

	Evaluation diagnostique		Objectifs	Démarches, supports, stratégies	Evaluation - Bilan
	Réussites	Difficultés			
Français - Maîtrise de la langue	<p><b>Langage oral</b> Participe à l'oral si on l'y invite. Se porte volontaire pour délivrer un message oral aux maîtresses de CP et CE1.</p> <p><b>Lecture</b> Reconnaît les différents types d'écrit dans la vie quotidienne. Connaît l'alphabet. Sait dénombrer les syllabes d'un mot.</p> <p><b>Ecriture – production d'écrits.</b> Ecriture en capital d'imprimerie acquise.</p>	<p><b>Langage oral</b> S'exprimer de façon claire (troubles articulatoires). Peu de participation à l'oral.</p> <p><b>Lecture</b> Ne déchiffre pas. Ne combine pas. N'a pas acquis un capital de mots par voie directe. Pas de conscience phonologique. Montre peu d'intérêt pour l'écrit en situation de lecture découverte. Localiser une syllabe dans un mot (début, milieu, fin)</p> <p><b>Ecriture – production d'écrits.</b> Ecriture cursive non maîtrisée. Ne sait pas inventer une histoire (phrases hors contexte) Vocabulaire pauvre.</p>	<p><b>Langage oral</b> Réciter des comptines ou de courts poèmes (une dizaine). Décrire des images (illustrations, photographies...). S'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié.</p> <p><b>Lecture</b> Écouter lire des œuvres intégrales, notamment de littérature de jeunesse. Lire aisément les mots les plus fréquemment rencontrés (dits mots-outils). Lire aisément les mots étudiés. Distinguer entre la lettre et le son qu'elle transcrit ; connaître les correspondances entre les lettres et les sons dans les graphies simples (ex. : <i>f; o</i>) et complexes (ex. : <i>ph; au, eau</i>). Connaître les correspondances entre minuscules et majuscules d'imprimerie, minuscules et majuscules cursives.</p> <p><b>Ecriture – production d'écrits.</b> Ecrire sans erreur des mots mémorisés. Ranger des mots par ordre alphabétique. Utiliser des mots précis pour s'exprimer. Écrire sans erreur, sous la dictée, des syllabes, des mots et de courtes phrases dont les graphies ont été étudiées. Copier un texte court sans erreur dans une écriture cursive lisible et avec une présentation soignée.</p>	<p><b>Langage oral</b> Multiplier les situations langagières. Mise en place d'un débat oral une fois toutes les deux semaines traitant d'un sujet précis.</p> <p><b>Lecture - Compréhension</b> Lecture suivie dans le cadre du projet de la classe. Encourager Ludo (nom inventé) à prendre un livre quand il a terminé son travail. Questions orales de compréhension dans le cadre de la lecture suivie d'un album. Mise en place d'activités de lecture de textes courts pour affiner la compréhension. Utilisation de la méthode Borel-Maisonny (étude d'un son par semaine). Jeux phonologiques.</p> <p><b>Ecriture – production d'écrits.</b> Mise en place de situations de production d'écrits par le biais du cahier de vie, décrire ce que l'on fait ou ce que l'on a fait en classe, expliquer ce que l'on a vu, lu ou travaillé... Mise en place de situations de productions d'écrits précises (envoyer une lettre, une carte postale, carte de vœux à quelqu'un de sa famille...) <u>Ecriture</u> : s'entraîner sur des lignages variables (5mm maternelle puis lignage maternelle plus petit, puis seyes 3mm si progrès).</p>	<p>Bilan de période. Evaluations en fin de séquence. Evaluations trimestrielles Observations de l'enseignante</p>

