

LE JEU DE L'ORDRE : ÉVALUATION

L'évaluation des apprentissages se fera essentiellement à l'issue des étapes 3 et 4, une fois que tous les élèves auront réussi à résoudre le problème au moins dans la modalité de l'étape 3, avec une bande de six images.

On arrêtera pendant quelque temps cette activité qui aura fonctionné dans la classe durant plusieurs semaines, puis on la proposera de nouveau afin d'évaluer les compétences des élèves :

- Problème dans la modalité individuelle de l'étape 3
 - L'élève parvient-il à reconstituer une bande conforme au modèle ?
 - Avec quelle « longueur » de bande : six images ? huit images ? douze images ? davantage ?
 - Est-il capable d'expliquer sa stratégie d'utilisation du nombre lorsqu'on le sollicite dans ce sens ?
- Problème dans la modalité en binôme de l'étape 4
 - Émetteur : utilise-t-il correctement le lexique des nombre ordinaux ainsi que celui du repérage spatial pour transmettre des informations pertinentes relatives à la position des images ?
 - Récepteur : est-il capable d'utiliser les informations reçues relatives à la position des images pour reconstituer une bande conforme au modèle ?
 - On proposera plusieurs longueurs de bande à chaque élève afin de voir dans quel champ numérique il réussit la tâche.

Avant de proposer les étapes 3 et 4 aux élèves, on veillera à évaluer l'acquisition des pré-requis numériques et spatiaux, en particulier en observant le travail des élèves au cours de l'étape 2.

Le « jeu du mouchoir » (voir Entraînement) pourra aussi être utilisé en fin de séquence pour repérer la capacité des élèves à utiliser les nombres ordinaux pour repérer et se souvenir d'une position.