

## Evaluations de fin de Grande Section

### Circonscription de Bergerac Est

---



## Evaluations de fin de GS – Circonscription de Bergerac Est

### Protocole de passation : connaissances des nombres

---

#### Matériel nécessaire :

- cartes sur lesquelles figurent les représentations des nombres de 1 à 6 en constellation
- cartes sur lesquelles figurent les écritures chiffrées des nombres de 1 à 10
- des jetons, des cubes, ou autres objets en quantité suffisante
- une boîte opaque
- crayons à papier

#### Organisation :

Il est conseillé de faire passer cet ensemble d'items de manière individuelle, notamment afin de pouvoir observer les procédures utilisées par les élèves.

Pour l'exercice n°10, les élèves ne doivent pas avoir accès à un modèle de bande numérique (ni collective, ni individuelle).

#### 1) Connaissance de la comptine

##### Savoir réciter la comptine au moins jusqu'à 30

L'enseignant demande à l'élève : « Jusqu'où sais-tu compter ? » ou « compte pour moi », puis « je n'ai pas eu le temps de noter, pourrais-tu recompter ? »

La demande d'un deuxième comptage permettra de mettre éventuellement en évidence les parties stables de la comptine. Noter les erreurs.

Noter le nombre  $n$ , plus grand nombre de la partie stable de la comptine.

Codage de la correction :

1	L'élève compte au moins jusqu'à 30 sur les 2 essais si nécessaire
9	Autre réponse
0	Absence de réponse

#### 2) Reconnaissance des constellations

##### Savoir reconnaître les 6 premiers nombres sous forme de constellations des dés

L'enseignant dit à l'élève : « Quel est le nombre de points dessinés sur les étiquettes que je te montre ? »

Pour évaluer cette compétence, l'enseignant montrera dans le désordre, pendant 3 à 5 secondes, des cartes des constellations du dé. Il entoure ensuite sur la fiche d'évaluation les constellations reconnues par l'élève sans hésitation.

Codage de la correction :

1	L'élève reconnaît les 6 premières constellations.
9	Autre réponse
0	Absence de réponse

### 3) Reconnaissance des écritures chiffrées

#### Savoir reconnaître les 10 premiers nombres écrits en chiffres

L'enseignant dit à l'élève : « *Quels sont les nombres écrits sur les étiquettes que je te montre ?* »

Pour évaluer cette compétence, l'enseignant montrera dans le désordre, pendant 3 à 5 secondes, les cartes des nombres écrits en chiffres (toutes celles de 1 à 10). Il entoure ensuite sur la fiche d'évaluation les écritures chiffrées reconnues par l'élève sans hésitation.

Codage de la correction :

1	L'élève reconnaît les 10 écritures.
2	L'élève confond seulement le 6 et le 9 (tous les autres nombres sont correctement reconnus).
9	Autre réponse
0	Absence de réponse

### 4) Représentation des nombres

#### Savoir utiliser ses doigts pour représenter les premiers nombres

L'enseignant dit à l'élève : « *Montre n avec tes doigts* », et lui demande éventuellement s'il connaît une autre façon de faire. Il entoure ensuite sur la fiche d'évaluation les configurations présentées par l'élève.

Codage de la correction :

1	L'élève connaît plusieurs façons de représenter les nombres demandés, en particulier il utilise les 2 mains pour représenter 2, 3 et 5.
2	L'élève connaît 1 seule façon de représenter tous les nombres demandés.
9	Autre réponse
0	Absence de réponse

### 5) Dénombrement d'une collection d'objets

Les collections suivantes peuvent être composées de fèves, de marrons, de cubes non emboîtables, soit tous de même couleur, soit de couleurs distinctes.

#### 5.1. Savoir dénombrer une collection d'objets mobiles

Une collection de 12 objets est étalée sur la table devant l'élève.

L'enseignant demande à l'élève : « *Combien y a-t-il d'objets sur la table ?* ». Il écrit dans la case la réponse proposée par l'élève.

Codage de la correction :

1	L'élève donne le bon résultat.
9	L'élève donne un résultat erroné à cause de sa procédure de dénombrement. Noter la procédure utilisée par l'élève : déplace, pointe, compte avec les yeux, ne connaît pas suffisamment bien la comptine jusqu'à 12 ....
0	Absence de réponse

5.2 Pour repérer si l'élève utilise sa connaissance de l'itération +1 pour passer au nombre suivant, lui demander « et si maintenant j'ajoutais un autre, combien y aurait-il d'objets sur la table ? »

Codage de la correction :

1	L'élève répond 13 sans recompter tous les objets.
9	L'élève recompte tous les objets, peu importe la réponse donnée.
0	Absence de réponse

#### 5.3. Savoir dénombrer une collection d'objets fixes

L'enseignant montre à l'élève dans la fiche d'évaluation, partie 5, le rectangle contenant des jetons dessinés.

Il demande à l'élève : « *Combien y a-t-il de jetons dans ce rectangle ?* ». Il écrit dans la case la réponse proposée par l'élève.

Codage de la correction :

1	L'élève donne le bon résultat.
9	L'élève donne un résultat erroné. Noter alors sa procédure de dénombrement : pointe, barre, compte avec les yeux, ne connaît pas la comptine ....
0	Absence de réponse

## 6) Réalisation d'une collection d'objets de cardinal fixé

### 6.1. Savoir construire une collection à partir d'objets mobiles

Une quantité importante de jetons est placée dans une boîte éloignée de l'élève.

