

Circonscription de Dieppe Ouest

Document à l'attention
de l'enseignant



Français - Mathématiques
évaluation à l'entrée au **GS**

2014

CIRCONSCRIPTION DE DIEPPE OUEST

ÉVALUATIONS DIAGNOSTIQUES

SEPTEMBRE 2014

Évaluations GS

Ces évaluations étant, avant toute chose, des évaluations diagnostiques, il est souhaitable que l'enseignant les fasse passer lui-même aux élèves de sa classe avec l'aide éventuelle d'un maître spécialisé, d'un maître supplémentaire, ou même d'un EVS... Pour permettre une exploitation fiable de ces évaluations, il conviendra d'isoler - dans la mesure du possible - les élèves lors de la réalisation du travail. Il faut éviter les situations de copie facilitées par la forme même des évaluations, qui sont la plupart du temps constituées de cases à cocher, d'images à dessiner..., éléments facilement repérables.

Protocoles d'évaluation :

Les évaluations présentées dans le tableau qui se trouve à la page suivante sont pour la plupart issues des évaluations nationales pour les GS-CP. Certaines en sont une adaptation, d'autres sont originales mais ont été conçues dans l'esprit des documents nationaux mentionnés (leur référence étant indiquée dans la colonne intitulée document support). L'épreuve 2 est extraite de l'ouvrage « Phonoludos » Entraînement GS édité par les Éditions La Cigale, avec leur aimable autorisation.

Deux documents vous sont fournis :

- un livret « enseignant » comportant l'ensemble des documents la présentation de l'évaluation, les consignes de passation, les éléments d'observation des réponses des élèves (codage), les fiches destinées aux élèves ;
- un livret composé des fiches destinées aux élèves et les tableaux de synthèse des résultats.

Volontairement, pour alléger le dossier, les statistiques et pistes pédagogiques proposées pour chaque épreuve n'ont pas été jointes. Cependant, il vous est possible d'aller consulter ces documents sur le site www.banquoutils.education.gouv.fr.

Période de passation :

Ces épreuves sont à proposer aux élèves au cours de la 2nde quinzaine de septembre.

Modalités de passation :

Selon les écoles, différentes organisations sont possibles :

- le reste de la classe travaille en autonomie et l'enseignant s'isole dans un coin de la classe avec un groupe d'enfants, de façon à ne pas être entendu par les autres élèves ;
- le reste de la classe est confié à un autre adulte (directeur déchargé, maître spécialisé,...) sur des tâches en autonomie ;
- le reste de la classe est confié à d'autres collègues : décroisement au sein de l'école et travail en ateliers ;
- ou tout autre dispositif que vous jugerez pertinent.

Résultats des élèves :

Les résultats devront faire l'objet d'un relevé systématique et d'une analyse pédagogique, lors d'un conseil des maîtres de cycle (y compris les membres de l'antenne du RASED), permettant ainsi de prendre en charge les difficultés constatées par grandes familles.

Participation des membres du RASED à ce dispositif :

Les maîtres spécialisés de la circonscription constituent pour les enseignants de cycle 2 des personnes ressources dans la mise en place et la première exploitation de ces évaluations. Leur participation, notamment à la passation des évaluations, est à définir en concertation avec les équipes enseignantes des écoles d'un même secteur.

Remarque :

Ces évaluations diagnostiques doivent permettre aux enseignants de repérer les savoirs (connaissances) et savoir faire (capacités) des élèves.

Du fait de la nature de cette évaluation, il n'est pas prévu de communiquer les résultats de ces évaluations aux parents. Toutefois, il pourrait être concevable que l'une d'entre elles serve d'appui lors d'un entretien avec une famille, notamment dans le cadre de la proposition des activités pédagogiques complémentaires - APC (dispositif institutionnel).

Il s'agit d'abord d'un outil qui doit permettre de repérer et d'analyser la difficulté d'apprentissage pour la prendre en charge au sein d'un dispositif adapté : **le programme personnalisé de réussite éducative (PPRE) dont le principe peut être éventuellement retenu pour la GS (un document spécifique sera disponible sur le site de la circonscription)...**



FEU VERT	plus de 22 items réussis sur les 32 de l'épreuve	CADRE ORDINAIRE DE L'APPRENTISSAGE
FEU ORANGE	entre 13 et 22 items réussis sur les 32 de l'épreuve <i>ou tous les items d'un même exercice</i>	VIGILANCE ACTIONS D'AIDE à mettre en place prioritairement dans la classe
FEU ROUGE	Moins de 13 items réussis sur les 32 de l'épreuve <i>ou tous les items de deux exercices</i>	ATTENTION SOUTENUE PPRE OBLIGATOIRE ACTIVITES PEDAGOGIQUES COMPLEMENTAIRES à envisager

L'équipe de circonscription souhaite que ce dispositif vous aide d'abord dans la mise en œuvre des situations d'apprentissage au sein de votre classe. Elle est consciente du temps et de la somme de travail que va vous demander la mise en place d'un processus qui reste indispensable à la conduite d'apprentissages raisonnés et structurés. Au travers des constats que vous pourrez faire, nous espérons vous aider à poser les jalons d'une différenciation prenant en compte les acquis et les besoins des élèves dans le souci de leur réussite.

