

# 1<sup>re</sup> année Corrélation entre JUMP Math et le nouveau curriculum de la C.-B.

## REMARQUES :

Les leçons de JUMP Math en *italique* contiennent des éléments préalables nécessaires pour répondre à la norme d'apprentissage.

Un astérisque (\*) indique qu'une leçon de JUMP Math couvre une exigence du curriculum principalement dans le plan de leçon.

Les domaines de JUMP Math sont représentés par :

LN Logique numérale

ME Mesures

G Géométrie

RA Les régularités et l'algèbre

PTD Probabilité et traitement de données

## Grandes idées

Les **nombres** jusqu'à 20 servent à représenter des quantités que l'on peut décomposer en dizaines et unités.

L'addition et la soustraction de nombres allant jusqu'à 10 peuvent être représentées de manière concrète, graphique et symbolique afin d'acquérir une **facilité à manipuler les nombres**.

On peut reconnaître des éléments qui se répètent dans une **régularité**.

Les solides et les figures géométriques ont des **caractéristiques** que l'on peut décrire, mesurer et comparer.

Les diagrammes concrets nous aident à comparer et à interpréter des **données** et à représenter une correspondance biunivoque.

## Contenu

## Leçons JUMP Math

les **concepts numériques** jusqu'à 20

Partie	Unité	Leçons
1	2	LN1-1 à 12
1	4	LN1-13 à 25, 27*
1	6	LN1-28 à 30
2	10	LN1-49 à 55
2	12	LN1-65, 70
2	13	LN1-75
2	14	LN1-88

Contenu	Leçons JUMP Math		
• compter :	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	2	LN1-1 à 12
	1	4	LN1-13 à 25, 27*
	1	6	LN1-28 à 30
	2	10	LN1-49 à 55
	2	13	LN1-75
◦ compter en ordre croissant et décroissant	2	14	LN1-88
	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	2	LN1-1 à 5, 7, 8
◦ compter par 2 et par 5	1	4	LN1-13, 14, 19 à 21, 24, 27*
	1	6	LN1-28 à 30
◦ faire des suites de nombres jusqu'à 20	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	2	10	LN1-49 à 55
◦ comparer or ordonner les nombres jusqu'à 20	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	2	LN1-2*, 3*, 5, 12
	1	4	LN1-25, 27*
◦ classer et reconnaître les nombres jusqu'à 20	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	2	LN1-9 à 11
	1	4	LN1-15 à 18, 23
	2	14	LN1-88
◦ subitisation	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	2	LN1-7*, 8*
	1	4	LN1-21*, 22, 24
◦ subitisation	2	13	LN1-75
	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	2	LN1-1 à 3
	1	4	LN1-14, 17*, 19*, 20*, 24*
◦ subitisation	2	10	LN1-50, 51*, 53*, 54*
	2	13	LN1-75

Contenu	Leçons JUMP Math		
◦ base 10	Partie	Unité	Leçons
	1	4	LN1-22, 24
◦ 10 et un peu plus	Partie	Unité	Leçons
	1	4	LN1-22, 24
<ul style="list-style-type: none"> <li>livres publiés par Native Northwest : <i>Learn to Count</i>, par plusieurs artistes; <i>Counting Wild Bears</i>, de Gryn White; <i>We All Count</i>, de Jason Adair; <i>We All Count</i>, de Julie Flett (nativenorthwest.com) (en anglais seulement), utiliser des collections d'objets pour compter dans différentes langues; différents systèmes de calcul de peuples autochtones (p. ex. Tsimshian)</li> </ul>	Partie	Unité	Leçons
	1	2	LN1-6*
	1	4	LN1-13*, 22*
<ul style="list-style-type: none"> <li><i>Tlingit Math Book</i> (yukon-ed-show-me-your-math.wikispaces.com/file/detail/Tlingit Math Book.pdf) (en anglais seulement)</li> </ul>	Partie	Unité	Leçons
	1	2	LN1-6*
	1	4	LN1-13*, 22*
les manières d'obtenir le nombre 10	Partie	Unité	Leçons
	1	1	PTD1-3*
	2	10	LN1-51*
	2	12	LN1-72 à 74
	2	13	LN1-75, 79, 82
<ul style="list-style-type: none"> <li>décomposer 10 en parties</li> </ul>	Partie	Unité	Leçons
	2	13	LN1-79
<ul style="list-style-type: none"> <li>classer et reconnaître les nombres jusqu'à 10</li> </ul>	Partie	Unité	Leçons
	2	13	LN1-75
<ul style="list-style-type: none"> <li>référents de 10 et 20</li> </ul>	Partie	Unité	Leçons
	2	12	LN1-72 à 74
<ul style="list-style-type: none"> <li>selon les méthodes traditionnelles des peuples autochtones, on utilisait les doigts pour compter jusqu'à 5 et pour les groupes de 5</li> </ul>	Partie	Unité	Leçons
	2	10	LN1-51*
<ul style="list-style-type: none"> <li>histoires et chants traditionnels</li> </ul>	Partie	Unité	Leçons
	1	1	PTD1-3*

