

... Évaluation en Technologie ...

Évaluation par compétence en Cycle 3

Méthode 1- Utilisation d'un code couleur pour matérialiser les "réussites" des élèves. Il faudra plusieurs réussites consécutives sur une même compétence pour la considérer acquise dans la durée.

●	→ Objectif atteint. L'élève obtient une réussite.
●	→ Objectif atteint malgré des erreurs ou avec de l'aide, l'élève obtient une réussite partielle
●	→ L'élève n'a pas atteint l'objectif mais commence à avoir des notions
●	→ L'élève est passé à côté de l'objectif.

Méthode 2- Utilisation de lettres pour matérialiser le niveau d'acquisition d'une compétence. Elles peuvent être utilisées directement sur une évaluation ponctuelle ou pour synthétiser une multiplication de réussite.

A	→ L'élève a validé la compétence (Acquis)
AR	→ L'élève a validé la compétence mais celle-ci doit être consolidée (Acquis à renforcer)
EA	→ L'élève ne maîtrise pas suffisamment la compétence pour pouvoir la valider. Il reste du travail à accomplir. (En acquisition)
NA	→ Le niveau n'est pas suffisant (Non acquis)

Mais au fait, c'est quoi la technologie ?

La technologie c'est l'étude du monde construit par l'homme. Il s'agit d'une discipline **d'enseignement scientifique** qui apporte aux élèves une capacité d'analyse des **objets techniques**, de notre **société** et de son **évolution**. La **technologie** se nourrit des démarches scientifiques, de projet, de résolution de problème et d'investigation pour mettre en œuvre des activités pratiques illustrant des connaissances techniques.

1- Grille transdisciplinaire

Objectifs		Compétences transdisciplinaires	Réussites				NA	EA	AR	A
Écrire	Ec1	Écrire lisiblement et soigner la présentation								
	Ec2	Rédiger des résultats avec un vocabulaire technique correctement orthographié.								
	Ec3	Répondre à une question, via une phrase complète, reprenant les mots de la question.								
Parler	Pa1	S'exprimer de façon audible et compréhensible								
Lire et comprendre	Li1	Comprendre et appliquer une consigne								
	Li2	Extraire les informations utiles d'un document								
Travailler dans une équipe	Eq1	Écouter, regarder et respecter ses camarades.								
	Eq2	Exposer calmement ses idées et/ou s'appropriier les idées du groupe les analyser et faire des compromis.								
	Eq3	Choisir une organisation pertinente, s'impliquer et aider l'équipe.								
	L'objectif travailler en équipe comporte les compétences visant à interagir avec les autres pour l'exécution de tâches ou la réalisation d'un projet.									
Gérer sa scolarité	Sc1	Savoir s'auto-évaluer, connaître ses points forts et ses faiblesses								
	Sc2	Gérer ses documents dans un classeur								
	Sc3	S'investir dans ses apprentissages								
	L'objectif gérer sa scolarité comporte des réflexes indispensables à un élève pour qu'il maximise ses chances de réussir au collège via quelques axes simples mais essentiels.									
Acquérir des connaissances	Co1	Restituer une définition ou une leçon apprise par cœur								
	Co2	Réutiliser ses connaissances pour raisonner								



Le site techno-moreau.fr met à la disposition des élèves l'ensemble des documents utilisés en cours ainsi que des **exercices de révision** pour s'entraîner et vérifier la compréhension et l'apprentissage des leçons.

2- Grille disciplinaire

En fin de trimestre, une **session de rattrapage** est organisée. Les élèves sont invités à choisir les compétences qu'ils ont le moins réussies et souhaitent retravailler pour progresser. Afin de réussir les rattrapages il faut : analyser ses erreurs en corrigeant la première évaluation, réapprendre les connaissances liées à la compétence, s'entraîner avec les exercices et s'obliger à reformuler.

L'évolution des résultats est représentée par une flèche comme dans l'exemple ci-dessous :

Programmation	P1	Créer un programme simple pour commander un objet	X	—	▶X
---------------	----	---	---	---	----

Objectifs		Compétences disciplinaires	NA	EA	AR	A
TICE (informatique)	T1	Utiliser les fonctions de base d'un traitement de texte				
	T2	Enregistrer, retrouver et organiser ses fichiers				
	T4	Reconnaître et nommer les composants d'un ordinateur				
	T5	Nommer les composants d'une unité centrale				
Programmation	P1	Créer un programme simple pour commander un objet				
Analyse fonctionnelle	A1	Nommer la fonction d'usage d'un objet technique				
	A2	Justifier du choix d'un objet par sa fonction d'estime				
	A3	Associer une solution technique à sa fonction				
	A4	Représenter par un croquis légendé les solutions techniques				
	A5	Identifier et comparer des solutions techniques simples				
Énergie	E1	Nommer quelques systèmes qui ont besoin d'énergie pour fonctionner				
	E2	Nommer les étapes où un objet technique consomme de l'énergie avant usage				
	E3	Identifier et nommer les différentes formes d'énergie				
	E4	Identifier, nommer et classer les différentes sources d'énergie (renouvelable ou non)				
	E5	Identifier les éléments de stockage, de transformation et de distribution de l'énergie				
	E6	Citer des dispositifs ou des actions visant à économiser l'énergie.				
Énergie (Mouvement et système solaire)	E7	Identifier et décrire un mouvement rectiligne				
	E8	Identifier et décrire un mouvement circulaire				
	E9	Mesurer une vitesse moyenne et identifier les phases (accélération, vitesse constante, décélération)				
	E10	Décrire les mouvements de la terre (rotation, jour/nuit, saison, lune...)				
	E11	Décrire le système solaire				
Matériaux	M1	Identifier et expérimenter quelques caractéristiques de matériaux				
	M2	Classer les matériaux par famille				
	M3	Identifier les solutions de traitement des déchets				
	M4	Choisir un matériau en fonction de son utilisation				
	M5	Analyser l'impact de la surconsommation des ressources sur l'environnement				
	M6	Identifier des solutions pour diminuer l'impact de l'Homme sur l'environnement				
TICE (Nature de l'information)	T6	Identifier et nommer différentes formes de signaux (sonore, lumineux, radio, etc)				
	T7	Identifier un système qui communique par deux états (vrai/faux, 0/1)				
Conception	C1	Identifier des contraintes que l'objet technique doit respecter				
	C2	Savoir proposer/choisir une solution technique				
Fabrication	F1	Réaliser une maquette ou un prototype				
	F2	Vérifier / Contrôler les dimensions et ou le fonctionnement				
Histoire des objets	H1	Repérer les évolutions d'un objet technique (invention, innovation...)				
	H2	Identifier l'évolution des besoins				