

# Mathématiques 1

*Résultats d'apprentissage*

À noter : Ce document contient des liens vers des sites Web externes. Ces liens ne sont fournis que par commodité et ne signifient pas que le ministère de l'Éducation et du Développement de la petite enfance a approuvé le contenu, les politiques ou les produits des sites Web en question. Le ministère ne contrôle ni les sites Web auxquels il est fait référence ni les sites mentionnés à leur tour sur ces sites Web. Il n'est responsable ni de l'exactitude des informations figurant sur ces sites, ni de leur caractère légal, ni de leur contenu. Le contenu des sites Web auxquels il est fait référence est susceptible de changer à tout moment sans préavis.

Les centres régionaux pour l'éducation, le Conseil scolaire acadien provincial et les éducateurs ont pour obligation, en vertu de la politique du ministère en matière d'accès à Internet et d'utilisation du réseau, de faire un examen et une évaluation préalables des sites Web avant d'en recommander l'utilisation auprès des élèves. Si vous trouvez une référence qui n'est pas à jour ou qui concerne un site dont le contenu n'est pas approprié, veuillez la signaler à l'adresse [curriculum@novascotia.ca](mailto:curriculum@novascotia.ca).

Mathématiques 1<sup>ère</sup> année

© Crown copyright, Province of Nova Scotia, 2022

Document préparé par le ministère de l'Éducation et du Développement de la petite enfance

Il s'agit ici de la version la plus récente du programme utilisé par le personnel enseignant en Nouvelle-Écosse.

La reproduction partielle du contenu de cette publication est autorisée, du moment qu'elle est faite à des fins non commerciales et que le ministère de l'Éducation de la Nouvelle-Écosse est explicitement remercié.

# Mathématiques 1 Résultats d'apprentissage

**N01:** On s'attend à ce que les élèves sachent énoncer la suite des nombres en comptant :

- un par un de 0 à 100 par ordre croissant et à rebours entre deux nombres donnés
- par sauts de 2 par ordre croissant jusqu'à 20 à partir de 0
- par sauts de 5 par ordre croissant jusqu'à 100 à partir de 0, en utilisant une grille de 100 ou une droite numérique
- par sauts de 10 par ordre croissant jusqu'à 100 à partir de 0, en utilisant une grille de 100 ou une droite numérique

**Indicateurs de rendement:**

- N01.01 Réciter un par un la suite de nombres compris entre deux nombres donnés, entre 0 et 100, par ordre croissant.
- N01.02 Réciter un par un la suite de nombres compris entre deux nombres donnés, entre 0 et 100, par ordre décroissant.
- N01.03 Noter un numéral donné de 0 à 100 symboliquement quand il est présenté oralement.
- N01.04 Lire un numéral donné de 0 à 100 quand il est présenté symboliquement.
- N01.05 Compter de 0 à 20 par sauts de 2.
- N01.06 Compter de 0 à 100 par sauts de 5, en utilisant une grille de 100 ou une droite numérique.
- N01.07 Compter de 0 à 100 par sauts de 10, en utilisant une grille de 100 ou une droite numérique.
- N01.08 Repérer et corriger les erreurs et les omissions dans une suite de nombres donnée.

**N02:** On s'attend à ce que les élèves reconnaissent du premier coup d'œil la quantité représentée par des arrangements familiers de 1 à 10 objets ou points et sachent la nommer.

**Indicateurs de rendement:**

- N02.01 Regarder brièvement un arrangement familier d'objets ou de points donné et indiquer le nombre représenté sans les compter.
- N02.02 Reconnaître le nombre représenté par un arrangement de jetons ou de points donné dans une grille de dix.

**N03:** On s'attend à ce que les élèves montrent qu'ils ont compris le comptage jusqu'à 20 en:

- indiquant que le dernier nombre énoncé précise « combien »
- montrant que tout ensemble a un compte unique
- utilisant la stratégie de compter à partir d'un nombre donné

**Indicateurs de rendement:**

- N03.01 Répondre à la question « Combien y a-t-il d'objets dans cet ensemble? » en utilisant le dernier nombre compté dans un ensemble donné.
- N03.02 repérer et corriger des erreurs de comptage dans une suite de dénombrement donnée.
- N03.03 Démontrer que le compte d'un ensemble d'objets donné ne change pas quel que soit l'ordre dans lequel ils sont comptés.
- N03.04 Noter le nombre d'objets d'un ensemble donné en utilisant le symbole numéral.
- N03.05 Déterminer le nombre total d'objets dans un ensemble donné à partir d'une quantité connue et compter à partir de celle-ci.