Module GS
Année scolaire 2014-2015

Évaluations	Document support	épreuve	Compétence	Mode de passation	Page
Écrire		A	Savoir écrire son prénom et des mots en capitales	Groupe de 4	5
Identifier les composantes sonores du langage	Ed La Cigale	B	Discrimination phonologique – Segmentation syllabique	Individuel	8
Lexique	EGCAA01	C	Nommer, désigner des objets de la vie quotidienne	Individuel	10
Découvrir le monde – Structuration dans le temps	EGSBBA01	D	Maîtriser quelques notions de temps	Groupe de 12	14
Découvrir le monde Structuration de l'espace	EGSBAB01	E	Maîtriser quelques notions d'espace sur ; sous ; devant ; derrière ; entre ; en bas ; en haut	Groupe de 12	16
Approche des quantités et des nombres	ECPBAA01	F	Connaître la suite numérique verbale et écrite, associer un nombre à une quantité, associer une quantité à un nombre	Individuel	17
Comprendre		G	Comprendre des consignes données de manière collective	Groupe de 12	20

NIVEAU	: ÉCOLE - GRANDE SECTION	<div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 auto;">A</div>
DISCIPLINE	: MAÎTRISE DU LANGAGE	
CHAMP	: ÉCRITURE	
COMPÉTENCE	: Écrire son prénom et des mots en capitales d'imprimerie Reproduire un modèle graphique simple.	
MOTS CLÉS	: Capitale ; Graphisme ; Écriture ; Tenue du crayon	

1. PRÉSENTATION

L'objectif de cette épreuve est d'aider le maître à repérer chez l'enfant la capacité à percevoir les traits caractéristiques des lettres et à les reproduire.

L'enfant devient progressivement capable d'écrire des mots, notamment son prénom, et des phrases simples en utilisant dans un premier temps les capitales d'imprimerie puis l'écriture cursive.

La tenue du crayon est un élément important de la maîtrise de l'écriture.

2. CONSIGNES DE PASSATION *par groupe de 4 mais observation individuelle*

Matériel pour les élèves : crayon et feuille A4 avec les cases correspondantes et l'emplacement réservé aux écritures du prénom et des mots.

Passation semi-collective : groupe de 4 enfants face au tableau (afin de pouvoir repérer pour chacun tous les paramètres à prendre en compte : nature de la pince, sens du mouvement et trajectoire). Pour réduire le nombre de déplacements à l'intérieur ou en dehors de la classe, les enfants sont regroupés par 4, mais l'observation précise concernant les items de procédures (GS04 à GS05) nécessite une exécution individuelle de chaque élève.

Item GS01 – capitales d'imprimerie ✂.

Consigne

Dire : « Regardez, au haut de votre feuille il y a une grande case, celle où il y a un ✂, écrivez votre prénom en capitales d'imprimerie. »

Si l'enfant ne sait pas écrire son prénom seul donner lui le modèle de son prénom.

Attendre que les enfants aient terminé pour donner la deuxième consigne.

Item GS02 – réaliser des « ponts »

Consigne

Dire : « Je continue les ponts jusqu'au bout de la ligne (montrer). »

Item GS03 – recopier deux mots 😊 et 🖐.

Consigne

- Consigne 1 : « Ici, vous avez le mot « ours » (le montrer ; ne pas l'épeler). Mettez votre doigt sur le mot « ours ». Vous devez recopier ce mot dans le cadre qui est en dessous (le montrer). »

- Consigne 2 (après l'écriture de « ours ») : « Ici, vous avez le mot « banane » (le montrer ; ne pas l'épeler). Mettez votre doigt sur le mot « banane ». Vous devez recopier ce mot dans le cadre qui est en dessous (le montrer). »

Commentaires

Cette série d'exercices permettra d'apprécier le niveau atteint par les enfants dans la connaissance du système graphique. On s'attachera particulièrement au sens de l'écriture et au positionnement des doigts (pince).

Les termes « capitales d'imprimerie » peuvent être remplacés par une expression utilisée dans la classe pour désigner ce type d'écriture.

L'usage de l'écriture cursive s'installe au cours de la grande section et il est nécessaire que les élèves puissent faire correspondre les deux systèmes graphiques.

Le maître sera attentif à l'exactitude dans l'ordre des lettres, à la correction de leur exécution (trajectoire), à la tenue du crayon (nature de la pince). Tous ces paramètres sont pris en compte par un codage spécifique.

