

Maternelle Corrélation entre JUMP Math et le curriculum de l'Ontario

REMARQUES :

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

Attente 17

Attente

manifeste une compréhension du sens du nombre en utilisant du matériel de manipulation pour explorer les notions de dénombrement, de quantité et de relations entre les nombres.

Contenus d'apprentissage		Leçons JUMP Math		
		Partie	Unité	Leçons
17.1	explore (p. ex., en utilisant une droite numérique, un tapis de 100, un jeu de société avec des nombres) l'idée que le déplacement dans une séquence détermine la quantité (p. ex., à mesure que l'on avance dans une séquence de nombres, la quantité augmente et à mesure que l'on recule [compter à rebours] dans la séquence, la quantité diminue).			
		1	6	LNМ-40, 41
		2	13	LNМ-69
17.2	explore les concepts de quantité et relations en identifiant et en comparant des ensembles avec plus, moins ou autant d'objets (p. ex., en trouvant le contenant qui contient le plus ou le moins de fèves [le concept de correspondance de un à un]; en utilisant du matériel de manipulation comme un compteur, un cadre à cinq cases ou à dix cases; en reconnaissant que le dernier nombre dit lors du dénombrement représente la quantité d'objets présents dans cet ensemble [le concept du cardinal d'un ensemble]).	Partie	Unité	Leçons
		1	1	LNМ-5, 6, 8, 11
		1	2	LNМ-16 à 22, 24
		1	5	LNМ-26, 29, 32, 35
		1	6	LNМ-37 à 41
		2	7	MEM-8
17.3	utilise la correspondance de un à un pour dénombrer des objets et pour former des ensembles d'objets.	Partie	Unité	Leçons
		1	1	LNМ-4 à 6, 8, 11, 14
		1	2	LNМ-17 à 21, 24
		1	5	LNМ-26, 29, 32, 35
		1	6	LNМ-37 à 41

Attente 17

17.4	développe une compréhension du concept de l'ordre stable (c.-à-d. que la séquence est toujours la même : 1 est suivi de 2, 2 est suivi de 3, etc.) et du concept de la non-pertinence de l'ordre (c.-à-d. que le nombre d'objets dans un ensemble sera toujours le même, peu importe l'objet qui est utilisé pour commencer le dénombrement).	Partie	Unité	Leçons
		1	1	LNМ-1, 4 à 6, 8, 11, 14
		1	2	LNМ-15
		1	3	GM-1
		1	4	RAM-1
		1	5	LNМ-25, 26, 29, 32, 35
		1	6	LNМ-36, 41
		2	7	MEM-1
		2	8	LNМ-42
		2	9	LNМ-54
		2	10	PTDM-1
17.5	quantifie les éléments d'un ensemble d'objets allant jusqu'à 5 sans les compter (reconnaissance globale), en utilisant du matériel de manipulation (<i>p. ex., domino, assiettes à pois, dés, doigts de la main</i>) et des stratégies (<i>p. ex., regroupe et décompose des nombres</i>).	Partie	Unité	Leçons
		1	1	LNМ-2, 3, 9, 12
17.6	utilise ses connaissances et ses expériences pour estimer le nombre d'un petit ensemble (<i>p. ex., utilise comme référence le cadre à cinq cases; quantifie sans dénombrer</i>).	Partie	Unité	Leçons
		1	5	LNМ-27, 30, 33
		2	7	MEM-3
		2	8	LNМ-46

Attente 17

17.7	explore et communique la fonction des nombres dans une variété de contextes (p. ex., utilise des nombres magnétiques et des nombres en papier sablé pour représenter le nombre d'objets dans un ensemble [nombre cardinal]; aligne des objets et du matériel de manipulation et identifie lequel est le premier, deuxième et ainsi de suite [nombre ordinal]; utilise les pas pour mesurer la distance entre la porte et l'évier [mesure]; identifie son joueur préféré : « Mon joueur préféré de hockey est Claude Giroux, le numéro 28 des Flyers. » [nomme ou fait référence à un numéro]).	Partie	Unité	Leçons
		1	1	LNМ-2 à 6, 8, 9, 11, 12, 14
		1	2	LNМ-15
		1	3	GM-1
		1	4	RAM-1, 2
		1	5	LNМ-25 à 27, 29, 30, 32, 33
		1	6	LNМ-36
		2	7	MEM-1
		2	8	LNМ-42
		2	9	LNМ-54
		2	10	PTDM-1
17.8	explore différentes pièces de monnaie canadiennes à l'aide de matériel de manipulation (p. ex., jeux de rôle du client dans un magasin dans l'aire de dramatisation; détermine quelle pièce de monnaie achètera le plus d'articles : 1 \$ ou 25 ¢).	Partie	Unité	Leçons
		2	7	MEM-9
17.9	regroupe et décompose des nombres jusqu'à 10 (p. ex., représente des nombres de plusieurs façons en utilisant des cubes emboîtables, des blocs et d'autres types de matériel de manipulation de deux couleurs ou plus).	Partie	Unité	Leçons
		2	8	LNМ-44, 45
		2	9	LNМ-56 à 60
		2	13	LNМ-73, 74
		2	14	LNМ-81
17.10	explore l'addition et la soustraction lors de ses expériences et routines quotidiennes par l'entremise de modelage et de matériel de manipulation (p. ex., regroupe deux ensembles inégaux d'objets et compte le tout; sépare un petit nombre de l'ensemble et détermine combien il en reste) et de stratégies de dénombrement (p. ex., utilise une séquence de comptage pour dénombrer tous les objets; compte à rebours pour déterminer les objets restants).	Partie	Unité	Leçons
		2	8	LNМ-43 à 45, 47 à 51
		2	9	LNМ-55 à 57, 61 à 65
		2	13	LNМ-66 à 68
		2	14	LNМ-75 à 78

