



## Accueillir les élèves et les mettre à l'aise

### FICHE D'IDENTITÉ DE L'ÉLÈVE

À remplir par l'enseignant-e

Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_

Date de naissance : \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

Nationalité : \_\_\_\_\_

Année d'étude : \_\_\_\_\_

Langues parlées par l'élève : \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Niveau obtenu : A - B - C

### Tâche 1 | SE PRÉSENTER

Elle s'attache à la présentation de l'élève et comprend 3 items.

Chaque item est coté 1 ou 0.

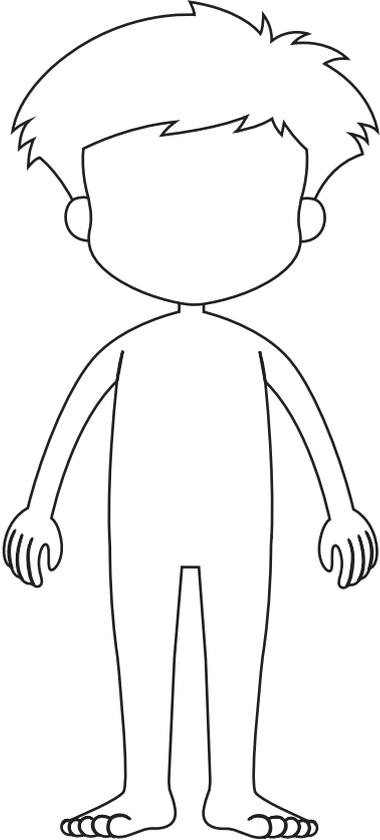
A1	<b>Comment t'appelles-tu ?</b>	/1
A2	<b>Quel âge as-tu ?</b> Réponses acceptées : L'élève peut répondre verbalement (« 4 », « 5 », « 5 ans », « 6 ans »...) ou avec un geste indiquant le chiffre correspondant à son âge.	/1
A3	<b>Quel animal aimes-tu le plus ?</b> Si l'élève ne parvient pas à répondre, proposer l'alternative suivante : « S'il y a plusieurs animaux que tu aimes beaucoup, peux-tu me donner leurs noms ou un de leurs noms ? ».	/1

## Tâche 2 | COMPRÉHENSION DE CONSIGNES SIMPLES (agir - prendre, dessiner...)

Chaque item est coté 1 ou 0.

Placer 5 images sur la table : poule, clé, banane, t-shirt, pantalon.

Dire : « **Regarde bien les images qui sont sur la table.** »

B1	<p><b>Montre-moi la poule.</b></p> <p>Compréhension de la consigne (il désigne l'image ou la prend pour la montrer à l'examineur). ET choix de l'image correcte : 1 ou 0</p>	/1
B2	<p><b>Prends les images de vêtements.</b></p> <p>Exécution correcte de la consigne : 1 ou 0</p>	/1
B3	<p><b>Place-les dans la boîte.</b></p> <p>Si l'élève n'a pas réussi l'item B2, lui désigner les images de vêtements puis lui donner la consigne « <i>Place-les dans la boîte</i> ». Exécution correcte de la consigne : 1 ou 0</p>	/1
B4	<p><b>Dessine les chaussettes du bonhomme.</b></p>  <p>Le point est accordé dès lors que l'élève dessine des chaussettes et ce à n'importe quel endroit de la feuille. Exécution correcte de la consigne : 1 ou 0</p>	/1

### Tâche 3 | CONVERSATIONNEL (s'exprimer par rapport à des questions simples puis par rapport à une image choisie)

#### Partie 1

Elle concerne des questions « dans l'absolu », mais est en lien avec l'élève et son environnement proche.

Chaque item est coté 1 ou 0.

C1	<b>À quoi aimes-tu jouer ?</b>	/1
C2	<b>Qu'est-ce que tu manges à la maison ?</b>	/1
C3	<b>Quelle est la couleur que tu aimes le plus ?</b> Si l'élève ne parvient pas à répondre, proposer l'alternative suivante : « <i>S'il y a plusieurs couleurs que tu aimes beaucoup, peux-tu me donner leurs noms ou un de leurs noms ?</i> ».	/1
C4	<b>Avec qui es-tu venu(e) à l'école aujourd'hui ?</b>	/1

#### Partie 2

On évalue le « parler en interaction » / la compétence conversationnelle.

L'enseignant propose trois images :

- des enfants jouent aux billes ;
- un chat et un chien ;
- un enfant dessine.

Dire : « **Regarde les images qui sont sur la table. Choisis celle que tu préfères.** »

L'élève en choisit une et explique son choix.

L'élève construit sa réponse en interaction avec l'enseignant-e. Un enchaînement de minimum quatre questions (ouvertes de préférence)-réponses est attendu.

L'exemple donné ci-dessous est indicatif, les termes employés et l'ordre des questions peuvent être différents. L'objectif de la tâche est d'observer la capacité de l'élève à élaborer un court échange sur la base d'un référent visuel commun avec l'examineur.

Exemples de conversation :

- *Qu'est-ce que tu vois sur cette image ?*
- *Une petite fille qui dessine.*
- *Que dessine-t-elle ?*
- *Un bonhomme.*
- *Avec quoi dessine-t-elle ?*
- (...)

- Et toi, tu aimes dessiner ?
- Oui !
- Pourquoi ?
- (...)
- Qu'est-ce que tu aimes dessiner ?
- (...)
- Où dessines-tu ?
- (...)
- À quoi vois-tu qu'elle dessine ?
- (...)
- Quand dessines-tu ?
- (...)
- Que fais-tu de tes dessins ?
- (...)