3. ÉLÉMENTS D'OBSERVATION DES PRODUCTIONS

Item GS01 : sans et avec modèle - capitales

Code 1 - sans modèle - réponse correcte, le prénom est écrit lisiblement, sans faute ;

Code 2 - avec modèle - réponse correcte, le prénom est écrit lisiblement, sans faute ;

Code 7 - avec modèle - les lettres du prénom ne sont pas écrites correctement ou sont dans le désordre ;

Code 8 - sans modèle - les lettres du prénom ne sont pas écrites correctement ou sont dans le désordre ;

Code 9 - Prénom illisible ;

Code 0 - Absence de réponse.

Item GS02 :

Code 1 – les « ponts » sont correctement tracés; on acceptera même si « les ponts » ne sont pas exactement contenus entre les lignes.

Code 9 - les « ponts » ne sont pas reconnaissables (par exemple, trop pointus ou trop plats) ou sont trop petits ou dépassent exagérément les lignes.

Code 0 - absence de réponse.

Item GS03 :

Code 1 - les deux mots sont copier lisiblement, sans faute ;

Code 2 - les deux mots sont copier mais il manque des lettres ou certaines sont mal formées ;

Code 9 - écriture illisible.

Code 0 - absence de réponse.

Item GS04 : tenue du crayon

Code 1 - Correcte ;

Code 9 - Incorrecte ;

Code 0 - Absence de réponse.

Item GS05 : trajectoire des capitales

Code 1 - La trajectoire est respectée ;

Code 9 - La trajectoire n'est pas respectée ;

Code 0 - Absence de réponse.

NIVEAU	: ÉCOLE - GRANDE SECTION	B
DISCIPLINE	: MAÎTRISE DU LANGAGE	
CHAMP	: RÉALITÉS SONORES DE LA LANGUE, SEGMENTATION DE L'ÉCRIT ET DE L'ORAL	
COMPÉTENCE	: Prendre conscience de la structure syllabique des mots	
MOTS CLÉS	: GS ; Phonologie ; Syllabe	
FICHE SUPPORT	: Phonoludos Entraînement MS – avec l'aimable autorisation des éditions de la Cigale	

1. PRÉSENTATION

Cette épreuve mesure les capacités phonologiques élémentaires et la capacité des élèves à prendre conscience de la structure syllabique des mots.

2. MATERIEL

Une fiche d'évaluation individuelle pour chaque élève.

3. CONSIGNES DE PASSATION - Individuel

- La passation est individuelle en face à face, dans un lieu calme. Elle dure environ 5 minutes par élève et se compose de 2 épreuves : discrimination phonologique et segmentation syllabique.
- Pour ne pas fausser les notes des élèves et obtenir des résultats fiables, le mode de passation doit être strictement le même pour tous ; les exercices doivent être proposés tels qu'ils sont, même si certains d'entre eux vous paraissent trop difficiles.
- Avant chaque épreuve, s'assurer que l'élève a bien compris la consigne, en insistant par l'intonation, la mimique labiale et en renouvelant les essais si nécessaire.
- Lors de chaque épreuve, ne fournir aucune aide supplémentaire au-delà de ce qui est préconisé, parler normalement, assez lentement et d'un ton uniforme, sans accentuation.

NOTATION

- Enregistrer les scores de l'élève au fur et à mesure, sans commentaire ni explication (1 point par réponse juste).
- À la fin du test, totaliser les scores de chaque épreuve et établir le score global.

SCORES ET NIVEAUX

1^{ère} épreuve : Item GS06

- **code 1** : nombre de bonnes réponses supérieur ou égal à 6
- **code 8** : nombre de bonnes réponses égal à 5
- **code 9** : nombre de bonnes réponses inférieur ou égal à 4
- **code 0** : absence de réponse

ÉPREUVE 1 : Discrimination phonologique

PRÉPARATION

- Donner la consigne : « *Je vais dire deux mots et tu vas me dire s'ils sont pareils ou pas pareils. Par exemple, je dis **PU** et je dis **PU**. Écoute bien, **PU - PU**. Ces deux mots sont pareils. Maintenant je dis **PU** et **TU**. Écoute bien, **PU - TU**. Ces deux mots ne sont pas pareils* ».
- Faire un essai avec **MI - RI** et **FA - FA** en utilisant la même formulation. Si l'élève a compris le principe, commencer l'épreuve réelle. Sinon, refaire une fois l'exemple et l'essai.

ÉPREUVE RÉELLE

- Donner la consigne : « *Maintenant, je ne t'aide plus, tu réponds tout seul. Je te dirai deux mots et tu devras me dire s'ils sont pareils ou pas pareils* ».
- Commencer l'exercice avec les items de la liste, sans forcer l'articulation, en enregistrant les réponses de l'élève au fur et à mesure.
- Si l'enfant échoue totalement au bout de 4 items (**GA - FA**), arrêter l'exercice, écrire 0 au score de l'épreuve et passer à l'épreuve suivante.

