

Protocole de rencontres individuelles

Les rencontres doivent durer environ 2 minutes par élève et ne doivent pas dépasser 5 minutes pour une question de gestion de classe et d'efficacité. N'ayez pas peur de reporter un exercice afin de respecter ce délai. Certaines notions évaluées ici pourraient être observées dans d'autres contextes : distribution de matériel, calendrier, etc. Je vous suggère d'évaluer les enfants avec les étapes 1, 2 et 3 en septembre et de conserver les étapes 4 et 5 pour la période autour de la relâche scolaire.

Aussi, vous pouvez utiliser cet outil d'observation à d'autres moments dans l'année pour démontrer à l'enfant son évolution ou pour vérifier les acquis de vos élèves.

Étape 1 : Réciter la comptine numérique

Demander à l'élève s'il sait compter et de le démontrer en comptant pour VOUS.

Observations à noter	Comptine acquise jusqu'à	Nombres oubliés, nombres ajoutés, Régularités récurrentes	Erreurs survenues
Exemples	1 à 15	Vingt-neuf, vingt-dix... 18 oublié	Inverse le 16 et le 17

Se baser sur la comptine récitée par l'enfant pour déterminer le nombre d'objet à dénombrer lors des prochains exercices.

Étape 2 : Dénombrer des objets

Demander à l'enfant de vous apporter X objets.

Exemple :

Je dépose un porte-crayon sur la table

Apporte 7 crayons	
Apporte 13 crayons	
Apporte 20 crayons	

	Synchronisation	Organisation	Cardinalité
Critères d'observation	La comptine et les gestes sont synchronisés	L'enfant pointe, sépare ou prend les objets déjà comptés	À la question « combien y en a-t-il ? » l'enfant sait qu'il doit répondre le dernier nombre énoncé
Indices de non-maîtrise du dénombrement	L'enfant récite la comptine sans associer de gestes aux nombres qu'il nomme	Il omet des objets, en compte deux fois, etc.	L'enfant répond à la question en recomptant ou en nommant un autre nombre.

L'enfant pourrait dénombrer tous les objets à sa disposition et vous donner le total, ou donner un tas d'objets sans le dénombrer.

Étape 3 : Reconnaître la graphie des nombres

Préparation :

Utiliser des cartes
numérotées de 0 à 20,
placer les cartes pêle-mêle
sur une table

ou

Présenter une feuille sur
laquelle les nombres de 1 à
20 sont mélangés

Demander à l'élève quels nombres il connaît.

Observations à noter	Nombres qu'il sait lire	Nombres qu'il confond	Nombres mal nommés
Exemples	1 à 20 sauf	6 et 9	dix-six = seize

Dépendamment de l'élève et de ses résultats aux autres étapes, vous pouvez demander :

-de nommer le nombre que vous pointez

-de vous montrer tous les nombres qu'il connaît (les nomme-t-il au hasard ?, doit-il les prendre en ordre en récitant la comptine?)

Étape 4 : Connaître le nombre successeur

Regrouper un ensemble de X objets et le faire dénombrer par l'élève.
Ensuite, ajouter un objet à cet ensemble et lui demander combien il y en a maintenant.

Exemple : je fais compter 7 objets, j'en ajoute 1, combien y en a-t-il?

Observations	L'enfant connaît le nombre successeur	L'enfant recompte tout l'ensemble	L'enfant donne une réponse erronée
--------------	---------------------------------------	-----------------------------------	------------------------------------

Étape 5 : Associer une collection équipotente à une collection donnée

L'enfant doit aller chercher sur une table éloignée juste ce qu'il faut pour répondre à la demande sans y retourner une seconde fois.

Exemples :

- aller chercher juste ce qu'il faut de robes pour habiller les poupées placées sur la table.
- aller chercher juste ce qu'il faut de crayons pour en mettre un dans chaque étui ou pot à crayons.
- Aller chercher juste ce qu'il faut de pailles pour chaque verre.
- aller chercher juste ce qu'il faut de voitures pour en mettre un dans chacun des garages.

*S'assurer qu'on demande qu'un seul objet soit associé à chacun des objets du premier ensemble.
Ex. ne pas choisir de demander des bas pour les poupées car il en faut deux par poupée.*

Observations	Utilise le dénombrement	Apporte un tas approximatif d'objets	Apporte tous les objets	Tente de regrouper de la même façon que le premier ensemble (organisation visuelle)
--------------	-------------------------	--------------------------------------	-------------------------	---