

## L'apprentissage des mathématiques en classe

L'apprentissage des mathématiques survient de nombreuses façons en classe. Les enseignants observent les élèves pendant les travaux quotidiens, ont des conversations avec eux sur des idées mathématiques et examinent les résultats de leurs travaux.

Si vous avez des questions sur les mathématiques en classe ou que votre enfant a besoin d'un soutien supplémentaire, veuillez communiquer avec l'enseignant de votre enfant.



## Ressources en ligne pour les élèves de mathématique de 1re année

Les sites qui suivent étaient actifs au moment de la publication. Veuillez les consulter afin de déterminer s'ils répondent aux besoins et aux intérêts de votre enfant.

- **Askî's Pond** – un jeu mathématique sur iPad produit en Saskatchewan, qui met en vedette les personnages du monde d'Askî. Le jeu renforce le programme d'apprentissage des mathématiques de la Saskatchewan et est offert gratuitement dans l'App Store d'iTunes.
- **Matific** – site multilingue comprenant des tâches et des jeux interactifs pour les élèves de la maternelle à la 6e année : <https://www.matific.com/ca/fr-ca/galaxy>
- **IXL** – site multilingue comprenant des activités simples pour les élèves de la maternelle à la 11e année : <https://fr.ixl.com>



Pour consulter le programme d'apprentissage de la Saskatchewan dans son ensemble, visitez le [www.curriculum.gov.sk.ca](http://www.curriculum.gov.sk.ca).

# Assurer la réussite en mathématiques

# 1<sup>re</sup> année

## Soyez positif et encouragez l'enfant

Célébrez les réussites et bâtissez la confiance. Tout le monde utilise les mathématiques!

- Montrez des applications des mathématiques dans la vie de tous les jours et parlez-en.
- Soyez détendu lorsque vous parlez des mathématiques, que ce soit pendant les devoirs ou dans le cadre d'une conversation.
- Encouragez votre enfant à essayer sans cesse, même si le problème semble difficile au départ.
- Mettez l'accent sur la façon dont votre enfant s'emploie à résoudre des problèmes mathématiques et faites une remarque positive lorsqu'il comprend bien.

*Ce document vise à appuyer les parents et les parents-substituts pour encourager une pensée positive envers les mathématiques. Il donne aussi une vue d'ensemble de ce que les élèves de la Saskatchewan apprendront en 1re année.*

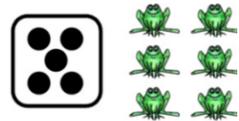
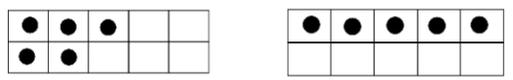
## Rendre les mathématiques concrètes à la maison

- Estimez des éléments comme la durée, le nombre d'objets, les poids et les mesures.
- Jouez à des jeux de toutes sortes, y compris des jeux de société, de cartes et de dés. Par exemple, Serpents et échelles, Uno, Yahtzee, Frustration, Set et Qwirkle. Parlez des stratégies que vous pouvez utiliser.
- Parlez de concepts mathématiques lorsque vous cuisinez.
- Triez et organisez les choses dans la maison, comme des jouets, des aliments et des vêtements. Parlez de vos règles de tri.
- Recherchez des régularités dans la musique, l'art, les nombres et la nature.



# Vue d'ensemble des mathématiques de 1re année

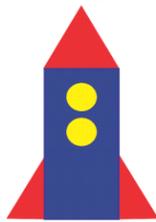
## NOMBRE

- Compter de 1 à 100 et à rebours de 100 à 1.
- Compter jusqu'à 20 en faisant des bonds de 2.
- Compter jusqu'à 100 en faisant des bonds de 5 et de 10.
- Reconnaitre le nombre d'objets (de 1 à 10) dans une disposition familière au premier coup d'œil. 
- Lire les nombres jusqu'à 20.
- Reconnaitre que le nombre d'objets dans un groupe reste le même, peu importe leur disposition.
  - Peu importe la façon dont les cercles sont regroupés, il y en a toujours cinq. 
- Effectuer des additions et des soustractions dont la réponse va jusqu'à 20.
  - Savoir comment trouver un total en comptant des objets ou en utilisant des groupes d'objets.
    - « Si j'ai huit camions et que tu m'en donnes 2 de plus, je peux connaître le nombre total de camions en comptant à partir de 8 et en disant « 9 », et « 10 » pour obtenir le nombre total de camions » 
    - « J'ai vu des doubles » (deux rangées de quatre);  $4 + 4 = 8$ . 
  - Comprendre si un problème exige d'additionner ou de soustraire.
    - « Je sais que je vais faire une soustraction parce que le problème indique que certaines pommes ont été mangées, ce qui veut dire qu'il y aura moins de pommes. »
    - « Je sais que je vais faire une addition parce que le problème indique que l'élève a trouvé trois pièces de plus. »
- Montrer des nombres jusqu'à 20 au moyen d'objets et d'images, et écris les nombres de 1 à 20.
- Comparer des ensembles d'objets (jusqu'à 20) au moyen des termes « plus que », « moins que » et « autant que ».
  - L'ensemble de 9 cartes en a moins que l'ensemble de 12 cartes; la pile de 10 blocs en compte plus que le groupe de 8 billes.
- Diviser un ensemble d'articles en groupes égaux avec ou sans restes.
  - « Je peux diviser l'ensemble de 15 cubes en 2 groupes de 7 et il m'en reste 1. »
- Nommer et montrer un nombre qui est un ou deux de plus et un ou deux de moins qu'un nombre donné allant jusqu'à 20.
  - 16 est deux de plus que 14; 12 est un de moins que 13.

## RÉGULARITÉ ET RELATION

- Comprendre les régularités qui se répètent en connaissant la règle.
  - La règle est « cercle, carré, étoile » 
- Décrire « égal » en utilisant des groupes d'objets.
  - Il y a 6 fraises dans chaque groupe. Les groupes sont égaux. 
- Écrire des phrases de nombres en utilisant le symbole =.
  - $6 + 6 = 12$

## FORME ET ESPACE

- Comparer des mesures d'objets au moyen de termes comme plus long/plus petit; plus grand/plus petit; plus lourd/plus léger; et déterminer le contenant qui en contient le plus parmi les deux.
  - Lequel est le plus long? 
  - Lequel contient plus d'eau? 
- Trier des formes et des objets bidimensionnels et tridimensionnels et expliquer la règle de tri.
  - Quelle forme n'est pas à sa place? Pourquoi? Il y a-t-il plus qu'une réponse? Explique. 
- Regrouper des formes bidimensionnelles afin d'en faire une nouvelle.
  - Remplis la forme vide avec des carrés, des triangles et des rectangles. 
  - La fusée est composée de 1 rectangle, de 3 triangles et de 2 cercles. 
- Regrouper des objets tridimensionnels afin d'en faire un nouveau.
  - La maison est faite d'une pyramide et d'un cube. 