Contenu	Leçons JUMP Math		
l'addition et soustraction jusqu'à 20 (compréhension de l'opération et de la démarche)	Partie	Unité	Leçons
	1	8	LN1-31 à 43
	1	9	LN1-41, 43, 44
	2	12	LN1-66 à 69, 71
	2	13	LN1-78, 80 à 84
	2	14	LN1-88, 94, 99, 100
• décomposer 20 en parties	Partie	Unité	Leçons
	2	13	LN1-84
• stratégies de calcul mental :	Partie	Unité	Leçons
	1	8	LN1-33 à 37, 42*, 43
	2	12	LN1-71
	2	13	LN1-78, 80, 81, 84 à 86
	2	14	LN1-99, 100
◦ compter en ordre croissant	Partie	Unité	Leçons
	1	8	LN1-33 à 37
	2	12	LN1-71
	2	13	LN1-78, 80
	2	14	LN1-89 à 93, 95 à 98
◦ obtenir le nombre 10	Partie	Unité	Leçons
	2	13	LN1-81, 84
◦ doubles	Partie	Unité	Leçons
	2	13	LN1-85, 86
• il y a un lien entre l'addition et la soustraction	Partie	Unité	Leçons
	1	8	LN1-42*, 43
• discussions avec la classe sur les nombres	Partie	Unité	Leçons
	2	14	LN1-100*
• chasse au trésor dans la nature avec <i>Kaska Counting Book</i> ( <a href="http://yukon-ed-show-me-your-math.wikispaces.com/file/detail/Kaska+Counting+Book.pdf">yukon-ed-show-me-your-math.wikispaces.com/file/detail/Kaska Counting Book.pdf</a> ) (en anglais seulement)	Partie	Unité	Leçons
	1	8	LN1-41*

Contenu	Leçons JUMP Math		
les <b>régularités</b> ayant de multiples éléments et caractéristiques	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	1	PTD1-1, 3
	1	3	RA1-1 à 7
	1	6	G1-6 à 8
	2	13	LN1-84
	2	15	RA1-8
• reconnaître des règles de tri	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	1	PTD1-1, 3
	1	6	G1-6 à 8
• régularités ayant de multiples éléments et caractéristiques	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	3	RA1-1 à 3, 6, 7
• convertir des régularités d'une représentation à une autre (p. ex. une régularité orange-bleu peut être convertie en régularité cercle-carré)	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	3	RA1-4, 5
• codage par lettres d'une régularité	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	3	RA1-5
• prédire un élément dans des régularités à l'aide de différentes stratégies	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	3	RA1-1, 2, 6
• les régularités à l'aide d'outils visuels (cadres de dix, grilles de cent)	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	2	13	LN1-84
	2	15	RA1-8
• explorer les régularités numériques (p. ex. compter par 2 et par 5 sur une grille de cent)	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	2	15	RA1-8
• jeux de perles avec 3 à 5 couleurs	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	3	RA1-3*, 6*
le <b>changement de quantité</b> jusqu'à 20, de manière concrète et verbale	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	2	14	LN1-92*, 97*
• décrire oralement un changement de quantité (p. ex. j'en construis 7 et pour en avoir 10, je dois en ajouter 3)	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	2	14	LN1-92*, 97*

Contenu	Leçons JUMP Math		
la signification des relations <b>d'égalité et d'inégalité</b>	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	5	ME1-13, 14
	2	13	LN1-78
	2	15	RA1-9
• démontrer et expliquer la signification des relations d'égalité et d'inégalité	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	5	ME1-13, 14
	2	13	LN1-78
	2	15	RA1-9
• noter de manière symbolique les équations, avec = et $\neq$	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	5	ME1-13, 14
	2	13	LN1-78
	2	15	RA1-9
la <b>mesure directe</b> avec des unités non standard (non uniformes et uniformes)	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	5	ME1-1 à 11
	2	17	ME1-26* à 28
• les unités non uniformes ne sont pas homogènes pour ce qui est de la taille (p. ex. mains des enfants, crayons); les unités uniformes sont homogènes pour ce qui est de la taille (p. ex. cubes emboîtables, trombones standard)	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	5	ME1-10
• comprendre l'importance d'utiliser un point de référence pour faire des comparaisons directes de mesures linéaires	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	5	ME1-1 à 7
• utiliser plusieurs exemplaires d'une unité	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	5	ME1-8, 9
• répéter une unité pour mesurer (p. ex. pour mesurer la longueur d'une ficelle avec un seul cube, l'élève devra faire tourner le cube de nombreuses fois dans ses mains et garder en tête le nombre de fois qu'il l'aura tourné pour obtenir la longueur de la ficelle)	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	5	ME1-11
• carreler une surface	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	2	17	ME1-27, 28
• des nœuds placés à intervalles sur une corde	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	5	ME1-11*
• mesurer des parties du corps	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	5	ME1-11

