



Vous êtes libre de reproduire, distribuer et communiquer cette création au public selon les conditions suivantes :
Attribution (vous devez citer le Centre de Ressources Autisme Île-de-France comme auteur original), **Pas d'utilisation commerciale**, **Pas de modification**.

Grille de cotation de l'évaluation scolaire flash

de _____ né le _____

remplie le _____ lieu : _____

par _____ demandée par : _____

à envoyer à : _____

Ecole de secteur : _____

Situation enfant : _____

N° MDPH : _____

Compétences en communication (demandes et commentaires) :

- Faire des demandes à un adulte (pointer pour obtenir un objet à distance, pointer pour choisir entre 2 objets, donner un pictogramme, donner une bande phrase, faire un signe de l'objet, faire une phrase en signe Makaton) puis à un pair.
- Demander une pause.
- Demander spontanément.
- Demander une information spécifique (Qui ? Où ? Quand ? Pourquoi ? Comment ? A qui ?).
- Nommer (avec un mode de CAA) des objets, des personnes, des actions, des émotions,...
- Décrire les étapes de la journée passée.

Sensorialité :

- Boire de l'eau, manger des aliments en morceaux, manger au moins un aliment de la cantine par repas.
- Accepter de toucher différentes matières
- Identifier ses stimulations sensorielles (visuelle, olfactive, vestibulaire, vocale, motrice,...)

Autonomie :

- Enlever et mettre son manteau, baisser et remonter son pantalon pour aller aux toilettes.
- S'asseoir sur les toilettes à chaque change de couche, puis uriner aux toilettes lors du change de couche.
- Rester sec lorsqu'on l'emmène régulièrement aux toilettes.
- Demander à utiliser les toilettes s'il en a besoin.
- Se laver les mains seul.
- Se moucher quand cela est nécessaire.
- Boire à la paille puis boire dans un verre.
- Se nourrir sans aide avec une cuillère (aliments de la maison) puis une fourchette.
- Couper la nourriture avec un couteau.

COMPETENCES communication en environnement naturel

Observations et sac de R ⁺	Langage expressif		
	Enfant verbal / langage fonctionnel	oui <input type="checkbox"/>	non <input type="checkbox"/>
	Langue parlée à la maison :		
	Sons produits spontanément :		
	Mots répétés :		
	Utilisation d'un moyen de communication alternatif au quotidien :		Remarques :
	Par échange d'images :	oui <input type="checkbox"/> non <input type="checkbox"/>	
	Par pointage :	oui <input type="checkbox"/> non <input type="checkbox"/>	
	Par signes :	oui <input type="checkbox"/> non <input type="checkbox"/>	
	Utilisation des images pour demander des jeux pendant l'évaluation :		Remarques :
A donné l'image pour demander :	oui <input type="checkbox"/> non <input type="checkbox"/>		
A pointé l'image pour demander :	oui <input type="checkbox"/> non <input type="checkbox"/>		
Langage réceptif en contexte			
Comprend les consignes simples :		Remarques :	
« assieds-toi ! » :	oui <input type="checkbox"/> non <input type="checkbox"/>		
« ferme la porte » :	oui <input type="checkbox"/> non <input type="checkbox"/>		
« va aux toilettes ! » :	oui <input type="checkbox"/> non <input type="checkbox"/>		
Sensorialité			
Réalise des autostimulations	oui <input type="checkbox"/>	non <input type="checkbox"/>	

Compétences pivots à travailler :