Attente 18

Attente

mesure et compare la longueur, la masse, la capacité et l'aire d'objets ainsi que la température et le passage du temps à l'aide d'unités de mesure non conventionnelles dans le contexte de l'apprentissage par le jeu et par l'enquête.

Contenus d'apprentissage		Leçons JUMP Math		
18.1	sélectionne un attribut pour la mesure (<i>p. ex., capacité</i>), détermine une unité de mesure non conventionnelle (<i>p. ex., petit contenant de margarine</i>), et mesure et compare au moins deux objets (<i>p. ex., détermine quel contenant peut contenir plus d'eau</i>).	Partie	Unité	Leçons
		2	7	MEM-2, 4, 5, 7, 8, 10
18.2	utilise les stratégies appropriées pour mesurer avec des unités de mesure non conventionnelles (<i>p. ex., utilise ses pas pour mesurer une longueur sans chevauchement et sans espace; utilise le même contenant d'eau plein pour déterminer la capacité d'une tasse</i>).	Partie	Unité	Leçons
		2	7	MEM-3, 6, 7

Attente 19

Attente

décrit, trie, classe, classifie, construit et compare des figures planes et des solides et décrit la position et le déplacement des objets par l'exploration.

Attentes précises		Leçons JUMP Math		
19.1	identifie, explore, trie et compare des figures planes et des solides (<i>p. ex., en triant et en comparant des triangles : constate des similarités dans le nombre de côtés et des différences dans la longueur des côtés; remarque la grandeur des angles; observe la taille des triangles; perçoit de petits triangles dans un grand triangle</i>) selon leurs attributs observables, incluant leurs propriétés géométriques (<i>p. ex., nombre de faces, symétrie</i>).	Partie	Unité	Leçons
		1	3	GM-2 à 9, 13 à 15
		2	7	MEM-10
		2	11	GM-16 à 18
19.2	communique sa compréhension des notions de base des relations spatiales (<i>p. ex., utilise les termes de positionnement devant, derrière, au-dessus, en dessous, à côté de, près de, en haut, en bas; utilise la stratégie de visualisation, la perspective et les mouvements [basculer – réflexion; glisser – translation; tourner – rotation]</i>) dans ses conversations, ses jeux et ses explorations.	Partie	Unité	Leçons
		1	3	GM-3, 10 à 14
		2	11	GM-19 à 21
19.3	explore et explique la relation entre les figures planes et les solides dans les objets fabriqués (<i>p. ex., explique que chaque face d'un cube est un carré</i>).	Partie	Unité	Leçons
		2	11	GM-16 à 18

Attente 20

Attente

identifie, explore, décrit, compare, crée, prolonge et représente des régularités de différentes façons en cherchant le motif d'une suite et en prédisant les termes suivants de la suite.

Contenus d'apprentissage		Leçons JUMP Math		
		Partie	Unité	Leçons
20.1	identifie et décrit de manière informelle la nature répétitive des régularités de son quotidien (<i>p. ex., matin, midi et soir; cycle des saisons; disposition de feuilles sur une tige; motifs d'un vêtement; carreaux sur le plancher; mots d'un livre ou d'un poème; routine; horaire; calendrier; rythme d'une chanson</i>) en utilisant la terminologie appropriée (<i>p. ex., « vient avant », « vient après », « se répète »</i>) et des gestes (<i>p. ex., montre du doigt; hoche la tête; bat la mesure avec les mains ou les pieds</i>).	1	4	RAM-3
		2	12	RAM-7 à 9
20.2	explore et prolonge les suites non numériques (<i>p. ex., place les termes manquants d'une suite non numérique à motif répété</i>) à l'aide de matériel de manipulation, de gestes, de sons, de mouvements ou de mots pour maintenir la répétition.	1	4	RAM-3 à 6
		2	12	RAM-7 à 9
20.3	identifie la plus petite unité (le motif) qui se répète dans la suite non numérique (<i>p. ex., le motif de ABBABBABBABB est ABB</i>) et explique son importance (<i>p. ex., permet de prédire le terme suivant; permet de faire des généralisations</i>).	1	4	RAM-5, 6
		2	12	RAM-7 à 9
20.4	crée des suites non numériques et les représente de différentes façons (<i>p. ex., représente la suite non numérique assis-debout-debout, assis-debout-debout, assis-debout-debout par triangle-cercle-cercle, triangle-cercle-cercle, triangle-cercle-cercle</i>).	1	4	RAM-3 à 6
		2	12	RAM-7 à 9

Attente 21

Attente

recueille, organise, représente et interprète des données pour résoudre des problèmes et communiquer une information, et explore le concept de probabilité dans divers contextes de la vie quotidienne.