Contenu	Leçons JUMP Math		
<ul style="list-style-type: none"> <li>livre : <i>An Anishnaabe Look at Measurement</i>, de Rhonda Hopkins et Robin King-Stonefish (<a href="http://strongnations.com/store/item_display.php?i=3494&amp;f=">strongnations.com/store/item_display.php?i=3494&amp;f=</a>) (en anglais seulement)</li> </ul>	Partie	Unité	Leçons
	2	17	ME1-26*
<ul style="list-style-type: none"> <li>tracer la main ou le pied pour fabriquer des mitaines ou des mocassins</li> </ul>	Partie	Unité	Leçons
	2	17	ME1-27*
la comparaison <b>de figures géométriques et de solides géométriques</b>	Partie	Unité	Leçons
	1	1	PTD1-2
	1	5	ME1-7
	1	6	G1-1*, 2*, 3*, 4*, 5*, 7 à 11
	2	16	G1-12, 13, 15 to 19
<ul style="list-style-type: none"> <li>trier des solides géométriques et des figures géométriques selon une seule caractéristique, et expliquer la règle de tri</li> </ul>	Partie	Unité	Leçons
	1	1	PTD1-2
	1	5	ME1-7
	1	6	G1-1*, 2*, 3*, 4*, 5*, 7, 8
	2	16	G1-15*, 16*, 17, 18
<ul style="list-style-type: none"> <li>comparer des figures géométriques à des solides géométriques qu'on trouve dans l'environnement</li> </ul>	Partie	Unité	Leçons
	1	6	G1-3, 9
	2	16	G1-15, 16
<ul style="list-style-type: none"> <li>décrire des positions relatives avec des termes de position (p. ex. en haut et en bas, à l'intérieur et à l'extérieur)</li> </ul>	Partie	Unité	Leçons
	2	16	G1-12, 13
<ul style="list-style-type: none"> <li>dupliquer des figures géométriques composées et des solides géométriques (p. ex. utiliser deux triangles pour faire un carré)</li> </ul>	Part	Unit	Lessons
	1	6	G1-9 à 11
	2	16	G1-19
les <b>diagrammes concrets</b> , au moyen de la correspondance biunivoque	Partie	Unité	Leçons
	2	18	PTD1-4
<ul style="list-style-type: none"> <li>créer, décrire et comparer des diagrammes concrets</li> </ul>	Partie	Unité	Leçons
	2	18	PTD1-4

Contenu	Leçons JUMP Math		
la probabilité <b>d'événements de la vie quotidienne</b> , au moyen du langage de la comparaison	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	2	18	PTD1-9, 10
	2	17	ME1-26
<ul style="list-style-type: none"> <li>utiliser des termes de probabilité (p. ex. jamais, parfois, toujours, plus probable, moins probable)</li> </ul>	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	2	18	PTD1-9, 10
<ul style="list-style-type: none"> <li>cycles (Aîné ou détenteur du savoir autochtone pour parler de cérémonies et d'événements de la vie quotidienne)</li> </ul>	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	2	17	ME1-26
la <b>littératie financière</b> – valeur des pièces de monnaie et échange d'argent	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	5	ME1-16
	2	11	LN1-61 à 64
<ul style="list-style-type: none"> <li>reconnaître la valeur de pièces de monnaie (pièces de 5, 10, 25 cents, d'un et de deux dollars)</li> </ul>	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	2	11	LN1-61 à 64
<ul style="list-style-type: none"> <li>compter des multiples des mêmes pièces (pièces de 5, 10, 25 cents, d'un et de deux dollars)</li> </ul>	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	2	11	LN1-63, 64
<ul style="list-style-type: none"> <li>l'argent est un moyen d'échange</li> </ul>	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	2	11	LN1-63, 64
<ul style="list-style-type: none"> <li>jeux de rôles de transactions financières (p. ex. utiliser des pièces et des nombres entiers) avec intégration du concept de désirs et de besoins</li> </ul>	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	5	ME1-16
	2	11	LN1-63, 64
<ul style="list-style-type: none"> <li>jeux de troc, avec compréhension de la valeur variable des objets (coquillages, perles, fourrures, outils)</li> </ul>	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	2	11	LN1-61*



