

[C] Communication
 [L] Liens
 [RP] Résolution de problèmes
 [V] Visualisation

[CE] Calcul mental et estimation
 [R] Raisonnement
 [T] Technologie

R - Retenu
 S - Supprimé
 C : Changé

Élève : _____
 Cours : Mathématiques 1^{re} année
 Date : _____

Résultats d'apprentissage spécifiques <i>L'élève doit pouvoir :</i>	R	S	C	Indicateurs de rendement <i>Les indicateurs qui suivent peuvent servir à déterminer si l'élève a bien atteint le résultat d'apprentissage spécifique correspondant.</i>	Nouveau résultat d'apprentissage
Domaine : Le nombre Résultat d'apprentissage général Développer le sens du nombre.					
1N1 Énoncer la suite des nombres de 0 à 100 en comptant: <ul style="list-style-type: none"> • un par un et par ordre croissant, entre deux nombres donnés; • un par un et par ordre décroissant, entre deux nombres donnés; • par sauts de 2 et par ordre croissant jusqu'à 20 à partir de 0; • par sauts de 5 et de 10 par ordre croissant jusqu'à 100 à partir de 0. [C, CE, L, V]				1N1.1 Réciter un par un les nombres compris entre deux nombres donnés (entre 0 et 100), par ordre croissant. 1N1.2 Réciter un par un les nombres compris entre deux nombres donnés (entre 20 et 0), par ordre décroissant. 1N1.3 Noter un numéral donné de 0 à 100 symboliquement quand il est présenté oralement. 1N1.4 Lire un numéral donné de 0 à 100 quand il est présenté symboliquement. 1N1.5 Compter de 0 à 20 par sauts de 2. 1N1.6 Compter de 0 à 100 par sauts de 5. 1N1.7 Compter de 0 à 100 par sauts de 10. 1N1.8 Identifier, corriger et expliquer les erreurs et les omissions dans une suite de nombres donnée.	
1N2 Reconnaître du premier coup d'œil des arrangements familiers de 1 à 10 objets, points ou images et les nommer. [C, CE, L, V]				1N2.1 Regarder brièvement un arrangement familier de 1 à 10 objets, points ou images donné et indiquer le nombre représenté sans compter. 1N2.2 Identifier le nombre représenté par un arrangement de points donné dans une grille de dix et décrire la relation du nombre avec 5 et/ou 10.	

Résultats d'apprentissage	R	S	C	Indicateurs de rendement	Nouveau résultat d'apprentissage
<p>1N3 Démontrer une compréhension de la notion du comptage en :</p> <ul style="list-style-type: none"> • indiquant que le dernier nombre énoncé précise « combien »; • montrant que tout ensemble a un «compte» unique; • débutant le compte à partir d'un nombre connu; • utilisant des parties ou des groupes égaux pour compter les éléments d'un ensemble. <p>[C, CE, L, R, V]</p>				<p>1N3.1 Répondre à la question « Combien y a-t-il d'objets dans cet ensemble? » en utilisant le dernier nombre compté dans un ensemble donné.</p> <p>1N3.2 Identifier et corriger des erreurs de comptage dans une suite de dénombrement donnée.</p> <p>1N3.3 Démontrer que le compte d'un ensemble d'objets donné ne change pas quel que soit l'ordre dans lequel ils sont comptés.</p> <p>1N3.4 Compter le nombre d'objets dans un ensemble donné, en modifier la disposition, prédire de nouveau le compte de l'ensemble; et recompter pour vérifier la prédiction.</p> <p>1N3.5 Déterminer le nombre total d'objets dans un ensemble donné à partir d'une quantité connue et débiter le compte à partir de celle-ci.</p> <p>1N3.6 Compter une quantité donnée en utilisant des groupes de 2, de 5 ou de 10 objets ou en débutant le compte à partir d'un nombre connu.</p> <p>1N3.7 Noter le nombre d'objets dans un ensemble donné (jusqu'à 100).</p>	
<p>1N4 Représenter et décrire des nombres jusqu'à 20, de façon concrète, imagée et symbolique.</p> <p>[C, L, V]</p>				<p>1N4.1 Représenter un nombre donné jusqu'à 20 à l'aide de matériel de manipulation, incluant des grilles de dix et du matériel de base dix.</p> <p>1N4.2 Lire un nombre donné exprimé en mots, jusqu'à 20.</p> <p>1N4.3 Disposer n'importe quelle quantité donnée (jusqu'à 20) en deux parties et indiquer le nombre d'objets inclus dans chaque partie.</p> <p>1N4.4 Modéliser un nombre donné à l'aide de deux objets différents; par exemple : le nombre représentant 10 bureaux est le même nombre que celui qui représente 10 crayons.</p> <p>1N4.5 Placer sur une droite numérique des numéraux (pluriel de numéral) donnés en utilisant les points de repère 0, 5, 10 et 20.</p>	

