

Mathématiques : *Parcours vers la compétence acquise*

Maternelle

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 10;
- les manières d'obtenir le nombre 5;
- la décomposition des nombres jusqu'à 10;
- les régularités à motif répété comportant deux ou trois éléments;
- le changement de quantité jusqu'à 10 avec du matériel concret;
- la représentation de l'égalité comme un équilibre et de l'inégalité comme un déséquilibre;
- la comparaison directe de mesures (p. ex. longueur, masse, capacité);
- les attributs des figures planes et des solides, pris un par un;
- les diagrammes concrets ou à pictogrammes comme outils visuels;
- la probabilité d'événements familiers;
- la littératie financière (attributs des pièces de monnaie et jeux de rôle simulant des transactions);
- 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, aisance à les utiliser et compréhension des opérations** : commencer à résoudre des problèmes avec des nombres jusqu'à 10, en représentant des ensembles à l'aide d'images, d'objets (tels que des jetons) ou de traits de dénombrement.
- **Régularités et pensée algébrique**
 - **Régularités** : repérer les motifs répétés dans une régularité et reconnaître les régularités dans le monde environnant.
 - **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, décrire et créer des figures comme des cercles, des carrés, etc.
 - **Mesure** : utiliser ses mains ou des objets (comme des blocs) pour mesurer des longueurs ou des hauteurs par comparaison.
- **Données et probabilité (littératie des données)**
 - **Comprendre, analyser et communiquer des données** : dégager le sens des graphiques et des diagrammes.
 - **Probabilité** : comprendre la probabilité d'un événement familier.
- **Littératie financière**
 - **Monnaie** : reconnaître et compter les pièces de un et deux dollars.
 - **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 10 en ordre croissant et décroissant et à partir de différents nombres.
- Compter avec exactitude un groupe comprenant jusqu'à 10 objets.
- Montrer comment composer des groupes comptant jusqu'à 10 objets (p. ex. : « J'ai 6 autocollants et j'en ajoute 4 pour faire 10. »).
- Reconnaître et écrire les chiffres de 0 à 9.
- Reconnaître le motif répété dans une régularité.
- 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. plus gros, plus petit, plus long, plus court, au-dessus, au-dessous) pour comparer des objets et décrire leur position.
- 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).
- Reconnaître et décrire les pièces de un et deux dollars et former un montant pouvant aller jusqu'à 10 \$.
- 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 :
 - 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.](#)