# 1re année Leçons types JUMP Math pour les compétences disciplinaires

Les compétences disciplinaires du nouveau programme de mathématiques de la Colombie-Britannique sont abordées dans l'ensemble de la ressource JUMP Math pour la 1re année. Le tableau suivant présente une sélection de leçons JUMP Math qui illustrent efficacement la manière dont chaque compétence disciplinaire est abordée.

Compétences disciplinaires			
Raisonner et analyser	Leçons JUMP Math		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliser le raisonnement pour explorer et faire des liens</li> </ul>	Partie	Unité	Leçons
	1	6	G1-7
	2	14	LN1-100
<ul style="list-style-type: none"> <li>Estimer raisonnablement</li> </ul>	Partie	Unité	Leçons
	1	5	ME1-9
	2	12	LN1-74
<ul style="list-style-type: none"> <li>Concevoir des <b>stratégies de calcul mental</b> et acquérir des habiletés propres au calcul mental pour comprendre la notion de quantité</li> </ul>	Part	Unit	Lessons
	1	4	LN1-24
	2	13	LN1-82
<ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliser la <b>technologie</b> pour explorer les mathématiques</li> </ul>	Partie	Unité	Leçons
	1	6	LN1-13
	2	10	LN1-52
<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Modéliser</b> les objets et les relations mathématiques dans des expériences contextualisées</li> </ul>	Partie	Unité	Leçons
	1	4	LN1-15
	2	11	LN1-64
Comprendre et résoudre	Leçons JUMP Math		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Perfectionner sa compréhension des mathématiques, en faire état et l'appliquer par le jeu, l'investigation et la résolution de problèmes</li> </ul>	Partie	Unité	Leçons
	1	2	LN1-12
	2	14	LN1-100
<ul style="list-style-type: none"> <li>Explorer des concepts mathématiques par la visualisation</li> </ul>	Partie	Unité	Leçons
	1	9	LN1-42
	2	12	LN1-66
<ul style="list-style-type: none"> <li>Élaborer et appliquer des <b>stratégies multiples</b> pour résoudre des problèmes</li> </ul>	Partie	Unité	Leçons
	1	9	LN1-44
	2	13	LN1-84

Compétences disciplinaires			
<ul style="list-style-type: none"> <li>Réaliser des expériences de résolution de problèmes qui font le lien de manière pertinente avec les lieux, les histoires, les pratiques culturelles et les perspectives des peuples autochtones de la région, de la communauté locale et d'autres cultures</li> </ul>	Partie	Unité	Leçons
	1	5	ME1-11
	2	11	LN1-61
Communiquer et représenter		Leçons JUMP Math	
<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Communiquer</b> un concept mathématique de plusieurs façons</li> </ul>	Partie	Unité	Leçons
	1	5	ME1-8
	2	16	G1-17
<ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliser le vocabulaire et les symboles mathématiques pour contribuer à des discussions de nature mathématique</li> </ul>	Partie	Unité	Leçons
	1	6	G1-2
	2	18	PTD1-9
<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Expliquer et justifier</b> des concepts et des solutions en se basant sur les mathématiques</li> </ul>	Partie	Unité	Leçons
	1	2	LN1-10
	2	10	LN1-55
<ul style="list-style-type: none"> <li>Représenter des idées mathématiques <b>de façon concrète, graphique et symbolique</b></li> </ul>	Partie	Unité	Leçons
	1	3	RA1-7
	2	15	RA1-9
Faire des liens et réfléchir		Leçons JUMP Math	
<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Réfléchir</b> sur la pensée mathématique</li> </ul>	Partie	Unité	Leçons
	1	7	LN1-30
	2	13	LN1-88
<ul style="list-style-type: none"> <li>Faire des liens entre différents concepts mathématiques, et entre des concepts mathématiques et <b>d'autres domaines et intérêts personnels</b></li> </ul>	Partie	Unité	Leçons
	1	6	G1-4
	2	18	PTD1-4
<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Intégrer</b> les perspectives et les visions du monde des peuples autochtones pour <b>faire des liens</b> avec des concepts mathématiques.</li> </ul>	Partie	Unité	Leçons
	1	4	LN1-22
	2	17	ME1-26