<p>Mathématiques</p>	<p><b>Numération</b> Sait se repérer sur une droite graduée (nombres jusque 10). Dénombrer et réalise des collections (jusque 20). Produit une suite écrite de nombres de 1 en 1 à partir d'un nombre donné (inférieur à 10)</p> <p><b>Calcul</b> Sait résoudre les additions et les soustractions en ligne.</p> <p><b>Problèmes</b> Recherche et extrait des informations dans des problèmes portant sur les petites quantités (augmentation, diminution).</p> <p><b>Géométrie et mesures.</b> Se repère dans l'espace en utilisant un schéma (en haut, en bas, à gauche, à droite, sur, sous, entre) Nomme les formes géométriques les plus courantes (carré, rectangle, triangle, rond). Distingue carrés et triangles. Perçoit les différences de longueurs.</p>	<p><b>Numération</b> Difficultés dans les désignations orales et écrites des nombres (supérieurs à 10). Difficultés à ranger les nombres du plus petit au plus grand.</p> <p><b>Calcul</b> Ne sait pas réaliser les compléments à 10. Ne maîtrise pas la technique de l'addition posée (sans retenue). Recourt à l'utilisation des doigts dans les situations d'ajout et de retrait (calcul mental).</p> <p><b>Problèmes</b> Quelques difficultés dans les problèmes de partage/distribution.</p> <p><b>Géométrie et mesures.</b> Tracés à la règle imprécis.</p>	<p><b>Numération et Calcul</b> Connaître (savoir écrire et nommer) les nombres entiers naturels inférieurs à 60. Produire et reconnaître les décompositions additives des nombres inférieurs à 10 ("table d'addition"). Comparer, ranger, encadrer ces nombres. Écrire une suite de nombres dans l'ordre croissant ou décroissant. Connaître les doubles des nombres inférieurs à 10 et les moitiés des nombres pairs inférieurs à 10. Calculer en ligne des sommes, des différences. Commencer à utiliser la technique opératoire de l'addition. Résoudre des problèmes simples à une opération.</p> <p><b>Problèmes</b> - Organiser les informations d'un énoncé. - Réaliser des problèmes simples portant sur les quatre opérations.</p> <p><b>Géométrie et mesures.</b> Situer un objet et utiliser le vocabulaire permettant de définir des positions (devant, derrière, à gauche de, à droite de...) Reconnaître et nommer un carré, un rectangle, un triangle. Décrire, reproduire, tracer un carré, un rectangle, un triangle rectangle. Reproduire des figures géométriques simples à l'aide d'instruments ou de techniques : règle, quadrillage. Utiliser des instruments pour réaliser des tracés : règle. Repérer des cases, des nœuds d'un quadrillage. S'initier au vocabulaire géométrique. Reconnaître et nommer le cube et le pavé droit. Comparer et classer des objets selon leur longueur et leur masse.</p>	<p><b>Numération</b> Jeux de bataille de nombres inférieurs à 50. Jeux PC à dominante mathématiques Jeu mathématique portant sur les nombres (corde à linge, furet, fusée...) ➤ Situations ERMEL GS, ERMEL CP et CAP Maths CP</p> <p><b>Calcul</b> Bataille des additions Jeux PC à dominante mathématiques ➤ Situations ERMEL CP et CAP Maths CP</p> <p><b>Problèmes</b> Multiplier les situations problèmes portant sur les petites quantités et les 4 opérations. ➤ Situations ERMEL GS, ERMEL CP et CAP Maths CP</p> <p><b>Géométrie</b> Jeux de tangram. Jeux de traçage de figures géométriques, de pavage.</p>	<p>Bilan de période. Evaluations en fin de séquence. Evaluations trimestrielles Observations de l'enseignante</p>
<p>Découverte du monde</p>	<p><b>Espace</b> Sait se repérer dans le plan de la classe. <b>Temps</b> Connait les noms des jours et des mois.</p>	<p><b>Espace</b> Se repérer sur le plan d'une ville, d'un site touristique. <b>Temps</b> Lire un calendrier et se repérer dans la semaine (jours), dans le mois, dans l'année. Ne se repère pas dans le temps de la journée (emploi du temps) L'évolution de la « vie » : le passé lointain et la passé présent ; la frise historique ; l'histoire.</p>	<p><b>Espace</b> Se repérer sur le plan d'une ville, d'un site touristique. Découvrir les paysages (description, vocabulaire) Découvrir le France (cartes, emblèmes...) Découvrir les continents. <b>Temps</b> Apprendre à se repérer dans le temps (semaine, mois, emploi du temps) Distinguer le passé lointain et le passé présent (comparaison de photos, de groupes sociaux, des transports...) Découvrir l'évolution de la « vie » : les hommes préhistoriques ; l'école d'autrefois ; les châteaux forts ; le moyen-âge...</p>	<p><b>Espace</b> Découverte des continents avec le projet « à la découverte des continents » (Europe et donc la France ; les Amériques ; l'Asie ; l'Afrique ; Antarctique). <b>Temps</b> Découvrir l'évolution de la vie (projet les hommes préhistoriques en période 1 ; travail sur les châteaux-forts, le moyen-âge...) Distinguer le passé lointain et le passé proche (les transports, les vêtements, les habitations, l'école...)</p>	<p>Bilan de période. Evaluations en fin de séquence. Evaluations trimestrielles Observations de l'enseignante</p>

Ouverture culturelle	Ludo (nom inventé) apprécie les situations de pratique artistique ; il est très impliqué dans les projets visant à l'ouverture culturelle.	Ludo (nom inventé) ne va pas vers les livres lors des temps libres.	Construire une culture commune artistique et littéraire. Découvrir les éléments culturels d'autres pays. Découvrir une forme d'art : le cinéma.	Mise en place d'un classeur collectif d'ouverture culturelle que les élèves peuvent consulter librement. Mise en route d'un cahier du lecteur où seront recensés les albums lus dans l'année. Projet « à la découverte des continents » qui va permettre d'aborder la vie dans d'autres pays, découverte d'éléments culturels propres à certains pays. Participation au dispositif « Ecole et cinéma »	
Vivre ensemble Devenir élève	Ludo (nom inventé) participe aux activités de découverte par le jeu ou manipulation avec plaisir.  Il est bien intégré dans la classe.	Ludo (nom inventé) montre peu d'intérêt pour le scolaire. Des difficultés à mener une tâche à son terme. Ludo (nom inventé) n'est pas autonome (sollicite l'ASEH très souvent)  Il lui arrive très souvent de bouder quand il n'a pas envie de faire une activité.	Devenir autonome. Adopter un comportement d'élève. Respecter les règles. Devenir responsable.	Mise en place d'un système d'évolution du comportement : la fleur du comportement (sur une semaine).  Mise en place de responsabilités : les responsabilités du matin et les responsabilités de la journée.  L'amener à ne solliciter l'adulte que s'il a réellement besoin d'aide pour un travail.	Observations de l'enseignante Système de la fleur du comportement

**Intégrations**

	Contenus	Ressenti de l'élève	Bilan fait avec les enseignants :
Informatique CP (le jeudi de 11h15 à 12h)	<p><b>- commencer à s'approprier un environnement numérique (compétence 4 – socle commun palier 1)</b> B2i (niveau cycle 2)</p> <p>Domaine 1 : S'approprier un environnement informatique de travail Domaine 2 : Adopter une attitude responsable Domaine 3 : Créer, produire, traiter, exploiter des données Domaine 4 : S'informer, se documenter</p>	Très enthousiaste, impliquée et volontaire.	

**Prises en charge**

	Contenus	Ressenti de l'élève	Evolution observée en classe :
CMP de ...	Orthophoniste, Psychomotricienne, Psychologue (le mardi à xxh)		