ÉPREUVE 2 : Segmentation syllabique

PRÉPARATION

- Donner la consigne : « *Je vais dire un mot et tu vas frapper les syllabes de ce mot dans tes mains. Par exemple, je dis LAPIN, LA-PIN (prononcer le mot en découpant les syllabes et en frappant dans les mains à chaque syllabe dite). Maintenant, je dis CHÂTEAU (prononcer le mot à vitesse normale) et toi, tu répètes CHÂ-TEAU en frappant chaque syllabe dans tes mains* ».
- Faire un essai avec BAIN et TABOURET, en utilisant la même formulation.
- Si l'élève a compris le principe, commencer l'épreuve réelle. Sinon, refaire une fois l'exemple et l'essai.

ÉPREUVE RÉELLE

- Donner la consigne : « *Maintenant, je ne t'aide plus, tu réponds tout seul. Je te dirai un mot et tu devras le répéter en frappant les syllabes dans tes mains* ».
- Commencer l'exercice avec les items de la liste, sans accentuer les phonèmes, en enregistrant les réponses de l'élève au fur et à mesure.

2^e épreuve : Item GS07

- **code 1** : 7 et 8 bonnes réponses
- **code 8** : 5 et 6 bonnes réponses
- **code 9** : nombre de bonnes réponses compris entre 1 et 4
- **code 0** : absence de réponse

NIVEAU	: ÉCOLE - GRANDE SECTION - GS
DISCIPLINE	: MAÎTRISE DU LANGAGE
CHAMP	: LEXIQUE
COMPÉTENCE	: Nommer, désigner des objets de la vie quotidienne
MOTS CLÉS	: Compréhension ; Objets de la vie quotidienne ; Production
FICHE SUPPORT	: EGCAA01 (modifiée)

C

1. PRÉSENTATION

L'objectif de cet outil est d'aider le maître à distinguer au sein du lexique :

- des termes que l'enfant a déjà rencontrés et qu'il est capable de produire ;
- des termes qu'il comprend mais qu'il ne peut produire ;
- des termes qu'il ne produit ni ne comprend.

L'élève doit dénommer des objets de la vie quotidienne représentés par des dessins : objets de la cuisine, de la salle de bains, animaux, vêtements...

2. CONSIGNES DE PASSATION - Individuel

Étape 1. Donner à l'enfant les fiches avec les dessins d'objets (planche après planche). Dire :
« Voici des images d'objets ou d'animaux que tu as sans doute déjà vus dans la maison, le jardin, à l'école, à la télévision. Je vais te les montrer un par un. Si tu les connais, dis-moi leur nom. »

Étape 2. A proposer uniquement dans le cas où l'élève n'a pas été en mesure de dénommer tous les objets de la fiche. Dire ensuite :

« Il y a des objets que tu n'as pas reconnus. Maintenant, je vais te dire leurs noms et toi, tu vas me montrer les images qui vont avec ces noms. »

3. ÉLÉMENTS D'OBSERVATION DES PRODUCTIONS

L'objectif étant la précision du lexique, il s'agit de produire le terme exact.

Ne sont considérés comme corrects que :

« brosse à dents » et non pas « brosse »

Les expressions décrivant la fonction de l'objet : « ça sert à », ou bien correspondant à une partie de l'objet (« robinet » pour « lavabo ») ne sont pas acceptées.

4. ÉLÉMENTS D'OBSERVATION

Principe pour chaque objet : cocher dans le tableau selon la réponse obtenue.

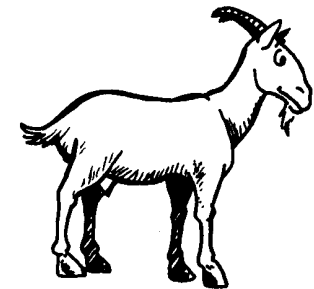
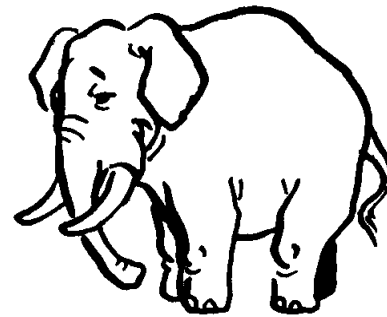
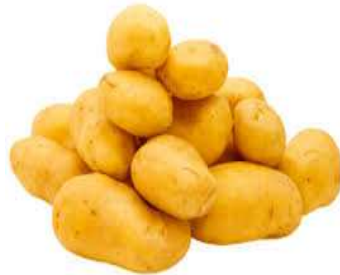
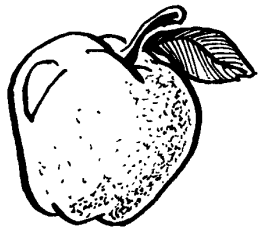
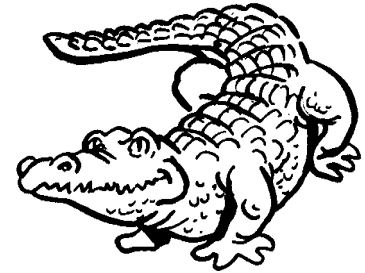
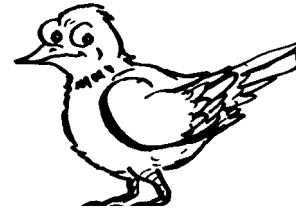
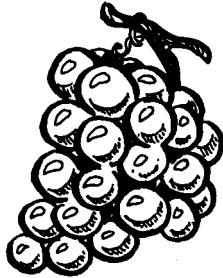
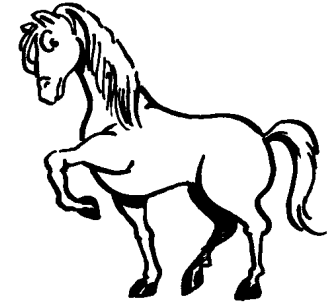
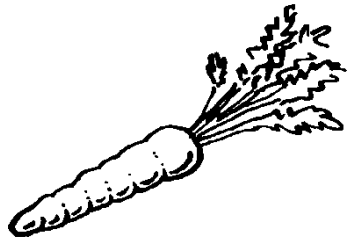
Ensuite, par groupe de 6 objets (thème), noter dans les items **GS08 à GS13**