Contenus d'apprentissage		Leçons JUMP Math		
21.1	pose des questions auxquelles on peut répondre par la collecte de données (p. ex., « <i>Quelle est ta couleur préférée?</i> », « <i>Combien d'animaux de compagnie les amis possèdent-ils?</i> », « <i>Neige-t-il le plus en janvier ou en février?</i> »), recueille des données et les représente à l'aide de diagrammes (p. ex., <i>diagramme concret, diagramme à pictogrammes</i>).	Partie	Unité	Leçons
		2	10	PTDM-6, 7
21.2	interprète les données des diagrammes (p. ex., « <i>Il y a plus d'enfants dans la ligne Spaghettis et moins dans la ligne Soupe aux pois, ce qui signifie que les enfants aiment les spaghettis plus que la soupe aux pois.</i> »; « <i>La bande bleue est deux fois plus longue que la bande jaune.</i> »; « <i>Il y a eu deux fois plus de journées neigeuses en janvier qu'en février.</i> ») et en tire des conclusions (p. ex., « <i>Il faudra qu'on commande plus de spaghettis que de soupe aux pois.</i> »; « <i>Le mois de janvier était plus neigeux que le mois de février.</i> »).	Partie	Unité	Leçons
		2	10	PTDM-5, 6
21.3	répond à des questions et pose des questions sur la collecte de données et sur les diagrammes.	Partie	Unité	Leçons
		2	10	PTDM-2 à 7

Attente 22

Attente

applique les processus mathématiques à la base du développement de la pensée mathématique pour démontrer sa compréhension et communiquer sa pensée lors de l'apprentissage par le jeu et dans d'autres contextes.

Contenus d'apprentissage		Leçons JUMP Math		
		Partie	Unité	Leçons
22.1	manifeste sa compréhension des relations entre des nombres de 0 à 10, par l'exploration (<i>p. ex., illustre de petites quantités à l'aide de ses doigts ou de matériel de manipulation</i>).			
		1	2	LNМ-23
		1	5	LNМ-35
		2	9	LNМ-55 à 61, 63 à 65
		2	13	LNМ-66 à 68, 73, 74
		2	14	LNМ-75 à 78, 81
22.2	utilise, lit et représente des nombres entiers jusqu'à 10 dans différents contextes significatifs (<i>p. ex., utilise la grille de 100 pour lire les nombres entiers; se sert des nombres magnétiques et des nombres sur papier sablé pour représenter le nombre d'objets d'un ensemble; place un numéro sur une maison construite par les enfants dans l'aire de construction; trouve et reconnaît des nombres dans son milieu; écrit des nombres sur des factures du restaurant dans l'aire de dramatisation</i>).	Partie	Unité	Leçons
		1	1	LNМ-7, 10, 13
		1	5	LNМ-28, 31, 34
22.3	crée des images, designs, figures et suites à partir de figures planes; prédit et explore la symétrie des figures planes (<i>p. ex., visualise et prédit ce qui se passera quand un carré, un cercle ou un rectangle est plié en deux</i>); et décompose des figures planes en de plus petites figures et rassemble celles-ci de nouveau pour former d'autres figures, en utilisant du matériel et des outils divers (<i>p. ex., collants, géoplans, blocs, mosaïques géométriques, tangrams, logiciels</i>).	Partie	Unité	Leçons
		1	3	GM-5, 9, 13 à 15
22.4	construit des structures tridimensionnelles en utilisant une variété de matériaux et identifie les solides qui composent ces structures.	Partie	Unité	Leçons
		2	11	GM-20, 22
22.5	explore et décrit la façon dont les objets sont recueillis, groupés et organisés selon les similarités et différences (<i>p. ex., selon des attributs comme la taille, la couleur</i>).	Partie	Unité	Leçons
		1	3	GM-2 à 5, 7, 8
22.6	utilise la terminologie mathématique appropriée (<i>p. ex., jamais, parfois, toujours; certain, possible, impossible</i>) pour décrire de façon informelle la probabilité d'un événement relié à son quotidien (<i>p. ex., « Parfois, les enfants de notre classe aiment les pâtes plus que le riz. »; « C'est possible que le mois de janvier soit un mois neigeux. »</i>).	Partie	Unité	Leçons
		2	12	RAM-10, 11