SAVOIR PARLER			
Critères	Indicateurs	Niveau de maîtrise	Note attribuée
L'élève s'engage dans une conversation cohérente.	D1 L'élève construit ses réponses en tenant compte du sens de la question.	Toujours (3 pts) Souvent (2 pts) Parfois (1 pt) Jamais (0 pt)	/3
L'élève s'exprime de façon compréhensible.	D2 D'éventuelles erreurs de syntaxe ou de prononciation ne font pas obstacle à la compréhension du message*.	Toujours (3 pts) Souvent (2 pts) Parfois (1 pt) Jamais (0 pt)	/3
	D3 L'élève utilise un vocabulaire adéquat en lien avec la situation.	Toujours (3 pts) Souvent (2 pts) Parfois (1 pt) Jamais (0 pt)	/3

\* Le message doit être intelligible pour tout interlocuteur (pas seulement pour une personne qui connaît l'élève), même si la production verbale est entachée d'une/d'erreur(s) phonologique(s) et/ou syntaxique(s). Des erreurs phonologiques et/ou syntaxiques peuvent être normales pour des élèves de cet âge.

#### Tâche 4 | COMPRÉHENSION D'UNE DEVINETTE

Chaque item est coté 1 ou 0.

Dire : « **Je vais te poser une devinette, écoute bien...** »

<b>Qu'est ce qui a 2 pattes, 1 bec, des plumes et vole dans le ciel ?</b>	/1
Accepter toute réponse logique.	

## Tâche 5 | COMPRÉHENSION D'UN TEXTE EN CONTINU

Le texte est lu deux fois.

Dire : « **Je vais te lire une histoire. Écoute-la bien.** »

### Quel orage !

Marion et Lucas, qui sont deux enfants, sont partis se promener. Ils ont trouvé un joli coin pour prendre leur goûter. Marion pose la nappe sur l'herbe. Lucas râle parce qu'il a faim.

Mais soudain, le vent se lève et le ciel devient tout noir. Vite, ils remettent tout dans le sac ! Baoum, le tonnerre gronde...C'est l'orage ! Il faut rentrer.

Dire : « **Je vais te relire l'histoire. Après, je te poserai des questions.** »

F1	<b>Qui sont les deux enfants de l'histoire ?</b> Réponses acceptées : Marion et Lucas, un garçon et une fille, ceux qui se promènent...ou toute autre réponse logique.	/1
F2	<b>Que font les enfants ?</b> Réponses acceptées : Ils se promènent, ils se baladent, ils mangent, ils goûtent, ils courent...ou toute autre réponse logique.	/1
F3	<b>Pourquoi Lucas râle-t-il ?</b> Parce qu'il a faim, parce qu'il veut manger...ou toute autre réponse logique.	/1
F4	<b>Pourquoi doivent-ils rentrer ?</b> Réponses acceptées : Parce qu'il y a de l'orage, parce qu'il pleut...ou toute autre réponse logique.	/1

## Tâche 6 | ÉMISSION EN CONTINU (s'exprimer à partir d'images qui constituent une histoire)

Quatre images sont proposées : « Petite histoire de chien ».

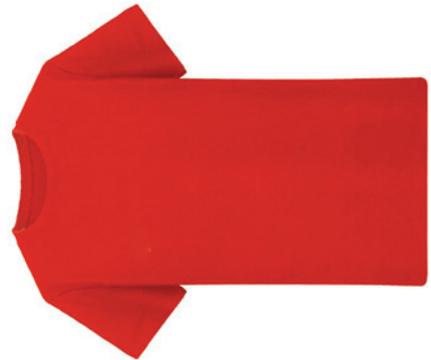
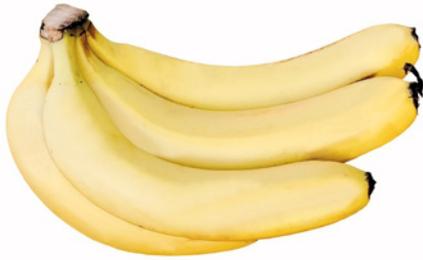
Dire : « **Peux-tu ranger les images pour faire une histoire ?... Raconte-moi ton histoire.** »

L'élève, après avoir rangé les images dans l'ordre de son choix, raconte son histoire.

SAVOIR PARLER			
Critères	Indicateurs	Niveau de maîtrise	Note attribuée
Recevabilité de la production	G1 La qualité de la prononciation est suffisante pour permettre la compréhension du message.	Toujours (3 pts) Souvent (2 pts) Parfois (1 pt) Jamais (0 pt)	/3
	G2 L'élève raconte l'histoire en cohérence avec le support imagé.	Toujours (3 pts) Souvent (2 pts) Parfois (1 pt) Jamais (0 pt)	/3
Maitrise de la langue	G3 L'élève utilise un vocabulaire adéquat.	Toujours (3 pts) Souvent (2 pts) Parfois (1 pt) Jamais (0 pt)	/3

# ANNEXES

## Tâche 2



Tâche 3





Tâche 6



**Gouvernement de la Fédération Wallonie-Bruxelles**

Place Surllet de Chokier, 15-17 – 1000 Bruxelles

Rédaction et conception : Cabinet de Caroline DÉsir

Éditeur responsable : Caroline DÉsir, Ministre de l'Éducation

02 801 78 11

<https://desir.cfwb.be>

Graphisme : Ministère de la Fédération Wallonie-Bruxelles / Direction générale du Pilotage du Système éducatif

Aout 2022

Crédits photos : © Wikimedia Commons