

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions en moyenne section

« Être des guetteurs des progrès de l'élève »

Évaluation de l'élève : École :

			Code	Observations <i>Besoins particuliers de l'élève...</i>
Oser entrer en communication	1	Parler spontanément à l'adulte.		
	2	Oser prendre la parole en grand groupe.		
	3	Oser prendre la parole en groupe restreint. <i>Temps libres</i>		
	4	Savoir utiliser les pronoms personnels je, tu, il/elle. <i>Voir indications codage plus bas.</i>		
	5	Savoir écouter : accepter les tours de parole, attendre pour prendre la parole, écouter ses pairs...		
	6	Savoir répéter une phrase simple.		
Réfléchir avec les autres	7	Dialoguer avec un ou des pairs au sein d'ateliers. <i>Tenir compte du point de vue de l'autre, lui répondre, le questionner (sous la tutelle d'un adulte)</i>		
Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique	8	Réciter une comptine simple. <i>Voir indications codage plus bas.</i>		
	9	Scander les syllabes de son prénom ou de mots connus. <i>Voir indications codage plus bas.</i>		
	10	Isoler la première ou la dernière syllabe d'un mot à deux syllabes. <i>L'enseignant donne un exemple en frappant dans les mains puis propose à l'élève de faire de même à partir d'un autre mot. Voir indications codage plus bas.</i>		
Restituer des mots usuels	11	Nommer les objets usuels de la classe, de l'école (au moins une dizaine)		
	12	Nommer des parties du corps (au moins une dizaine). <i>Les parties sont désignées par l'adulte ou l'élève soit directement sur le corps soit à partir d'une représentation.</i>		
	13	Nommer des actions en situation (au moins une dizaine). <i>Hors motricité. Voir indications codage plus bas.</i>		
	14	Nommer des actions à partir d'une planche d'illustrations. <i>Voir plus bas pour indications codage</i>		

	15	Verbaliser une émotion et/ou une sensation.		
	16	Utiliser le vocabulaire temporel (avant, maintenant, après, hier, aujourd'hui, demain). <i>A évaluer, par exemple, au moment des rituels, des bilans de fin de journée, de la préparation d'une sortie ou d'une activité, de l'évocation d'un évènement.</i>		
	17	Comprendre le vocabulaire spatial en situation (séance d'EPS) : sur, sous, à côté, devant, derrière, entre, dans, dedans, dehors... <i>Répondre à une consigne. Voir indications codage plus bas.</i>		
Comprendre et apprendre	18	Reformuler une consigne simple qui vient d'être dite.		
	19	Expliquer une action simple réalisée ou observée en motricité. <i>Par exemple à partir de photos d'élèves.</i>		
	20	Relater un évènement vécu.		
	21	S'exprimer avec des phrases simples (syntaxiquement correctes).		
	22	S'exprimer en utilisant des phrases complexes (utilisation de connecteurs, de compléments...). <i>Voir indications codage plus bas.</i>		
	23	Identifier les éléments clés de l'histoire (personnages, actions, lieu). <i>A partir de l'album</i>		
	24	Trouver l'image qui illustre le début et la fin de l'histoire. <i>Voir planches de 5 images fournies.</i>		
	25	Raconter une histoire lue en classe à l'aide de l'album <i>Les 3 petits cochons du Père Castor.</i>		
	26	Raconter une histoire lue en classe sans l'aide de l'album. <i>Montrer la couverture pour aider au lancement. Il faut avoir lu l'histoire plusieurs fois, au moins 5 fois. Avec relance de l'adulte. Voir indications codage plus bas.</i>		
Découvrir les fonctions de l'écrit	27	Reconnaître des écrits utilisés fréquemment dans le quotidien de la classe (comptines, recettes, récits,).		
	28	Se référer aux écrits utilisés les plus fréquemment en classe.		
	29	Produire une trace écrite. <i>Trace écrite = trace autre que le dessin qui tend vers l'écriture lisible ou non lisible.</i>		
	30	Savoir dicter à l'adulte. <i>Juste avoir conscience que l'oral peut s'écrire.</i>		

Devenir lecteur	31	Montrer de l'intérêt à manipuler l'objet livre.		
	32	Montrer du plaisir à écouter des histoires.		

Codage en lien avec le fichier OpenOffice

Principes généraux :

Code 1 : L'élève sait faire ou il réussit régulièrement.

Code 3 : L'élève sait faire partiellement ou il réussit parfois.

Code 9 : La production de l'élève est sans correspondance avec la réponse attendue.

Code 0 : L'élève ne sait pas encore faire ou il ne réussit pas encore.

Code A : Elève absent.

Exemples :

Item 4 : **Code 1** : je + tu +il ou elle. **Code 3** : je + tu. **Code 9** : je **Code 0** : Rien

Item 8 : **Code 1** : Comptine entière. **Code 3** : L'élève récite partiellement. **Code 0** : L'élève ne sait pas le faire.

Item 9 : **Code 1** : Prénom + autres mots. **Code 3** : L'élève scande seulement son prénom. **Code 0** : L'élève ne sait pas le faire.

Item 10 : **Code 1** : L'élève sait le faire. **Code 3** : L'élève sait isoler la dernière syllabe d'au moins 5 mots. **Code 0** : L'élève ne sait pas le faire.

Item 13 : **Code 1** : L'élève sait le faire. **Code 3** : L'élève sait nommer entre 5 et 10 actions. **Code 0** : L'élève nomme moins de 5 actions.

Item 14 : **Code 1** : L'élève sait nommer entre 15 et 20 actions. **Code 3** : L'élève nomme entre 7 et 14 actions. **Code 0** : L'élève nomme moins de 7 actions.

Item 17 : **Code 1** : L'élève comprend tous les mots. **Code 3** : L'élève comprend plus de 4 mots. **Code 0** : L'élève comprend moins de 4 mots.

Item 22 : **Code 1** : L'élève utilise au moins un connecteur. **Code 0** : L'élève n'en utilise aucun.

Item 26 : **Code 1** : L'élève sait raconter le début, le milieu et la fin de l'histoire. **Code 3** : L'élève sait raconter le début de l'histoire. **Code 0** : L'élève ne sait pas raconter l'histoire.

Au niveau du fichier Open Office :

Le **code 1** correspond à **100%** de réussite.

Le **code 3** à **50%** de réussite.

Les **codes 9** et **0** à **0%** de réussite.

« L'enfant a besoin de quelqu'un qui le voit réussir et qui témoigne de sa réussite.
L'évaluation, c'est le moment où quelqu'un témoigne de la réussite d'un enfant. »

Viviane Bouysse