- Code 1 : pour 5 codes 1 dans le thème ;
- Code 2 : pour 4 codes 1 dans le thème ;
- Code 9 : pour plus de 2 codes 9 dans le thème ;
- Code 0 : pour absence de réponses

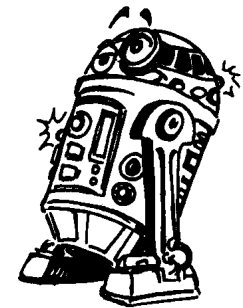
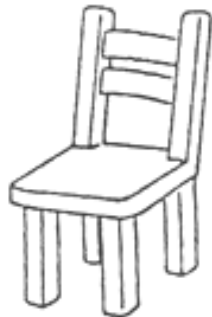
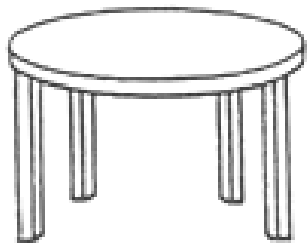
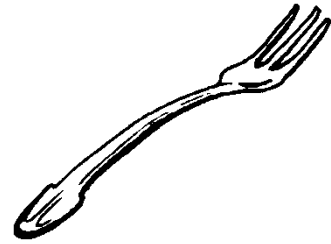
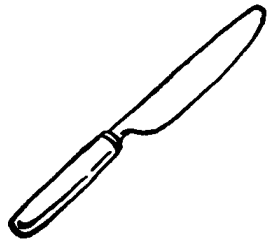
Prononciation : Noter dans la case le nombre de mots mal prononcés, puis coder l'item **GS14**

- Code 1 : 36 mots prononcés correctement ;
- Code 2 : de 31 à 35 mots prononcés correctement.
- Code 8 : de 20 à 30 mots prononcés correctement ;
- Code 9 : moins 20 réponses correctes ;
- Code 0 : absence de réponses

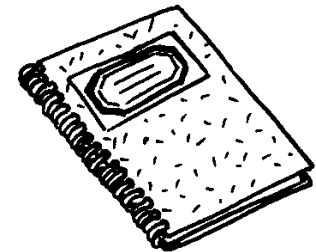
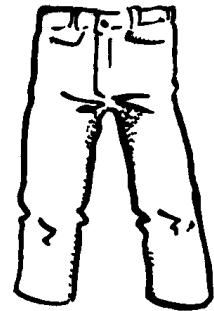
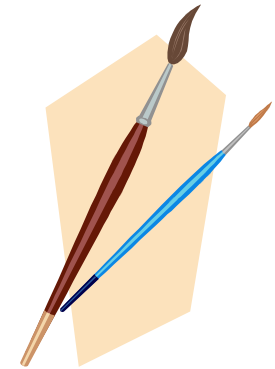
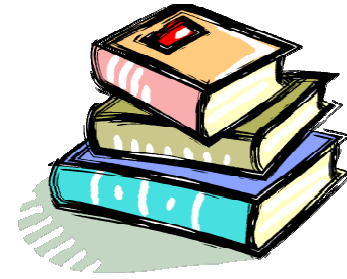
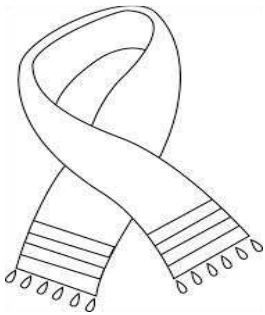
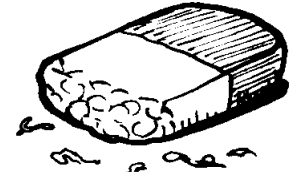
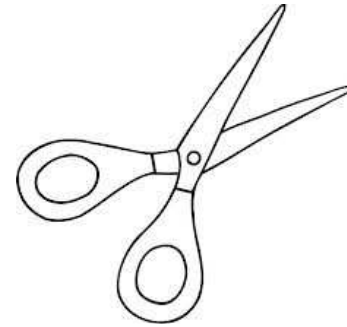
FICHE 1



