

... Évaluation en science et technologie ...

Évaluation par compétence en Cycle 3 (6ème)

Pour évaluer les élèves, nous utilisons un système à 4 niveaux, basé sur des couleurs auxquelles sont associées des lettres. La couleur matérialise la réussite d'une tâche et la lettre le niveau d'acquisition d'une compétence. Ainsi un élève qui obtient plusieurs points verts dans des contextes différents, tend vers l'acquisition de la compétence.

● → A	→ Point vert, l'objectif est atteint. L'élève obtient une réussite. En les multipliant, il tendra vers l'acquisition de la compétence. (Acquis)
● → AR	→ Point bleu, objectif atteint malgré des erreurs ou avec de l'aide, l'élève obtient une réussite partielle. La compétence doit être consolidée (Acquis à renforcer)
● → EA	→ Point orange, l'élève n'a pas atteint l'objectif mais commence à avoir des notions. Il reste du travail à accomplir. (En Acquisition)
● → NA	→ Point rouge, l'élève est passé à côté de l'objectif. 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				
Lire et comprendre	Li1	Comprendre et appliquer une consigne écrite.					
	Li2	Extraire les informations utiles d'un document.					
Écrire	Ec1	Écrire lisiblement et soigner la présentation.					
	Ec2	Réutiliser le vocabulaire spécifique et l'orthographier correctement.					
	Ec3	Répondre à une question, avec une phrase complète, reprenant les mots de la question.					
Parler	Pa1	S'exprimer de façon audible et compréhensible.					
Représenter	Re1	Exprimer sa pensée à l'aide de croquis légendés.					
Gérer sa scolarité	Sc1	S'auto-évaluer, connaître ses points forts et ses faiblesses.					
	Sc3	Gérer ses documents dans un classeur.					
	Sc6	S'investir dans ses apprentissages en classe.					
	Sc7	S'investir dans ses apprentissages à la maison.					
	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.						
Travailler dans une équipe	Eq1	Écouter, regarder et respecter ses camarades sans les juger					
	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.						
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 partager un fichier.				
	T3	Comprendre et expliquer simplement le fonctionnement d'un ordinateur.				
	T4	Reconnaître, nommer et définir la fonction des principaux périphériques informatiques.				
	T5	Repérer et comprendre la communication et la gestion de l'information dans un objet programmable.				
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	Compléter des diagrammes liant les fonctions techniques aux solutions techniques.				
	A4	Représenter/ décrire des solutions techniques. (croquis, schéma, texte...)				
Énergie	E1	Nommer quelques systèmes qui ont besoin d'énergie pour fonctionner.				
	E2	Dans le cycle de vie d'un objet technique, identifier les impacts environnementaux.				
	E3	Identifier et nommer les différentes formes d'énergie.				
	E4	Identifier, nommer et classer les différentes sources d'énergie. (renouvelable ou non)				
	E5	Réaliser une chaîne d'énergie avec les éléments de stockage, de transformation et de distribution.				
	E6	Identifier des techniques de production d'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 d'un mouvement. (accélération, vitesse constante, décélération)				
	E10	Décrire le système solaire. (soleil, planètes, position de la terre, satellites naturels et artificiels...)				
	E11	Décrire les mouvements de la terre et ses conséquences. (rotation, jour/nuit, saison, lune...)				
Matériaux	M1	Mener une expérience pour caractériser quelques propriétés de matériaux.				
	M2	Comprendre ce qu'est un matériau et identifier les 4 grandes familles.				
	M3	Identifier l'impact de la surconsommation des ressources sur l'environnement. (risques, rejets, épuisement des stocks)				
	M4	Identifier des solutions pour diminuer l'impact de l'Homme sur l'environnement. (traitement des déchets, exploitation raisonnée, éco-conception...)				
Conception	C1	Identifier des contraintes que l'objet technique doit respecter.				
	C2	Concevoir une solution technique en réponse à un problème donné.				
Fabrication	F1	Fabriquer un objet technique en réponse à un besoin.				
	F2	Vérifier / Contrôler les dimensions et le fonctionnement d'un objet technique.				
Histoire des objets	H1	Repérer les évolutions d'un objet technique (invention, innovation et principe technique)				
	H2	Identifier les besoins de l'homme et les lier à l'histoire des objets.				