Résultats d'apprentissage	R	S	C	Indicateurs de rendement	Nouveau résultat d'apprentissage
<p>1N5 Comparer des ensembles comportant jusqu'à 20 éléments pour résoudre des problèmes en utilisant des :</p> <ul style="list-style-type: none"> référents (quantités connues); correspondances biunivoques. <p>[C, CE, L, R, RP, V]</p>				<p>1N5.1 Construire un ensemble égal à un autre ensemble comportant jusqu'à 20 éléments.</p> <p>1N5.2 Construire un ensemble qui inclut plus d'éléments, moins d'éléments ou un nombre égal d'éléments qu'un ensemble donné.</p> <p>1N5.3 Comparer deux ensembles donnés à l'aide de la correspondance biunivoque et les décrire en employant des termes comparatifs tels que <i>plus</i>, <i>moins</i> ou <i>autant</i>.</p> <p>1N5.4 Résoudre un problème donné (images et mots) qui comporte des comparaisons de deux quantités.</p>	
<p>1N6 Estimer des quantités jusqu'à 20 en utilisant des référents.</p> <p>[C, CE, R, RP, V]</p>				<p>1N6.1 Estimer une quantité donnée en la comparant à un référent (une quantité connue).</p> <p>1N6.2 Sélectionner une estimation d'une quantité connue donnée en choisissant entre au moins deux estimations proposées et expliquer son choix.</p>	
<p>1N8 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.</p> <p>[C, CE, L, R, V]</p>				<p>1N8.1 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.</p> <p>1N8.2 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.</p>	

Résultats d'apprentissage	R	S	C	Indicateurs de rendement	Nouveau résultat d'apprentissage
<p>1N9 Démontrer une compréhension de l'addition de nombres dont les solutions ne dépassent pas 20 et les phrases mathématiques de soustraction correspondantes, 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 de la vie courante 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>				<p>1N9.1 Mimer un problème donné présenté dans une histoire racontée ou lue en groupe.</p> <p>1N9.2 Indiquer si le scénario d'un problème donné représente l'action d'additionner ou de soustraire.</p> <p>1N9.3 Représenter avec du matériel de manipulation les nombres et les actions présentés dans un problème donné, et les noter sous la forme de croquis et (ou) de phrases numériques.</p> <p>1N9.4 Créer un problème d'addition inspiré par une expérience vécue et en simuler l'action à l'aide de jetons.</p> <p>1N9.5 Créer un problème de soustraction inspiré par une expérience vécue et en simuler l'action à l'aide de jetons.</p> <p>1N9.6 Créer un problème correspondant à une phrase numérique d'addition ou de soustraction.</p> <p>1N9.7 Représenter un problème donné de façon imagée ou symbolique pour montrer l'action d'additionner (ou de soustraire) et résoudre le problème.</p>	

Résultats d'apprentissage	R	S	C	Indicateurs de rendement	Nouveau résultat d'apprentissage
<p>1N10 Décrire et utiliser des stratégies de calcul mental (autres que la mémorisation) telles que :</p> <ul style="list-style-type: none"> • compter en suivant l'ordre croissant ou décroissant; • obtenir 10; • partir d'un double connu; • se servir de l'addition pour soustraire; <p>pour les phrases mathématiques d'addition jusqu'à 18 et les phrases mathématiques de soustraction correspondantes. [C, CE, L, R, RP, V]</p>				<p><i>(On ne s'attend pas à ce que les élèves mémorisent toutes les additions et les soustractions mais qu'ils prennent conscience de l'existence de stratégies utiles pour déterminer des sommes et des différences.)</i></p> <p>1N10.1 Appliquer et décrire sa propre stratégie pour déterminer une somme donnée.</p> <p>1N10.2 Appliquer et décrire sa propre stratégie pour déterminer une différence donnée.</p> <p>1N10.3 Raffiner ses stratégies personnelles afin de les rendre plus efficaces.</p> <p>1N10.4 Écrire la phrase de soustraction correspondante à une phrase d'addition donnée.</p> <p>1N10.5 Écrire la phrase d'addition correspondante à une phrase de soustraction donnée.</p>	

Résultats d'apprentissage	R	S	C	Indicateurs de rendement	Nouveau résultat d'apprentissage
Domaine : Les régularités et les relations (les régularités)			Résultat d'apprentissage général Décrire le monde et résoudre des problèmes à l'aide des régularités		
<p>1RR1 Démontrer une compréhension des régularités répétitives (de deux à quatre éléments) en :</p> <ul style="list-style-type: none"> • décrivant; • reproduisant; • prolongeant; • créant; <p>des régularités à l'aide de matériel de manipulation, de diagrammes, de sons et d'actions. [C, R, RP, V]</p>				<p>1RR1.1 Décrire une régularité répétitive donnée contenant de deux à quatre éléments dans la partie qui se répète.</p> <p>1RR1.2 Identifier et décrire les erreurs dans une régularité répétitive donnée.</p> <p>1RR1.3 Identifier et décrire le ou les éléments manquants dans une régularité répétitive donnée.</p> <p>1RR1.4 Créer et décrire une régularité répétitive à l'aide de matériel de manipulation, de diagrammes, de sons et d'actions.</p> <p>1RR1.5 Reproduire et prolonger une régularité répétitive donnée à l'aide de matériel de manipulation, de diagrammes, de sons et d'actions.</p> <p>1RR1.6 Décrire une régularité répétitive donnée dans l'environnement, par exemple : dans la classe ou à l'extérieur, en utilisant un langage courant.</p> <p>1RR1.7 Identifier des événements répétitifs, par exemple : les jours de la semaine, les anniversaires de naissance et les saisons.</p>	
<p>1RR2 Convertir, d'un mode de représentation à un autre, des régularités répétitives. [C, L, R, V]</p>				<p>1RR2.1 Représenter une régularité répétitive donnée dans un autre mode, par exemple: en substituant des actions à des sons ou des couleurs à des formes, ABC ABC à ours, aigle, poisson; ours, aigle, poisson.</p> <p>1RR2.2 Décrire une régularité répétitive donnée à l'aide d'un code alphabétique, par exemple: ABC ABC.</p>	

Résultats d'apprentissage	R	S	C	Indicateurs de rendement	Nouveau résultat d'apprentissage
Domaine : Les régularités et les relations (les variables et les équations)			Résultat d'apprentissage général Représenter des expressions algébriques de plusieurs façons.		
1RR3 Décrire l'égalité comme un équilibre, et l'inégalité comme un déséquilibre, de façon concrète et imagée (0 à 20). [C, L, R, V]				<p>1RR3.1 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.</p> <p>1RR3.2 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.</p> <p>1RR3.3 Déterminer si deux ensembles concrets donnés sont égaux ou inégaux et expliquer le processus utilisé.</p>	
1RR4 Noter des égalités en utilisant le symbole d'égalité (0 à 20). [C, L, RP, V]				<p>1RR4.1 Représenter une égalité donnée à l'aide de matériel de manipulation ou d'images.</p> <p>1RR4.2 Représenter une égalité imagée ou concrète donnée sous forme symbolique.</p> <p>1RR4.3 Donner des exemples d'égalités dans lesquelles une somme ou une différence donnée est située à droite ou à gauche du symbole d'égalité (=).</p> <p>1RR4.4 Noter différentes représentations d'une même quantité (de 0 à 20) sous forme d'égalités.</p>	