**N04:** On s'attend à ce que les élèves sachent représenter et décomposer des nombres jusqu'à 20.

**Indicateurs de rendement:**

- N04.01 Représenter un nombre donné jusqu'à 20 à l'aide d'un matériel de manipulation, incluant des grilles de dix et du matériel créé par eux-mêmes.
- N04.02 Représenter un nombre donné, à l'aide d'une variété de représentations imagées, jusqu'à 20.
- N04.03 Fournir pour un nombre des exemples dans l'environnement.
- N04.04 Placer sur une droite numérique des nombres en utilisant les points de repère 0, 5, 10 et 20.
- N04.05 Décomposer n'importe quelle quantité donnée (jusqu'à 20) en deux parties, et indiquer le nombre d'objets inclus dans chaque partie.
- N04.06 Représenter un nombre donné à l'aide de deux objets différents.

**N05:** On s'attend à ce que les élèves sachent comparer des ensembles comportant jusqu'à 20 objets pour résoudre des problèmes en utilisant :

- des référents
- la correspondance biunivoque (un à un)

**Indicateurs de rendement:**

- N05.01 Construire un ensemble qui inclut plus d'éléments, moins d'éléments ou un nombre égal d'éléments qu'un ensemble donné comportant jusqu'à 20 éléments.
- N05.02 Construire plusieurs ensembles d'objets différents comprenant le même nombre d'objets qu'un ensemble donné.
- N05.03 Comparer deux ensembles donnés à l'aide de la correspondance biunivoque (un à un) et les décrire en employant des termes comparatifs tels que plus, moins ou autant.
- N05.04 Comparer un ensemble à un référent donné en employant des termes comparatifs.
- N05.05 Résoudre un problème contextualisé donné, qui comporte des comparaisons de deux quantités, en utilisant des images et des mots.

**N06:** On s'attend à ce que les élèves sachent estimer des quantités jusqu'à 20 en utilisant des référents.

**Indicateurs de rendement:**

- N06.01 Estimer une quantité donnée en la comparant à un référent donné (une quantité connue).
- N06.02 Sélectionner une estimation d'une quantité donnée en choisissant entre au moins deux estimations proposées et expliquer son choix.

**N07:** On s'attend à ce que les élèves montrent qu'ils ont compris la conservation des nombres jusqu'à 20 objets.

**Indicateurs de rendement:**

- N07.01 Expliquer pourquoi, pour un nombre donné de jetons, ce nombre demeure inchangé, quelle que soit la façon de les disposer.
- N07.02 Grouper un ensemble donné de jetons de plus d'une façon.
- N07.03 Expliquer pourquoi, pour un nombre donné de jetons, ce nombre demeure inchangé, quelle que soit la façon de les regrouper.

**N08:** On s'attend à ce que les élèves sachent 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.

**Indicateurs de rendement:**

N08.01 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.

N08.02 Représenter à l'aide de grilles de dix, un nombre qui est un de plus, deux de plus, un de moins ou deux de moins qu'un nombre donné.

**N09:** On s'attend à ce que les élèves montrent qu'ils ont compris l'addition de deux nombres à un chiffre et les soustractions correspondantes, de façon concrète, imagée et symbolique dans des situations de combinaison, de séparation, et de partie-partie-tout.

**Indicateurs de rendement:**

N09.01 Mimer des problèmes contextualisés donnés présentés dans une histoire racontée ou lue en groupe.

N09.02: Représenter des problèmes contextualisés avec du matériel de manipulation ou des croquis, trouver et partager les solutions en utilisant les stratégies de comptage et noter les phrases numériques qui représentent la façon d'aborder ces problèmes.

N09.03: Créer des problèmes contextualisés inspirés par des expériences vécues.

N09.04: Créer des problèmes contextualisés correspondant à des phrases numériques.

**N10:** On s'attend à ce que les élèves sachent utiliser et décrire des stratégies pour déterminer des sommes et des différences à l'aide d'un matériel de manipulation et des supports visuels y compris:

- débiter le compte à partir d'un nombre connu pour avancer ou reculer:
- plus un ou moins un
- obtenir 10
- se référer à des doubles connus

**Indicateurs de rendement:**

N10.01: Utiliser et décrire sa propre stratégie pour déterminer une somme.

N10.02: Utiliser et décrire sa propre stratégie pour déterminer une différence.

**RR01:** On s'attend à ce que les élèves montrent qu'ils ont compris les régularités répétitives (de deux à quatre éléments) en décrivant, en reproduisant, en prolongeant et en créant des régularités à l'aide d'un matériel de manipulation, de diagrammes, de sons et d'actions.

**Indicateurs de rendement:**

RR01.01: Décrire une régularité répétitive donnée contenant de deux à quatre éléments dans la partie qui se répète.

RR01.02: Repérer les erreurs dans une régularité répétitive donnée.

RR01.03: Repérer le ou les éléments manquants dans une régularité répétitive donnée.

