

Mathématiques : *Parcours vers la compétence acquise*

2^e 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 100;
- les nombres repères 25, 50 et 100 et les référents personnels;
- les faits d'addition et de soustraction jusqu'à 20 (introduction aux stratégies de calcul);
- l'addition et la soustraction jusqu'à 100;
- les régularités à motif répété et les régularités croissantes;
- le changement de quantité, au moyen de représentations graphiques et symboliques;
- la représentation symbolique de l'égalité et de l'inégalité;
- la mesure linéaire directe avec une première utilisation des unités du système métrique;
- les attributs des figures planes et des solides, pris en combinaison;
- le passage de diagrammes concrets à leur représentation graphique, par correspondance un à un (biunivoque);
- la probabilité d'événements de la vie quotidienne, en utilisant le vocabulaire de la comparaison;
- la littératie financière (les combinaisons de pièces de monnaie jusqu'à 100 cents, ainsi que les dépenses et l'épargne);
- 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 par bonds et ordonner des nombres jusqu'à 100, représenter les nombres sous différentes formes, par exemple dans une grille de cent, et comprendre la valeur de position.
- **Aisance en calcul (opérations)**
 - **Connaissance des faits numériques et aisance à les utiliser** : utiliser des stratégies comme celle des doubles pour acquérir de l'aisance avec les faits numériques jusqu'à 20.
 - **Compréhension des opérations** : résoudre des problèmes avec des nombres jusqu'à 100 à l'aide d'outils tels qu'une droite numérique ou une grille de cent.
- **Régularités et pensée algébrique**
 - **Régularités** : explorer, décrire et créer des régularités complexes.
 - **Pensée algébrique** : montrer comment des groupes d'objets peuvent être égaux ou inégaux (p. ex. : 10 pièces de 10 cents = 20 pièces de 5 cents, ou $14 + 6 > 15$).
- **Géométrie et mesure (sens de l'espace)**
 - **Figures planes et solides** : décrire les attributs des figures planes et des solides en utilisant le vocabulaire des mathématiques.
 - **Mesure** : utiliser des outils de mesure en unités métriques (comme des règles) pour mesurer la longueur, la largeur et la hauteur.
- **Données et probabilité (littératie des données)**
 - **Comprendre, analyser et communiquer des données** : consigner, représenter et interpréter des données dans un diagramme ou un tableau.
 - **Probabilité** : décrire la probabilité d'un événement familier.
- **Littératie financière**
 - **Monnaie** : compter la valeur totale d'un ensemble mixte de pièces de monnaie canadiennes et résoudre des problèmes d'addition et de soustraction en cents.
 - **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 :

- Comparer et ordonner des nombres jusqu'à 100 et compter par bonds de 2, de 5 et de 10.
- Utiliser des objets (comme du matériel de base 10) ou des symboles (comme ceux d'une forme développée) pour montrer sa compréhension des concepts de valeur de position.
- Utiliser des stratégies de calcul mental comme les doubles, le passage par la dizaine et le comptage en ordre croissant pour acquérir de l'aisance avec les faits numériques jusqu'à 20.
- Représenter l'addition et la soustraction de nombres jusqu'à 100 sous forme graphique ou symbolique (droite numérique, grille de cent, équation).
- Créer des régularités sous différentes formes (objets naturels, musique, mouvements).
- Reconnaître, décrire et créer des figures planes et des solides.
- Utiliser les unités du système métrique pour mesurer une longueur.
- Poser une question, consigner les données recueillies et créer un diagramme. Interpréter les diagrammes des autres.
- Décrire la probabilité d'un événement et expliquer son raisonnement.
- Utiliser différentes pièces de monnaie canadiennes pour faire 100 cents.
- Explorer des concepts du domaine financier comme les rôles, les responsabilités et les emplois, ainsi que les dépenses et l'épargne.
- Résoudre des problèmes portant sur des nombres, des mesures ou des coûts jusqu'à 100, en présentant sa démarche à l'aide d'objets ou de dessins.
 - Comprendre la situation (p. ex. : Combien de terrains de baseball pourrait-on aménager dans la cour de l'école? Et de terrains de rugby?).
 - 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.](#)