Résultats d'apprentissage	R	S	C	Indicateurs de rendement	Nouveau résultat d'apprentissage
Domaine : La forme et l'espace (la mesure)			Résultat d'apprentissage général Résoudre des problèmes à l'aide de mesures directes ou indirectes.		
1FE1 Démontrer une compréhension de la notion de mesure en tant que processus de comparaison en : <ul style="list-style-type: none"> 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]				1FE1.1 Identifier des caractéristiques communes, telles que la longueur (hauteur), la masse (poids), le volume (capacité) et l'aire, qui pourraient être utilisées pour comparer deux objets donnés. 1FE1.2 Ordonner un ensemble d'objets selon la longueur, la hauteur, la masse, la capacité ou l'aire, et expliquer le classement. 1FE1.3 Comparer deux objets donnés et identifier les caractéristiques de comparaison. 1FE1.4 Déterminer, en comparant au moins deux objets donnés, lequel est le plus long ou le plus court en les appariant et expliquer son raisonnement. 1FE1.5 Déterminer, en comparant au moins deux objets donnés, lequel est le plus lourd ou le plus léger en les appariant et expliquer son raisonnement. 1FE1.6 Déterminer, en comparant au moins deux objets donnés, lequel contient le plus ou le moins en les remplissant et expliquer son raisonnement. 1FE1.7 Déterminer, en comparant au moins deux objets donnés, lequel a la plus grande ou la plus petite aire en les couvrant et expliquer son raisonnement.	

Résultats d'apprentissage	R	S	C	Indicateurs de rendement	Nouveau résultat d'apprentissage
Domaine : La forme et l'espace (les objets à 3D et les figures à 2D)			Résultat d'apprentissage général : Décrire les propriétés d'objets à 3D et de figures à 2D, et analyser les relations qui existent entre elles.		
1FE2 Trier des objets à 3D et des figures à 2D en se basant sur une seule caractéristique et expliquer la règle de tri. [C, L, R, V]				<p>1FE2.1 Trier les objets à 3D ou les figures à 2D d'un ensemble familier donné en appliquant une règle donnée.</p> <p>1FE2.2 Trier les objets à 3D d'un ensemble donné en se basant sur une seule caractéristique (choisie par l'élève) et expliquer la règle de tri.</p> <p>1FE2.3 Trier les figures à 2D d'un ensemble donné en se basant sur une seule caractéristique (choisie par l'élève) et expliquer la règle de tri.</p> <p>1FE2.4 Déterminer la différence entre deux ensembles donnés d'objets à 3D familiers ou de figures à 2D préalablement triés et expliquer une règle qui aurait pu être appliquée pour les trier.</p>	
1FE3 Reproduire des figures composées à deux dimensions et des objets composés à trois dimensions. [L, RP, V]				<p>1FE3.1 Sélectionner des figures à 2D appropriées à partir d'un ensemble donné pour reproduire une figure composée à 2D donnée.</p> <p>1FE3.2 Sélectionner des objets à 3D appropriés à partir d'un ensemble donné pour reproduire un objet composé à 3D donné.</p> <p>1FE3.3 Prédire et sélectionner les figures à 2D utilisées pour produire une figure composée à 2D et vérifier par la décomposition de la figure composée.</p> <p>1FE3.4 Prédire et sélectionner les objets à 3D utilisés pour produire un objet composé à 3D et vérifier par la décomposition de l'objet composé.</p>	
1FE4 Comparer des figures à 2D à des parties d'objets à 3D observées dans l'environnement. [C, L, V]				<p>1FE4.1 Identifier des objets à 3D (cylindre, cône, cube, sphère) dans l'environnement ayant des composantes semblables à des figures à 2D données (cercle, triangle carré, rectangle).</p>	