

Mathématiques : Parcours vers la compétence acquise

1^{re} année

Ce que l'élève apprend

Selon les [programmes d'études de la C.-B.](#), voici ce que les élèves devront connaître ou être capables de faire :

- les concepts numériques jusqu'à 20;
- les manières d'obtenir le nombre 10;
- l'addition et la soustraction jusqu'à 20 (compréhension de l'opération et de la démarche);
- les régularités à plusieurs éléments et attributs;
- le changement de quantité jusqu'à 20, de manière concrète et verbale;
- la signification des relations d'égalité et d'inégalité;
- la mesure directe avec des unités non conventionnelles (uniformes et non uniformes);
- la comparaison de figures planes et de solides;
- les diagrammes concrets, au moyen de la correspondance biunivoque;
- la probabilité d'événements de la vie quotidienne, en utilisant le vocabulaire de la comparaison;
- la littératie financière (valeur des pièces de monnaie et échanges d'argent);
- raisonner et analyser;
- comprendre et résoudre;
- communiquer et représenter;
- faire des liens et réfléchir.

Les compétences et habiletés de base que l'élève développera cette année

- **Sens du nombre**
 - **Concepts des nombres entiers naturels** : compter, reconnaître et représenter les nombres et les quantités.
- **Aisance en calcul (opérations)**
 - **Connaissance des faits numériques et aisance à les utiliser** : utiliser des stratégies comme compter sur ses doigts pour commencer à apprendre les faits numériques jusqu'à 10.
 - **Compréhension des opérations** : commencer à résoudre des problèmes avec des nombres jusqu'à 20 en utilisant des images, des objets (tels que des jetons) ou des traits de dénombrement.
- **Régularités et pensée algébrique**
 - **Régularités** : repérer, décrire et créer des régularités à motif répété.
 - **Pensée algébrique** : montrer comment des groupes d'objets peuvent être rendus égaux ou inégaux.
- **Géométrie et mesure (sens de l'espace)**
 - **Figures planes et solides** : reconnaître et décrire les figures planes et les solides.
 - **Mesure** : utiliser ses mains, des objets (comme des blocs) ou des outils (comme une règle) pour mesurer une longueur ou une hauteur.
- **Données et probabilité (littératie des données)**
 - **Comprendre, analyser et communiquer des données** : consigner et présenter des données dans un diagramme.
 - **Probabilité** : décrire la probabilité d'un événement familier.
- **Littératie financière**
 - **Monnaie** : reconnaître les pièces de monnaie canadiennes et compter une valeur totale.
 - **Planification et prise de décision financières** : développer et exercer sa compréhension des questions financières. Cette compétence fait également appel au sens du nombre et à l'aisance en calcul.

À quoi reconnaître les compétences acquises en fin d'année

Dans le suivi des acquis, le palier « Compétence acquise » signifie que l'élève a une compréhension totale des compétences clés. Quand les compétences sont acquises, l'élève doit pouvoir faire ce qui suit :

- Compter avec exactitude jusqu'à 20 en ordre croissant et décroissant et par bonds de 2, de 5 et de 10.
- Montrer comment composer des groupes comptant jusqu'à 10 objets (p. ex. : « J'ai 6 autocollants et j'en ajoute 4 pour faire 10. »).
- Utiliser des stratégies de calcul mental comme les doubles, le passage par la dizaine et le comptage en ordre croissant pour additionner et soustraire des nombres jusqu'à 20.
- Écrire des équations d'addition et de soustraction avec des nombres jusqu'à 20.
- Décrire et créer des régularités simples.
- Reconnaître, décrire et créer une variété de figures planes et de solides, et en discerner les similitudes et les différences.
- Utiliser le vocabulaire des mathématiques (p. ex. jamais, toujours, parfois, peut-être) pour décrire la probabilité d'un événement (comme les chances qu'il neige en juin).
- Poser une question et consigner les données recueillies à l'aide de traits de dénombrement ou de jetons.
- Reconnaître et décrire les pièces de monnaie canadiennes et former un montant total pouvant aller jusqu'à 20 \$.
- Explorer par le jeu des concepts du domaine financier comme les désirs et les besoins (p. ex. en faisant semblant de tenir un magasin ou une petite entreprise telle qu'un service de promenade de chiens).
- Résoudre des problèmes portant sur des nombres, des mesures ou des coûts jusqu'à 20, en présentant sa démarche à l'aide d'objets ou de dessins.
 - Comprendre la situation (p. ex. : Combien d'amis viendront à ta fête? Combien de biscuits te faut-il?).
 - Résoudre un problème en utilisant des objets ou des images pour représenter les quantités.
 - Comparer sa méthode de résolution de problème et sa réponse à celles des autres.
 - Présenter sa manière de résoudre le problème et expliquer les raisons de ce choix.
- Faire preuve d'autres compétences énoncées dans les [programmes d'études de la C.-B.](#)