

Une démarche d'évaluation positive au cycle 1

Situation n°1 : le jeu Rush Hour



Deux compétences :

Reproduire un assemblage à partir d'un modèle.

Faire évoluer l'assemblage en glissant les pièces, pour faire sortir le camion blanc.

Un chemin de progrès proposé par le jeu lui-même

Au moment de l'évaluation, on peut demander à l'élève avec quelle carte la plus difficile il pense réussir à faire sortir le camion de glace blanc.

Une démarche d'évaluation positive au cycle 1

Situation

Place le bon nombre de graines dans les cases.



Complète l'abaque de 1 à 10.



Place le bon nombre de jetons.



ATEO		AIYA
AXIME		LOUISON
LEMENT		TESS

MATEO		AIYA
MAXIME		LOUISON
CLEMENT		TESS
FANETTE		HONORINE

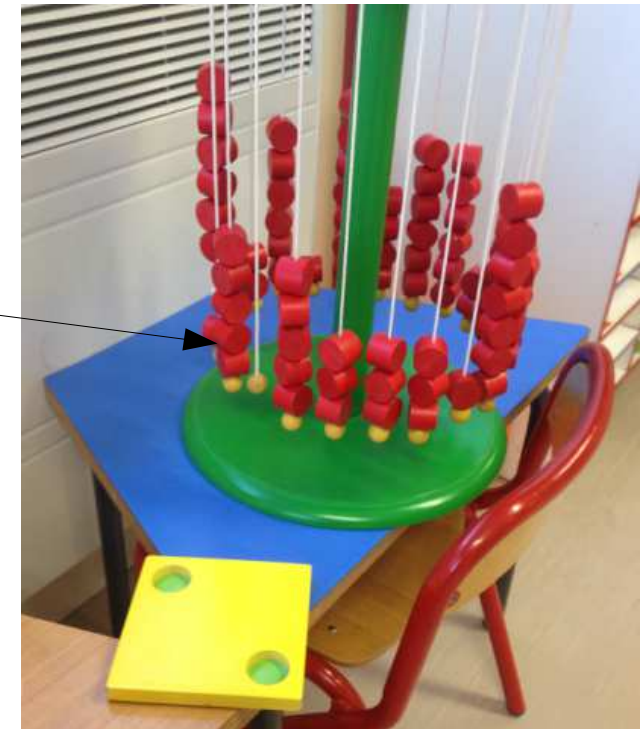
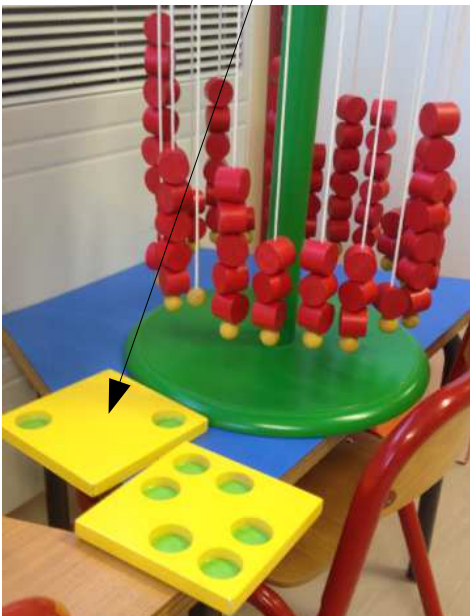
MATEO		AIYA
MAXIME		LOUISON
CLEMENT		TESS
FANETTE		HONORINE

Une compétence : *réaliser des collections équipotentes*

Un chemin de progrès baliser par trois situations de difficulté croissante (empan numérique, ordre des nombres, possibilité ou non de superposer les jetons...)

Une démarche d'évaluation positive au cycle 1

La situation de l'arbre à cerises pour évaluer la compétence d'équipotence.
Il s'agit d'identifier la branche de cerises qui correspond au panier.