FICHE 2



FICHE 3



NIVEAU : ÉCOLE - GRANDE SECTION
DISCIPLINE : DÉCOUVRIR LE MONDE
CHAMP : STRUCTURATION DU TEMPS
COMPÉTENCE : Maîtriser quelques notions de temps
MOTS CLÉS : Avant ; Histoire à compléter ; Fin
FICHE SUPPORT : EGSBBA01

D

1. PRÉSENTATION

Il s'agit de mesurer le degré de maîtrise de quelques notions de temps.

La tâche consiste à entourer un dessin correspondant à la consigne donnée par le maître, dans une série de trois ou quatre. À chaque dessin est associée une tâche qui implique la connaissance d'une notion temporelle.

Au total, l'épreuve est composée d'une phase d'entraînement et de 3 items. Chaque item est destiné à mesurer une notion particulière liée au temps.

Trois notions sont évaluées : **Avant** : Item GS15

Histoire à compléter : Item GS16

Fin : Item GS17

Le temps nécessaire pour cette épreuve est d'environ 10 minutes par groupe.

2. CONSIGNES DE PASSATION - groupe de 12

Vous devez :

- vous assurer que les enfants disposent d'un crayon à papier ;
- dire aux enfants que vous allez faire ensemble les exercices du livret (voir Supports) ;
- dire aux enfants qu'ils doivent attendre votre signal pour passer d'un exercice à l'autre.

Dites aux élèves :

« Nous allons regarder ensemble des dessins. Faites bien attention, car pour chaque série de dessins, il va falloir en entourer un. On va faire un essai. »

☉ Phase d'entraînement

« Regardez la série de dessins où sont représentés des fruits. Je vous dis : entourez la banane. »

« Attention, quand vous avez entouré, attendez que je vous dise quelle série de dessins il faut regarder ensuite. »

Le maître mentionnera deux fois de suite aux enfants quel objet ils doivent entourer, avant de passer au dessin suivant.

« C'est bien compris ? Alors, commençons. »

Item GS15

Dire aux élèves :

« Regardez la série de dessins où est représenté un gâteau. »

« Entourez le gâteau tel qu'il est avant qu'on le mange. »

Dire aux élèves de passer à la page suivante. [Vérifier]

Item GS16

Histoire à compléter. Dire aux élèves :

« Regardez les images dans le cadre. Elles racontent l'histoire d'un poussin qui grandit. »

« Il manque une image dans la case du milieu. Maintenant, regardez les autres images, à droite. »

[Montrer]

« Entourez celle que l'on peut mettre dans la case du milieu pour que l'histoire soit complète. »

Dire aux élèves de passer à la page suivante.

Item GS17

Dire aux élèves :

« Regardez les images de la pomme. »

« Entourez l'image qui montre comment sera la pomme lorsqu'elle sera complètement mangée. »

Dire aux élèves que l'exercice est terminé.

3. ÉLÉMENTS D'OBSERVATION DES PRODUCTIONS

Item GS15 – Entourez le gâteau tel qu'il est avant qu'on le mange.

- **Code 1** - L'image du gâteau entier est entourée
- **Code 8** - Une autre image est entourée
- **Code 9** - Plusieurs images sont entourées
- **Code 0** - Aucune réponse

Item GS16 – L'histoire d'un poussin qui grandit.

- **Code 1** - L'image du petit poussin est entourée
- **Code 8** - Une autre image est entourée
- **Code 9** - Plusieurs images sont entourées
- **Code 0** - Aucune réponse

Item GS17 – Entourez l'image qui montre comment sera la pomme à la fin.

- **Code 1** - L'image du trognon de pomme est entourée
- **Code 8** - Une autre image est entourée
- **Code 9** - Plusieurs images sont entourées
- **Code 0** - Aucune réponse

Chaque question peut être considérée séparément. Une vue plus synthétique des réponses de chaque élève peut être obtenu en utilisant la fiche « Synthèse des observations par élève »

On pourra ainsi mieux visualiser ce qui ne nécessite pas une attention particulière (réponse attendue) et ce qui doit être plus particulièrement revu ou travaillé dans diverses situations pédagogiques (autres réponses) au cours des mois suivants. Les réponses « autre image » correspondent plutôt à des difficultés dans la maîtrise d'une notion donnée, alors que les réponses « plusieurs images » renvoient probablement à une difficulté dans la compréhension de la consigne (voir les outils proposés pour ce domaine). Lorsque aucune réponse n'est fournie par l'enfant, le maître devra en chercher les raisons par un entretien individuel afin d'y remédier.

4. SUPPORTS

Fiches individuelles « notions de temps »

NIVEAU	: ÉCOLE GS
DISCIPLINE	: DÉCOUVRIR LE MONDE
CHAMP	: STRUCTURATION DE L'ESPACE
COMPÉTENCE	: Maîtriser quelques notions d'espace.
MOTS CLÉS	: sur ; sous ; devant ; derrière ; entre ; en haut ; en bas.
FICHE SUPPORT	: EGSBAB01

E

1. PRÉSENTATION

Épreuve en mode de passation collective. À chaque dessin est associée une tâche qui implique la connaissance d'une notion spatiale. Chaque item est destiné à mesurer une notion particulière liée à l'espace.

2. CONSIGNES DE PASSATION

Vous devez vous assurer que les élèves disposent d'un crayon noir. Dire aux élèves qu'ils vont faire ensemble les exercices de la feuille et qu'ils doivent attendre le signal pour passer d'un exercice à l'autre.

a. **Phase d'entraînement** : Dessiner un bonhomme au tableau, et dire : « *Regardez ce dessin. Il faut dessiner un ballon entre ses jambes.* » Dessiner le ballon et dire : « *Sur chaque dessin de la feuille vous allez placer un ballon à l'endroit que je vais vous indiquer.* »

b. **Phase d'évaluation** :

Item GS18 - Dire : « Regardez le meuble ; vous devez dessiner un ballon **sur** le meuble. »

Item GS19 - Dire : « Regardez le camion ; vous devez dessiner un ballon **derrière** le camion ».

Item GS20 - Dire : « Regardez la grande table ; vous devez dessiner un ballon **sous** la table ».

Item GS21 - Dire : « Dessine un ballon **en bas** de l'escalier. »

Item GS22 - Dire : « Regardez les arbres ; vous devez dessiner un ballon **entre** les arbres ».

Item GS23 - Dire : « Regardez l'escabeau ; vous devez dessiner un ballon **en haut** de l'escabeau ».

Item GS24 - Dire : « Regardez la voiture ; vous devez dessiner un ballon **devant** la voiture ».

3. ÉLÉMENTS D'OBSERVATION DES PRODUCTIONS

Item GS18 :

Code 1 – Le ballon est dessiné sur le meuble.

Code 9 – Autre réponse.

Code 0 – Absence de réponses.

Item GS19 :

Code 1 – Le ballon est dessiné derrière le camion.

Code 9 – Autre réponse.

Code 0 – Absence de réponses.

Item GS20 :

Code 1 – Le ballon est dessiné sous la table.

Code 9 – Autre réponse.

Code 0 Absence de réponses.

Item GS21 :

Code 1 – Le ballon est dessiné en bas de l'escalier.

Code 9 – Autre réponse.

Code 0 – Absence de réponses.

Item GS22 :

Code 1 – Le ballon est dessiné entre les arbres.

Code 9 – Autre réponse.

Code 0 – Absence de réponses.

Item GS23 :

Code 1 – Le ballon est dessiné en haut de l'escabeau.

Code 9 – Autre réponse.

Code 0 – Absence de réponses.

Item GS24 :

Code 1 – Le ballon est dessiné devant la voiture (ou au-dessus du capot)

Code 9 – Autre réponse.

Code 0 – Absence de réponses

NIVEAU	: ÉCOLE GS	F
DISCIPLINE	: MATHÉMATIQUES	
CHAMP	: APPROCHE DES QUANTITÉS ET DES NOMBRES	
COMPÉTENCE	: Connaître la suite numérique verbale et écrite, associer un nombre à une quantité, associer une quantité à un nombre	
MOTS CLÉS	: Comptine numérique, quantité, dénombrer, réaliser une quantité.	
FICHE SUPPORT	: ECPBAA01	

1. PRESENTATION

Cette activité permet d'observer l'aisance avec laquelle l'enfant manipule la suite numérique. Dans cet exercice, on s'intéressera dans un premier temps à l'acquisition de la suite numérique verbale (jusqu'où l'enfant sait-il égrener la suite des nombres ?).

Ensuite, on s'intéressera à la correspondance nombre-quantité : l'enfant est-il capable d'associer un nombre à une quantité en se référant, si besoin, à la bande numérique ? . Puis en dernier lieu, on vérifiera la capacité de l'enfant à associer une quantité à un nombre. (la bande numérique restant à la disposition de l'élève)

2. CONSIGNES DE PASSATION

Passation individuelle.

Item GS25. Dire :

« Tu vas essayer de compter le plus loin possible, le plus loin que tu peux. Allez, on commence, je t'écoute. » .

Si l'enfant ne démarre pas, l'enseignant l'aide en commençant à égrener la suite des nombres jusqu'à 3.

Noter le dernier nombre énoncé par l'enfant, noter également les erreurs et oublis dans la suite produite.