RR01.04: Créer et décrire une régularité répétitive à l'aide d'un matériel de manipulation, d'instruments de musique et d'actions.

RR01.05: Reproduire et prolonger une régularité répétitive donnée à l'aide d'un matériel de manipulation, de diagrammes, de sons et d'actions.

RR01.06: Reconnaître et décrire une régularité répétitive donnée dans l'environnement par exemple : dans la classe, à l'extérieur et en utilisant un langage courant.

RR01.08 Repérer la partie qui se répète d'une régularité répétitive

**RR03:** On s'attend à ce que les élèves sachent décrire l'égalité comme un équilibre et l'inégalité comme un déséquilibre, d'une façon concrète et imagée.

**Indicateurs de rendement:**

- RR03.01 Construire deux ensembles égaux à l'aide du même type d'objets (même forme et même masse) et démontrer l'égalité des deux valeurs à l'aide d'une balance.
- RR03.02 Construire deux ensembles inégaux à l'aide du même type d'objets (même forme et même masse) et démontrer l'inégalité des deux valeurs à l'aide d'une balance.
- RR03.03 Déterminer si deux ensembles concrets donnés sont égaux ou inégaux et expliquer le processus utilisé.

**RR04:** On s'attend à ce que les élèves sachent noter des égalités en utilisant le symbole d'égalité.

**Indicateurs de rendement:**

- RR04.01 Représenter une égalité imagée ou concrète donnée sous forme symbolique.
- RR04.02 Représenter une égalité donnée à l'aide d'un matériel de manipulation ou d'images.
- RR04.03 Donner des exemples d'égalités dans lesquelles une somme ou une différence donnée est située à droite ou à gauche du symbole d'égalité (=).
- RR04.04 Noter différentes représentations d'une même quantité (de 0 à 20) sous forme d'égalités.

**M01:** On s'attend à ce que les élèves montrent qu'ils ont compris la notion de mesure en tant que processus de comparaison en:

- identifiant des attributs qui peuvent être comparés
- mettant en ordre des objets
- formulant des énoncés de comparaison
- remplissant, en couvrant ou en appariant

**Indicateurs de rendement:**

- M01.01: Mettre en évidence des attributs communs, tels que la longueur, la masse, qui pourraient être utilisés pour comparer les deux objets inclus dans un ensemble donné.
- M01.02: Comparer et mettre en ordre deux objets donnés et identifier les attributs de comparaison.
- M01.03: Déterminer, en appariant les objets d'un ensemble donné, lequel est le plus long ou le plus court, et expliquer le raisonnement.
- M01.04: Déterminer, en comparant les objets d'un ensemble donné, lequel est le plus lourd ou le plus léger, et expliquer le raisonnement.

**G01:** On s'attend à ce que les élèves sachent trier des objets à trois dimensions et des figures à deux dimensions en se basant sur un seul attribut, et expliquer la règle appliquée pour les trier.

**Indicateurs de rendement:**

- G01.01 Trier les objets à trois dimensions ou les figures à deux dimensions d'un ensemble familier donné en appliquant une règle donnée.
- G01.02 Trier les objets à trois dimensions familiers d'un ensemble donné en se basant sur un seul de leurs attributs, choisi par l'élève, et expliquer la règle appliquée pour les trier.
- G01.03 Trier les figures à deux dimensions d'un ensemble donné en se basant sur un seul de leurs attributs, choisi par l'élève, et expliquer la règle appliquée pour les trier.
- G01.04 Déterminer la différence entre deux ensembles donnés d'objets à trois dimensions familiers ou de figures à deux dimensions préalablement triés et expliquer une règle qui aurait pu être appliquée pour les trier.

**G02:** On s'attend à ce que les élèves sachent reproduire des figures composées à deux dimensions et des objets composés à trois dimensions.

**Indicateurs de rendement:**

- G02.01 Sélectionner des figures appropriées à partir d'un ensemble donné de figures à deux dimensions pour reproduire une figure à deux dimensions composée donnée.
- G02.02 Sélectionner des objets appropriés à partir d'un ensemble donné d'objets à trois dimensions pour reproduire un objet à trois dimensions composé donné.
- G02.03 Prédire et sélectionner les figures à deux dimensions utilisées pour produire une figure à deux dimensions composée et vérifier par la décomposition de la figure composée.
- G02.04 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.

**G03:** On s'attend à ce que les élèves sachent identifier des figures à deux dimensions dans des objets à trois dimensions.

**Indicateurs de rendement:**

- G03.01 Reconnaître la forme des faces d'un objet à trois dimensions.
- G03.02 Reconnaître des objets à trois dimensions dans l'environnement ayant des faces semblables à des figures à deux dimensions données.