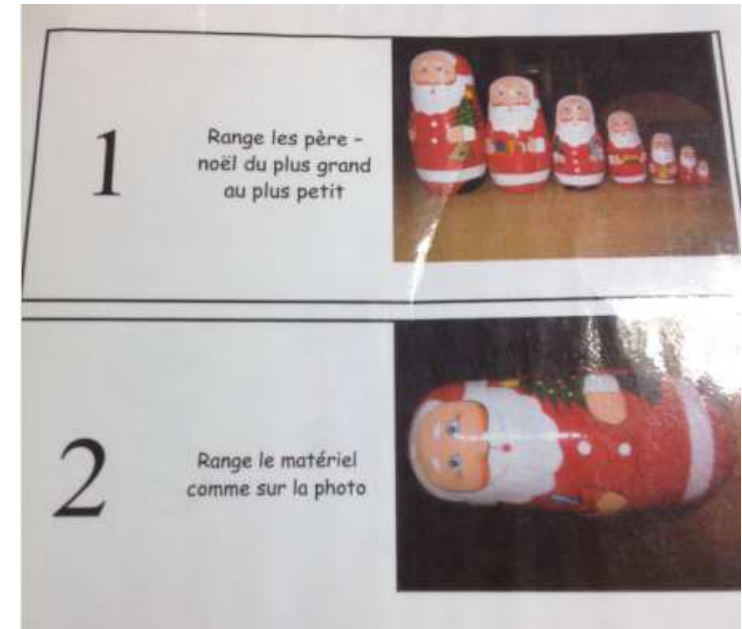


L'élève peut choisir les paniers avec lesquels ils souhaitent travailler.
Le panier peut être maintenu à distance, avec la nécessité de mémoriser la collection de cerises à retrouver (dessin, doigts, comptage....)

Une démarche d'évaluation positive au cycle 1

Situation n°3

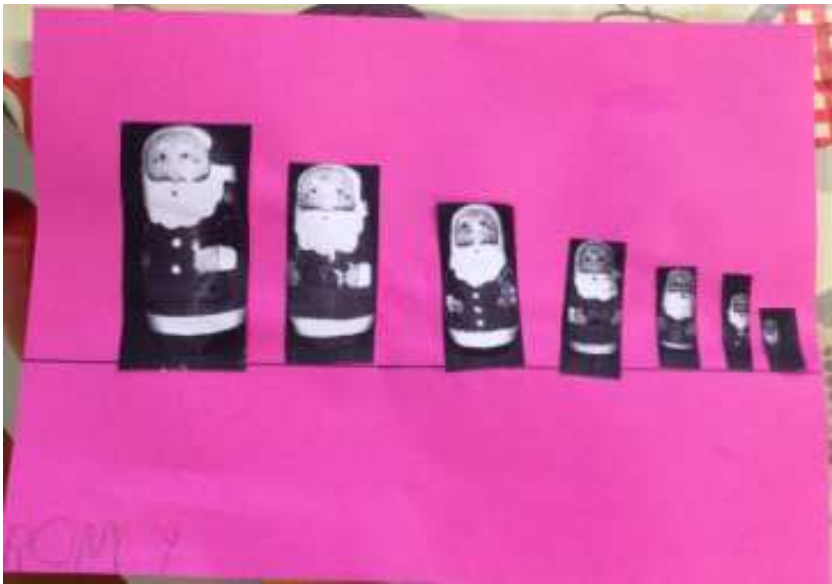
Une compétence : ranger ou classer des objets en respectant un critère de taille.



Deux niveaux d'acquisition au sein d'une même boîte autonome.
L'image n'étant pas en taille réelle, il n'est pas possible pour l'élève de superposer les poupées sur leur modèle respectif

Une démarche d'évaluation positive au cycle 1

Une évaluation sous forme de fiche.
Une construction progressive de
l'abstraction.



Les élèves font le choix du nombre de poupées
russes à ranger.