L'enseignant donne une barquette vide à l'élève et lui demande : « *Va chercher 10 jetons, pas plus, pas moins.* »

Quand l'élève revient avec sa barquette, l'enseignant lui dit « Tu vérifies que tu en as bien 10. »

Codage de la correction :

1	L'élève produit bien une collection de 10 jetons, en un seul voyage.
2	L'élève produit bien une collection de 10 jetons, en réajustant sur un voyage (et un seul) supplémentaire.
9	L'élève donne un résultat erroné. Noter alors sa procédure de dénombrement : prend une quantité au hasard, déplace, pointe, compte avec les yeux, ne connaît pas la comptine ...
0	Absence de réponse

### 6.2. Savoir construire une collection

L'enseignant fournit un crayon à l'élève et lui présente à nouveau la fiche d'évaluation.

Il lui dit alors : « *Dessine 8 jetons dans cette case.* »

Codage de la correction :

1	L'élève produit bien une collection de 8 jetons.
9	L'élève donne un résultat erroné. Noter alors sa procédure : dessine une quantité au hasard, ne dessine pas au même rythme qu'il compte, remplit la case, ....
0	Absence de réponse

### 6.3. Savoir construire une collection équipotente à une autre collection

L'enseignant présente la bande des sept disques à l'élève et lui dit : « Chaque rond doit être habillé par un jeton. Il faut que tu ailles chercher exactement le nombre de jetons pour que tous les disques soient habillés. Pas un de plus, pas un de moins. »

La boîte de jetons est éloignée. La bande des sept ronds est reproduite à part de la feuille de saisie de l'élève afin que l'élève ne voit que cet item. L'élève valide lui-même en disposant ses jetons sur les disques.

Codage de la correction :

1	L'élève compte le nombre de ronds avant de partir et réalise une collection de 7 jetons qu'il dispose ensuite sur les disques..
2	L'élève compte le nombre de ronds avant de partir et se trompe en réalisant la collection à 1 jeton près.
9	L'élève part sans compter les disques et revient avec une collection aléatoire.
0	Absence de réponse

## 7) Savoir comparer deux collections

La passation de cet item doit aussi se réaliser sur une bande ne contenant que cet exercice.

L'enseignant montre la carte à points et la carte des soleils et demande « Où il y en a le moins ? Les points ou les soleils ? » et recommence à chaque fois pour chaque carte la même chose.

Codage de la correction :

1	L'élève répond juste : les soleils et les croix
2	L'élève répond juste seulement aux croix par simple observations ;
3	L'élève répond faux car il inverse « moins que » et « plus que »
9	L'élève donne un résultat erroné.
0	Absence de réponse

## 8) Premiers calculs

### 8.1. Savoir donner le résultat d'un ajout de 2 petites collections sans pouvoir manipuler les éléments

L'enseignant présente à l'élève une boîte opaque contenant 4 jetons rouges. Il lui fait vérifier ce nombre. Puis il ajoute dans la boîte 2 jetons bleus, en une seule fois (pas 1 et encore 1), sans que l'élève puisse voir les jetons.

Il demande alors à l'élève : « *Combien y a-t-il de jetons maintenant dans la boîte ?* »

Codage de la correction :

1	L'élève répond 6.
9	L'élève donne un résultat erroné. Noter éventuellement sa procédure.
0	Absence de réponse

## 8.2. Savoir donner le résultat d'un retrait d'1 élément à une petite collection sans pouvoir manipuler les éléments

L'enseignant présente ensuite à l'élève la boîte opaque contenant 5 jetons jaunes. L'élève peut vérifier ce nombre.

L'enseignant enlève alors 1 jeton, sans que l'élève puisse voir les jetons.

Et il demande alors à l'élève : « *Combien y a-t-il de jetons maintenant dans la boîte ?* »

Codage de la correction :

1	L'élève répond 4.
9	L'élève donne un résultat erroné. Noter éventuellement sa procédure.
0	Absence de réponse

## 9) Positionner un objet selon son rang.

L'enseignant présente la piste et dit : « Sur cette piste, on a dessinée la noisette dans la 3<sup>ème</sup> case à partir du départ.

Tu dois dessiner une fleur dans la 6<sup>ème</sup> case. » Laisser l'élève faire. Puis recommencer pour le rond, puis pour le soleil.

Codage de la correction :

1	L'élève réussit à placer les 3 objets ou seulement la fleur et le soleil.
2	L'élève réussit seulement à placer un objet
9	L'élève ne place aucun objet à sa place
0	Absence de réponse

## 10) Ecriture des nombres en chiffres.

### Savoir écrire la suite des 10 premiers nombres, sans modèle

Dans un espace de la classe où la file numérique n'est pas visible, l'enseignant dit à l'élève :

« *Ecris la suite des nombres aussi loin que tu peux.* »

Codage de la correction :

1	L'élève écrit la suite des nombres, au moins jusqu'à 10, quelles que soient l'orientation et la qualité des signes tracés.
9	L'élève oublie des nombres ou ne les écrit pas dans l'ordre avant d'arriver à 10.
0	Absence de réponse

Equipe de conception :

Marie Alayrac, CPC Bergerac Est, Dominique Dubreucq, CPC Bergerac Est, Catherine Taveau, Professeur de mathématiques ESPE d'Aquitaine