ZOOM SUR LES PROGRAMMES 2021 ET LEURS RESSOURCES

CYCLE 1

ACQUERIR LES PREMIERS OUTILS MATHEMATIQUES

Comme d'autres domaines, les mathématiques contribuent à la structuration de la pensée. Le développement des premières compétences en mathématiques est donc un des objectifs prioritaires de l'enseignement à l'école maternelle. Cet enseignement structuré et ambitieux est assuré tout au long du cycle, à travers le jeu, la manipulation d'objets et la résolution de problèmes. Il s'attache à stimuler chez les élèves la curiosité, le plaisir et le goût de la recherche. Il leur permet de comprendre et d'utiliser les nombres, de reconnaître des formes et d'organiser des collections d'objets en fonction de différents critères, catégories, propriétés (forme, grandeur : longueur, masse, contenance – couleur, usage, fonction). Introduire les enfants au plaisir du raisonnement mathématique en maternelle, c'est aussi les faire jouer avec les formes, l'espace, les cartes, les dessins, les puzzles, les séries, la logique, etc. et enrichir leur langage pour parler avec précision de tous ces domaines.

BO du 24/06/2021

DOMAINE	Sous-domaine	DE L'OBSERVATION INSTRUMENTEE AU CARNET DE SUIVI PROPOSITIONS D'OBSERVABLES D'INDICATEURS DE PROGRES EDUSCOL → PROGRAMME, RESSOURCES ET EVALUATIONAPOUR LE CYCLE 1	DOCUMENTS RESSOURCES Site EDUSCOL
Découvrir les nombres et leurs utilisations	**Utiliser le nombre pour résoudre des problèmes.**	https://eduscol.education.fr/document/5641/download	Travailler la résolution de problèmes avec un escape game. Défi maths et sciences pour une approche ludique
	Utiliser le nombre pour désigner un rang, une position.		**Séquence sur l'ordinalité en GS :** Situation 1 : installation du milieu et situation d'action Situation 2 : situation avec éloignement dans l'espace Situation avec éloignement dans le temps. Communication à autrui.

			Ordonner 3 objets en PS : Présentation vidéo Fiche de séquence **Partage équitable ou inéquitables en PS/MS :** Vidéo Fiche de séquence

PROGRAMMES CYCLE 1 : les entrées (en capitales et en gras), les domaines (en gras) et les attendus de fin de cycle - BO du 24 juin 2021

ACQUERIR LES PREMIERS OUTILS MATHEMATIQUES

DECOUVRIR LES NOMBRES ET LEURS UTILISATIONS

- Avoir compris que tout nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédent et que cela correspond à l'ajout d'une unité à la quantité précédente.
- Quantifier des collections jusqu'à 10 au moins; les composer et les décomposer par manipulation effectives ou mentales.
- Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix.
- Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.
- Dire la suite des nombres jusqu'à 30.
- Dire la suite des nombres à partir d'un chiffre donné (entre 1 et 30).
- Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à 30.
- Commencer à écrire les nombres en chiffres jusqu'à 10.
- Commencer à comparer deux nombres inférieurs ou égaux à 10 écrits en chiffres.
- Commencer à positionner des nombres les uns par rapport aux autres et à compléter une bande numérique lacunaire (les nombres en jeu sont inférieurs ou égaux à 10).
- Commencer à résoudre des problèmes de composition de deux collections, d'ajouts ou de retrait, de produit ou de partage (les nombres en jeu sont tous inférieurs ou égaux à 10).
- Mobiliser des symboles analogiques (constellations, doigts), verbaux (mots-nombres) ou écrits (en chiffres) pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité jusqu'à 10 au moins.
- Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments.
- Utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet ou d'une personne dans un jeu, dans une situation organisée, sur un rang ou pour comparer des positions.
- Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée (quantités inférieures ou égales à 10).
- Réaliser une collection dont le cardinal est compris entre 1 et 10.
- Evaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques (perception immédiate, correspondance terme à terme).

EXPLORER DES FORMES, DES GRANDEURS, DES SUITES ORGANISEES

- Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme.
- Reconnaître quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre).
- Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle) et ce dans toutes leurs orientations et configurations.
- Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance.
- Reproduire, dessiner des formes planes.
- Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides).