

INDICATIONS DE PASSATION

CODAGE

1 REUSSI 2 en cours 3 ECHOUE

LE LANGAGE

LES COMPOSANTES SONORES DE LA LANGUE

Item 1

Repérer une syllabe dans un mot

Faire une série d'exemples, comme dans les activités classiques de phonologie. Désigner les images à l'oral pour éviter les confusions.

Faire un travail similaire les jours précédents l'évaluation car les élèves sont fortement impactés par les situations vécues récentes : pour peu que l'enseignant travaille à cette époque le phonème, les élèves vont faire des erreurs dans ce sens ;

1 et 2 erreurs = code 2

Item 2

Localiser une syllabe

Les cases vides dessous permettent à l'enseignant d'utiliser les signes usuels (vague, carré, rond ...). Le nombre de syllabes sera donc précisé par ses signes (les faire avant photocopie des livrets).

On procédera comme dans les activités classiques de phonologie. Désigner les images à l'oral pour éviter les confusions, et sans doute travailler le vocabulaire (nageoire) en cours d'année pour que l'enfant n'ait pas à le découvrir au moment de l'évaluation..

1 et 2 erreurs = code 2

LIRE

Item 3

Lire les voyelles.

La fleur permet de visualiser la ligne plus facilement pour les enfants.

1 erreur = code 2 ; au-delà, code 3

Item 4

Lire des syllabes.

Les cases vides permettent à l'enseignant d'écrire les syllabes étudiées en classe avant de photocopier les livrets. Ce sont sur elles que vont porter l'évaluation. Le nombre des syllabes est variable, donc le nombre de cases à utiliser (en plus ou en moins).

2 erreurs = code 2

au-delà = code 3

Item 5

Lire des petits mots.

Mettre des mots rencontrés sans se limiter aux mots outils.

Même chose que pour l'item 4

ECRIRE

Les lignes à utiliser sont à l'appréciation des enseignants. Cette feuille va servir pour les items de 6 à 10, d'où la nécessité d'identifier les lignes par des icônes ou symboles reconnaissables par les enfants.

Item 6

Ecrire son prénom

A la lecture, on ne reconnaît pas le prénom = code 3

Quelques imprécisions dans les lettres = code 2

Item 7

Calligraphie

De bonne (code 1) à très moyenne (code 3)

Item 8

Ecrire les voyelles

1 erreur = code 2

au-delà = code 3

Item 9

Ecrire les syllabes

En relation avec les syllabes de l'item 4

2 erreurs = code 2

au-delà = code 3

Item 10

Ecrire des petits mots

En relation avec les syllabes de l'item 5

Possibilité de dicter des mots construits à partir de syllabes vues : ex : puma, papi,

2 erreurs = code 2

au-delà = code 3

DECOUVRIR LA LANGUE ECRITE

Item 11

Attester de sa compréhension texte 1

Expliciter ou désigner les images à l'oral pour éviter les interprétations AVANT de lire le texte. Ce procédé de contextualisation permet de fixer l'attention pendant la lecture (Ce paramètre peut éventuellement être pris en compte lors de l'évaluation au CP). L'évaluation se fait néanmoins après la lecture et non au fur et à mesure (on évalue ainsi la mise en mémoire, essentielle en lecture).

1 erreur au plus = code 1

2 erreurs = code 2

au-delà = code 3

Pour les CP qui ont déjà passé l'épreuve en GS, il se peut que la reconnaissance de l'activité leur fasse perdre la concentration nécessaire. Il appartient donc aux enseignants de CP chargés de faire passer cette évaluation de bien préciser les principes qui régissent ces évaluations.

DECOUVERTE DU MONDE

Item 1

Dénombrer une collection (manipulation)

Cet item permet de situer le champ numérique de l'enfant, donc la collection donnée dépend de l'enfant.

Cette activité peut se faire au moment de l'accueil : des boîtes de différentes couleurs avec des collections différentes pour les enfants évalués.

Réussi ou échoué = code 1 ou 3

Item 2

Cet item permet d'évaluer la représentation des nombres en relation avec la connaissance du système décimal. Il oriente aussi les enseignants à utiliser les cartes à points. L'enseignant écrit le nombre dans la case et le dit à l'élève.

Proposer un nombre entre 10 et 20

Réussi ou échoué = code 1 ou 3

Item 3

Idem que pour item 2 avec cette fois un nombre entre 20 et 30, voir plus grand selon le niveau de l'élève.

Réussi ou échoué = code 1 ou 3

Item 4

Réussi ou échoué = code 1 ou 3

Item 5

Il s'agit d'un teste de PIAGET sur la notion de quotité.

Réussi ou échoué = code 1 ou 3

Item 6

Comparer des quantités

Ce travail sur photos engage les enseignants à utiliser ce support : en effet, il est la transition efficace entre la situation vécue et l'énoncé. Prendre des photos lors du travail en situation réelle et retravailler cette situation à distance à partir de photos va engager l'enfant dans le recours à l'évocation et à la représentation, en agissant sur les photos. L'étape suivante au CP sera l'accentuation vers la schématisation.

On peut proposer aux élèves d'écrire sur les photos.

Réussi ou échoué = code 1 ou 3

Item 7

Réussi ou échoué = code 1 ou 3

Item 8

Distribuer

Ce travail évalue les stratégies de distribution à travers un manipulation.

Possibilité d'un reste supérieur à 4.
Réussi ou échoué = code 1 ou 3

Item 9
Idem que pour litem 8. Prévoir le découpage.
Réussi ou échoué = code 1 ou 3

Item 10
Utiliser le document agrandi pour faire éventuellement des exemples au tableau (ne serait-ce que pour le pont). Donner les cases déjà découpées aux élèves. Toutes les cases ne sont pas à utiliser à ce niveau.
Réussi s'il existe **au moins** les chemins demandés ,même si toutes les cartes ne sont pas utilisées : code 1
échoué = code 3

Item 11
Reconnaître l'écriture des chiffres
Tous les chiffres présents ne sont sans doute pas à évaluer (ex : 1)
Réussi ou échoué = code 1 ou 3

Item 12
Reconnaître les nombres entre 10 et 20.

Item 13
Reconnaître les nombres entre 20 et 30

Items 14 à 16
Dictée selon les mêmes critères que précédemment (chiffres, 10 à 20, 20 à 30)

Item 17
Correspondance terme à terme
Cette évaluation est dans la lignée du l'item 6. Une telle représentation de la situation doit s'appuyer sur un vécu de classe avec prise de photo. Ici aussi, cette évaluation doit permettre une évolution des pratiques dans ce sens.
Réussi ou échoué = code 1 ou 3

Item 18
Mets en jeu les capacités de surcomptage. Insister sur le fait que la maman n'est pas là : donc il n'y a que des enfants présents sur l'image .
Réussi ou échoué = code 1 ou 3