- Prendre un objet proposé par l'adulte
- Faire un choix entre 2 agents renforçateurs (objets, activités, aliments, chatouilles, câlins,...)
- Accepter de réaliser une tâche avec un renforçateur immédiat.
- Travailler avec une économie de jetons (renforcement intermédiaire)
- Considérer que de terminer sa tâche est renforçant.
- Ne pas fuir de la classe.
- Rester seul à table pour faire des activités renforçantes.
- Rester à table à côté d'un adulte pour des activités non renforçantes.
- Rester à table en face d'un adulte pour des activités non renforçantes.
- Rester à table en atelier de groupe pour faire des activités non renforçantes (avec d'autres enfants).
- Maintenir son attention sur une activité non renforçante dans contexte naturel (classe).
- Suivre le pointé ou le regard (pas d'incitation verbale) vers un objet.
- Partager des sourires avec l'adulte en alternant le regard pendant une activité agréable.
- Gérer la frustration de façon adaptée : gérer l'attente avec un support visuel.
- Accepter d'attendre une pause pour s'autostimuler.
- Passer vite à autre chose après une crise.
- Répondre rapidement quand on lui donne une consigne.
- Accepter la guidance de l'adulte.
- Accepter de faire une tâche nouvelle non renforçante si on le lui demande.
- Terminer seul la tâche demandée non renforçante.
- Chercher l'approbation une fois la tâche terminée.

Compétences à travailler pour l'imitation :





COMPETENCES PIVOTS et R+		Activités/Consignes	Commentaires
Sac de renforçateurs	Motivation		
	Accepte de jouer avec du matériel proposé : objets sensoriels (bulles, pâte à modeler, balles, pop it, bâton de pluie, chatouilles, aliments,...)	Laisser l'enfant découvrir le matériel puis sélectionner celui qui plaît le plus.	Choix du R+ (renforçateur) :
	Stabilité motrice		
	Reste assis à table pour faire des activités, assis par terre, debout devant la table	« Assied-toi » ou consigne de l'activité.	Temps : Nombre de fois que l'élève s'est déplacé :
	Attention		
	Maintient son attention sur une activité		Temps :
	Attention conjointe		
	Suit le pointé de l'évaluateur vers un objet.	Pas d'incitation verbale	Regarde le doigt ou la direction du doigt ?
	Comportement		
	Peut attendre sans toucher le matériel, refuse les propositions,...		
Coopération			
Accepte les guidances* de l'adulte (*voir le livret de mode d'emploi).	G.P, G.G, G.Vi, G.Ve, G.Im	Entourer les guidances dont l'enfant s'est saisi.	
Range les jeux lorsqu'il a terminé.	« Range ! », « C'est fini ! »		

Imitations gestuelles :

- Réaliser une imitation motrice en utilisant des objets (taper sur une table, secouer une maracas,...)
- Réaliser une imitation de mouvements globaux (reculer, sauter à pied joint, marcher à quatre pattes, courir, monter et descendre les escaliers,...)
- Réaliser une imitation motrice d'une posture statique (debout bras en l'air, à 4 pattes, accroupi,...)
- Réaliser une imitation de mouvements puis de posture statique de bras, mains ou tête.
- Réaliser une imitation de mouvements fins distaux et du visage (praxies bucco-faciales).
- Réaliser une imitation d'une séquence motrice de 2 actions, 3 actions, 4 actions.
- Réaliser une imitation d'une répétition (2 fois, 3 fois, 4 fois) d'un mouvement moteur.
- Réaliser une imitation motrice en respectant la vitesse de réalisation : vite/lent
- Réaliser une imitation motrice en respectant l'intensité d'une action : fort/doucement
- Réaliser une imitation motrice d'une action réalisée par un autre enfant.
- Réaliser une imitation motrice différée.

Imitations verbales :

- Imiter des onomatopées (animaux, bruits quotidiens,...) et des interjections (plouf, boum,...)
- Répéter des syllabes simples isolées (Consonne + Voyelle) : « pa, to, ju, si... »
- Répéter des séquences de syllabes simples (C+V) : « pa-pa, ta-ta,... »
- Répéter des syllabes complexes (C+V+C) : « bus, hop, chut, zut,... »
- Répéter des syllabes complexes (C+C+V) : « pra, cro , fla,... »
- Répéter des mots contenant des syllabes complexes.
- Répéter des phrases sur demande de manière intelligible.

COMPETENCES PIVOTS		Activités/Consignes	AGØD	Commentaires	
Boîte 1	Gestes moteurs et par imitation				
	Réalise une imitation motrice et vocale sans objet.	Applaudir et dire « Fais pareil »			
		Mettre ses 2 mains sur la tête « fais pareil »			
		Tirer la langue « fais pareil »			
		Crier « Ahhh » : Tu dis « Ahhhh »			
		Dire « Bravo ». Tu dis « bravo ! »			
	Réalise une imitation motrice utilisant des objets : 2 petites voitures 2 boules de pâte à modeler et 2 couteaux Lentilles, une boîte et 2 cuillères	Faire rouler la voiture : « Fais pareil »			
		Applatir une boule avec l'index : « Fais pareil »			
Piquer avec un couteau : « fais pareil »					
Verser des lentilles avec la cuillère : « fais pareil »					




A : Activité réalisée seul(e)

G : Activité réalisée avec guidance (GP/GVi/GIm/GG/GVe)

Ø : Activité non réalisée (commentaires indispensables) D : autre activité réalisée avec le matériel (la décrire)

Compétences à travailler pour la discrimination visuelle :

- Apparié objet sur objet
- Apparié objet sur image
- Apparié image sur image
- Apparié plusieurs images différentes du même objet
- Reconnaître une photo de soi parmi d'autres
- Reconnaître plusieurs photos de soi différentes parmi d'autres

COMPETENCES PIVOTS	Activités/Consignes	AGØD	Commentaires
Discrimination visuelle			
Il est généralement nécessaire de donner les objets et les cartes une par une à l'enfant.			
Boîte 2	<p>D.V.1 Apparie objet sur objet identiques. 4 <u>objets rouge</u> en double : pinces à linge, animaux, perles, ballons (1 objet piège : Animal différent)</p>	<p>1 objet dans chacune des 4 barquettes ou moins. « Mets pareil. »</p>	
			
	<p>D.V.2 : Apparie objet sur image. <u>4 objets</u> : gomme, dé, stabilo, trombone (1 objet piège : la perle) et 4 photos.</p>	<p>1 photo dans chacune des 4 barquettes : « Mets pareil »</p>	
			
	<p>D.V 3 : Apparie plusieurs images différentes du même objet. 5 images de chaque : cuillères, voiture, paire de ciseaux, chats et 2 pièges : 1 chien et 1 feutre.</p>	<p>1 photo dans chacune des 4 barquettes. « Mets pareil »</p>	
			

A : Activité réalisée seul(e)

G : Activité réalisée avec guidance (GP/GVi/GIm/GG/GVe)

Ø : Activité non réalisée (commentaires indispensables) D : autre activité réalisée avec le matériel (la décrire)

Compétences à travailler pour la motricité fine :

- Mettre des pinces à linge sur un endroit précis.
- Faire un collier de grosses perles.
- Laisser une trace graphique au feutre.
- Découper avec une paire de ciseaux adaptée ou non.
- Laisser des traces à la peinture

COMPETENCES SCOLAIRES		Activités/Consignes	AGØD	Commentaires	
Niv. classe	Motricité fine				
Boîte 3	PS	Saisit une pince à linge et l'accroche à un endroit précis. 4 pinces à linge de couleurs différentes et des points au bord d'une feuille.	Présenter la feuille et tendre les pinces à linges une par une : « accroche ! » + G.Im 		
	PS	Enfile de grosses perles sur un fil.	Libre 		
	TPS	Trace des traits aux feutres.	Feuille et feutres. « Tu fais un dessin ? » 		Photo : Main droite / gauche Tenue du feutre :
	PS	Découpe avec une paire de ciseaux (adaptée ou pas).	une bande de carton fin avec des lignes : « découpe ». 		



A : Activité réalisée seul(e)

G : Activité réalisée avec guidance (GP/GVi/GIm/GG/GVe)

Ø : Activité non réalisée (commentaires indispensables) D : autre activité réalisée avec le matériel (la décrire)

Compétences à travailler pour l'exploration des formes, des grandeurs et des suites organisées :

- Trier par couleur des objets différents.
- Réaliser des encastremements.
- Réaliser des puzzles.
- Compléter un algorithme à 2.
- Compléter un algorithme à 3.
- Compléter un algorithme complexe.
- Sérier des objets (du plus petit au plus grand ou inversement).
- Compléter un tableau à double entrée.
- Reconnaître les formes simples.
- Nommer les formes simples.
- Classer les formes simples.

COMPETENCES SCOLAIRES		Activités/Consignes	AGØD	Commentaires	
Niv classe	Mathématiques : Explorer les formes, les grandeurs et les suites organisées				
Boîte 4	PS - GS	Tri par couleur des items différents : 4 barquettes, 4x4 animaux de couleurs. 1 animal de chaque couleur par barquette	« Tu les ranges par couleur » + G.Vi 		
	PS GS	Réaliser un encastrement ou un puzzle			
	PS GS	Algorithmme : Complète un algorithme à 2,3 ou 4 éléments : un fil et des perles (Boîte 3)	« Continue pareil » 		
	PS GS	Sérier des objets selon un critère de grandeur	« Range par taille » 		
	C.P .	TDE : Complète un tableau à double entrée (Pochette)	G.Vi 		
	PS -CP	Formes : Nomme ou désigne les formes simples 16 cartes formes.	« Tu les ranges par forme » + G.Vi 		




A : Activité réalisée seul(e)

G : Activité réalisée avec guidance (GP/GVi/GIm/GG/GVe)

Ø : Activité non réalisée (commentaires indispensables) D : autre activité réalisée avec le matériel (la décrire)

Compétences à travailler pour la numération :

- Réciter la comptine numérique orale jusqu'à ...
- Lire ou désigner les nombres en chiffres jusqu'à ...
- Associer deux représentations d'une quantité : écriture chiffrée / constellation des doigts.
- Associer des représentations d'une quantité.
- Dénombrer des collections en associant le pointage à la récitation de la comptine jusqu'à 9.
- Associer les chiffres écrits avec la quantité d'objets et la représentation de la quantité jusqu'à 9.

COMPETENCES SCOLAIRES		Activités/Consignes	AGØD	Commentaires
Niv classe	Mathématiques : Numération			
Boîte 5 et pochette	PS- GS	Récite la comptine numérique orale ou aligne les 10 cartes nombres	« Tu comptes ? 1,2,3 ?..» Ou « Tu les ranges dans l'ordre ? » 	Jusqu'à :
	PS- GS	Associe le chiffre écrit avec la quantité de cubes.	Carte nombre dans la barquette et cubes. G.Im	Jusqu'à :
	PS- GS	A acquis la notion d'addition : 6 digicartes et 6 pinces à linge ou doigt.	1 digicarte : « il y a combien de ? » 	<u>Stratégie</u> : Dénombrer Subitizing Surcomptage
	GS	Avance de case en case (+1) avec 1 pion : plateau de jeu, 2 pions, 1 dé.	« choisit un pion. Le premier arrivé au crocodile mange le bonbon. Lance le dé ! » 	




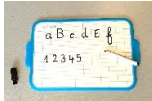

A : Activité réalisée seul(e)

G : Activité réalisée avec guidance (GP/GVi/GIm/GG/GVe)

Ø : Activité non réalisée (commentaires indispensables) D : autre activité réalisée avec le matériel (la décrire)

Compétences à travailler pour l'écrit : graphisme et écriture.

- Dessiner un bonhomme.
- Tracer des lignes verticales
- Tracer des lignes horizontales
- Tracer des cercles dans le sens trigonométrique.
- Tracer des ponts à l'endroit et à l'envers.
- Tracer des boucles vers le haut et vers le bas.
- Tracer des lignes brisées.
- Tracer des vagues.
- Tracer des spirales.
- Tracer des soleils.
- Tracer des croix.
- Tracer des points.
- Écrire son prénom en lettres majuscules avec modèle sur différents supports.
- Écrire son prénom en lettres majuscules sans modèle sur différents supports.
- Écrire tous les chiffres avec ou sans modèle.
- Écrire toutes les lettres en respectant le sens de l'écriture, avec ou sans modèle. (Minuscules ou majuscules)
- Tenir correctement l'outil scripteur (prendre seul son crayon et bien le placer pour écrire).

COMPETENCES SCOLAIRES		Activités/Consignes	AGØD	Commentaires
Niv. classe	L'écrit : écrire			
Feuille ou ardoise	M.S GS	Dessine un bonhomme Ardoise ou feuille et feutres.	« Tu dessines maman ? » ou « toi » 	prendre une photo
	M.S	Trace des lignes horizontales, verticales, des ronds, des boucles, des ponts,...	Modèle sur ardoise ou feuille. « Tu fais pareil ? » 	prendre une photo
	G.S	Ecrit son prénom (majuscule ou minuscules) iPad, ardoise ou feuille	« Ecris ton nom. » + modèle si nécessaire. 	prendre une photo
	G.S	Ecris toutes les lettres de l'alphabet (minuscule ou majuscule) et les chiffres.	Ecris A,B,1,2,... 	prendre une photo
	G.S	Tient correctement l'outil scripteur (main droite ou gauche)		Latéralisé :

A : Activité réalisée seul(e)

G : Activité réalisée avec guidance (GP/GVi/GIm/GG/GVe)

Ø : Activité non réalisée (commentaires indispensables) D : autre activité réalisée avec le matériel (la décrire)

Compétences à travailler pour le langage oral en réceptif :

- Répondre à son prénom.
- Désigner des objets renforçants (Montre ton doudou, Montre la voiture,...)
- Désigner des objets, des photos et des images d'objets communs.
- Désigner des personnes connues (parents, frères et sœurs, pairs...).
- Désigner des photos de personnes connues (parents, frères et sœurs, pairs...).
- Identifier les sons communs de l'environnement (type loto sonore) en désignant.
- Suivre des consignes simples : « Donne, assieds-toi, lève-toi, prends,... »
- Suivre des instructions pour effectuer une action motrice simple : « saute, tourne, tape des mains »
- Respecter une consigne utilisant la négation : « Ne saute pas, ne cours pas. »
- Sélectionner un item parmi 2, 4, 6, 8 items (objets ou images)
- Désigner dans les champs lexicaux suivants : Animaux, Aliments, Objets de la maison, Habits, Véhicules, Jeux et loisirs, Métiers, Nature, Parties du corps, Couleurs,...
- Désigner des parties d'objets (tête du chien, roue de voiture, bouchon du feutre,...).

COMPETENCES SCOLAIRES		Activités/Consignes (entourer les bonnes réponses données)	AG ØD	Commentaires
Carnet relié	Niv. classe	Langage oral et lecture en réceptif		
	T.P.S	p.1 : Montre vert, bleu, rose, le lapin, le lion, le chat.		
	P.S.	Page 2 : Montre le lapin vert, le chat rose, le lapin bleu, le chat vert, le chat bleu, le lapin rose.		
	M.S.	p.3 : le petit chat, le gros lapin, le petit lapin bleu, le gros chat vert, le petit lapin bleu, le gros chat bleu.		
	M.S.	Page 4 : Montre le lapin et le lion, le chat et le nounours, le lapin et le chat, le chat et le lion, le chat et le lapin, le lapin et le nounours.		
	M.S. G.S.	p.5 : un chat pas vert, un lapin pas bleu, un lapin pas rose, un lapin ni vert ni rose, ni un lapin ni un chat.		
	M.S.	Page 6 : Montre 2, 5, 1, 4, 6		
	MS-CP	Page 7 : Montre 17, 12, 28, 41, 14, 36, 65, 79, 53.		
	G.S	Page 8 : Montre m, A, i, L, F, E (ou popit alphabet)		
	G.S	Page 9 : Montre MA, FU, PA, TO, LE, RI		
	C.P.	Page 10 : jar, cou, et, pé, chu, seau, bon, doi, vro		
	C.P.	Page 11 : chocolat, gâteau, ventre, cheval, Noël, livre, bonbon, vélo, voiture.		

A : Activité réalisée seul(e)


G : Activité réalisée avec guidance (GP/GVi/GIm/GG/GVe)

Ø : Activité non réalisée (commentaires indispensables)

D : autre activité réalisée avec le matériel (la décrire)

Compétences à travailler pour la lecture compréhension :

- Regarder un livre avec un adulte.
- Écouter l'histoire d'un livre lu par l'adulte.
- Donner des éléments de compréhension de l'histoire d'un livre lu.
- Montrer sa compréhension de l'histoire en utilisant du matériel.
- Tourner le livre dans le bon sens.
- Tourner les pages une à une.
- Reconnaître son prénom en écriture majuscule ou en écriture minuscule.
- Reconnaître toutes les lettres de l'alphabet en majuscule ou en minuscule

COMPETENCES SCOLAIRES		Activités/Consignes	AGØD	Commentaires
Album et ardoise ou feuille (pochette)	Niv. classe	L'écrit : lire		
	P.S G.S			
	T.P.S.	Regarde un livre avec un adulte et écoute l'histoire lue		
	P.S.	Comprend l'histoire lue : « Qui crie comme ça ? » de Matsuoka		
	P.S.	Pointe l'animal sur la fiche lorsqu'on imite le crie.		
	M.S.	Répond à « Qui ne sait pas crier ? »		
	M.S.	Associe les mots écrits aux animaux		
	P.S.	Tourne les pages une à une d'un livre dans le bon sens.		
	M.S	Reconnaît son prénom écrit (minuscule ou majuscule)		
	G.S	Reconnaît toutes les lettres de l'alphabet (minuscule ou majuscule)		

Compétences à travailler pour devenir élève :

- S'asseoir au regroupement quelques minutes (avec ou sans objet renforçant).
- Respecter le matériel collectif.
- Être attentif aux consignes de l'enseignant (avec interpellation).
- Suivre les consignes collectives.
- Suivre des consignes collectives avec discrimination (les enfants à lunettes se lèvent, avec un T-shirt bleu, les garçons,...)
- Lever la main pour avoir l'attention de l'enseignant.
- Suivre les rituels journaliers de la classe.
- Suivre physiquement les changements d'activité (en suivant ses pairs).
- Faire la queue lorsqu'on lui demande.
- Prendre et ranger son matériel.
- Se déplacer sans courir dans l'école (« tu marches dans la classe,... »).
- Ne pas crier dans la classe (« tu chuchotes dans la classe »).
- Respecter les règles dans la cour de récréation.

COMPETENCES SCOLAIRES	Activité / Consigne	Observations à l'école
Devenir élève		
Donne la main / suit le rang	Déplacements	
A des interactions (adulte/pair)	Dans la cour, en classe	
S'assoit au regroupement	Regroupement (avec ou sans R+)	
Reste sur le temps du regroupement	Assis ou pas / Durée totale ou partielle	
Reconnait des camarades de sa classe	Enfants / photos / étiquettes prénom	
Reconnait son porte-manteau	Se dirige seul : accroche/décroche	
Attendre	Ds le rang, son tour	
Demande de l'aide	À l'adulte, ses pairs	
Supporte les stimuli de la classe (avec ou sans adaptation)	Stimuli de la classe (bruit, lumière, mouvement)	
Régule sa frustration de façon adaptée avec / sans outils	L'enseignant dit NON à une demande	
Autre observation :		