Item GS26. Poser cinq cubes devant l'élève et dire :

« Tu vas me dire combien de cubes sont devant toi. »

Item GS27 et GS28

a - (codage sur GS27)

Dire : **« Tu vas essayer de me dire combien il y a de points sur le dé que je vais te montrer »**

Montrer le dé à **deux** points. Si l'enfant ne répond pas, l'enseignant l'encouragera à compter les points.

b - (codage sur GS28)

Ensuite, dire : **« Tu vas me montrer le nombre 2 sur la bande numérique, qui est en bas de la feuille. »** Idem pour les cinq autres dés.

Item GS2

a - (codage sur GS27)

Dire : **« Tu vas essayer de me dire combien il y a de points sur le dé que je vais te montrer »**

Montrer le dé à **deux** points. Si l'enfant ne répond pas, l'enseignant l'encouragera à compter les points.

3. ELEMENTS D'OBSERVATION DES PRODUCTIONS

Item GS25 : *Énoncé spontané d'une suite de nombres*

- **Code 1** - l'élève a compté jusqu'à 20
- **Code 2** - l'élève a compté jusqu'à 10
- **Code 9** - l'élève n'a pas réussi à compter jusqu'à 10, ou a commis des erreurs.
- **Code 0** - absence de réponse.

Item GS26 : *Dénombrement d'une quantité de cubes*

- **Code 1** - l'élève appréhende d'un seul regard la quantité
- **Code 2** - l'élève a besoin de compter à haute voix ou en remuant les lèvres ;
- **Code 3** - l'élève touche les cubes un par un ou a besoin de les pointer pour les compter (effectue une correspondance terme à terme) ;
- **Code 4** - l'élève regroupe les cubes pour les compter (non maîtrise de l'organisation du dénombrement)
- **Code 9** - erreur dans le dénombrement de la quantité.
- **Code 0** - absence de réponse.

Item GS27 : *Énoncé du nombre de points*

- **Code 1** - L'enfant sait dénombrer jusqu'à 6 ;
- **Code 2** - L'enfant sait dénombrer jusqu'à 4 ;
- **Code 9** - Réponse erronée.
- **Code 0** - Absence de réponse

Item GS28 : *Énoncé de la désignation chiffrée des nombres*

- **Code 1** - L'enfant connaît l'écriture des nombres jusqu'à 6 ;
- **Code 3** - L'enfant connaît l'écriture des nombres jusqu'à 4 ;
- **Code 9** - Réponse erronée.
- **Code 0** - Absence de réponse

NIVEAU : GRANDE SECTION
DISCIPLINE : MAÎTRISE DU LANGAGE
CHAMP : LANGAGE EN SITUATION ET COMMUNICATION
COMPÉTENCE : Comprendre des consignes simples et complexes
MOTS CLÉS : Compréhension ; Consignes ; Situation petit groupe

G

1. PRÉSENTATION

L'objectif poursuivi est d'évaluer la compréhension de consignes dans des tâches scolaires. Les consignes proposées imposent le traitement d'un lexique simple (colorier, entourer, dessiner) devant amener l'enfant à réaliser une ou plusieurs actions précises. Le support utilisé se présente sous la forme d'une image. La simplicité du support doit permettre de mieux appréhender la phase préliminaire de l'activité que constitue le traitement de la consigne.

L'évaluation se déroule en passation semi-collective de 6-12 enfants. Chaque élève dispose d'une feuille sur laquelle figurent l'image et de crayons de couleur (rouge, vert, jaune et bleu). Il faut s'assurer avant de commencer que les enfants connaissent les couleurs qui seront utilisées, en demandant collectivement de les dénommer et de les montrer. Le temps de passation est en moyenne de 10 minutes par groupe.

2. CONSIGNES DE PASSATION

Dire aux enfants (consigne 1) :

« Sur la feuille, il y a une image (montrer). On voit une maison avec un petit jardin devant. Vous allez bien écouter et, quand je vous le dirai, vous utiliserez les crayons de couleur pour faire ce que je vous demande.

Écoutez bien : Dessiner un ballon bleu à côté de la maison. »

Laisser quelques secondes, puis répéter une nouvelle fois la consigne :

« Dessiner un ballon bleu à côté de la maison. Maintenant, allez-y ! »

S'assurer que tous les enfants ont terminé et corriger collectivement.

Utiliser la même procédure pour les quatre autres consignes :

Consigne 1 : « Dessiner un oiseau bleu au-dessus de la maison. »

Consigne 2 : « Entourer la porte en rouge. »

Consigne 3 : « Colorier toutes les fenêtres en jaune. »

Consigne 4 : « Dessiner de l'herbe verte devant la maison et colorier la cheminée en rouge. »

Item GS29 à GS 32

Pour chacune de ces consignes, quatre éléments d'observation peuvent être pris en compte.

- **Code 1** - Exécution entièrement correcte de la consigne.
- **Code 2** - Exécution partiellement correcte de la consigne : erreur de repérage ou erreur d'action.
- **Code 9** - Exécution totalement erronée de la consigne : les erreurs portent sur les deux dimensions (repérage et action).
- **Code 0** - Absence de réponse.