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

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

L'élève devra :

Indicateurs de réalisation

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

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

L'élève devra :

Indicateurs de réalisation

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

- 1.F1. 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.

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

L'élève devra :

Indicateurs de réalisation

*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]	<ul style="list-style-type: none"> ■ 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]	<ul style="list-style-type: none"> ■ 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]	<ul style="list-style-type: none"> ■ Identifier dans l'environnement des objets à trois dimensions ayant des composantes semblables à des figures à deux dimensions.