

# ... Évaluation en Technologie ...

## Évaluation par compétences en 3<sup>ème</sup> au cycle 4

**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.

<span style="color: green;">●</span>	→ Objectif atteint. L'élève obtient une réussite.
<span style="color: blue;">●</span>	→ Objectif atteint malgré des erreurs ou avec de l'aide, l'élève obtient une réussite partielle.
<span style="color: orange;">●</span>	→ L'élève n'a pas atteint l'objectif, mais commence à avoir des notions.
<span style="color: red;">●</span>	→ 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.

<b>A</b>	→ L'élève a validé la compétence (Acquis)
<b>AR</b>	→ L'élève a validé la compétence, mais celle-ci doit être consolidée (Acquis à renforcer)
<b>EA</b>	→ L'élève ne maîtrise pas suffisamment la compétence pour pouvoir la valider. Il reste du travail à accomplir. (En acquisition)
<b>NA</b>	→ 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.

## Les indispensables

<b>Travailler en équipe.</b>	Écouter, regarder et respecter ses camarades.	○ ○ ○ ○ ○
	Exposer calmement ses idées, s'appropriier les idées du groupe et faire des compromis.	○ ○ ○ ○ ○
	Choisir une organisation pertinente, s'impliquer, aider l'équipe et tenir ses engagements.	○ ○ ○ ○ ○
<b>Savoir être</b>	S'investir dans ses apprentissages, se fixer des objectifs à atteindre et les respecter.	○ ○ ○ ○ ○
<b>Rédiger</b>	Rédiger des résultats avec un vocabulaire technique correctement orthographié.	○ ○ ○ ○ ○

## Se préparer à l'oral de DNB

Objectifs		Compétences	NA	EA	AR	A
Parler	Pa1	Adapter son registre de langue et son vocabulaire.				
	Pa2	Articuler et gérer le niveau sonore de sa voix.				
	Pa3	Avoir un discours clair, organisé et structuré.				
	Pa4	Présenter un travail en s'appuyant sur un support sans le lire.				



Le site [techno-moreau.fr](http://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.

# Les compétences de technologie

Objectifs		Compétences	NA	EA	AR	A
Programmation	P1	Brancher correctement sur une carte programmable, des capteurs et des actionneurs				
	P2	Écrire, exécuter et tester un programme simple de type action-réaction				
	P3	Décrire le fonctionnement d'un système via un algorithme et son organigramme				
	P8	Concevoir un programme complexe conforme au comportement attendu				
	P9	Compléter un programme sur feuille à l'aide de ressources décrivant un système.				
TICE	T2	Mettre en forme un document numérique en respectant une charte graphique.				
	T3	Imaginer une charte graphique, réaliser un document la respectant.				
Analyse des objets techniques	A1	Identifier les fonctions assurées par un objet technique et les solutions associées.				
	A2	Identifier et analyser un besoin.				
	A3	Identifier les contraintes qu'un objet technique doit respecter.				
	A4	Rédiger ou compléter un cahier des charges simplifié de l'objet technique.				
	A5	Comparer des solutions techniques répondant une même fonction.				
	A6	Choisir parmi des solutions techniques, celle qui respecte au mieux le CDC.				
	A7	Mener une veille technologique. (rechercher et expliquer un OST innovant)				
	A8	Imaginer des solutions techniques design, en lien avec un cahier des charges.				
Énergie	E1	Repérer, dans un système technique, les énergies d'entrée et de sortie.				
	E2	Repérer, dans un système technique, les pertes énergétiques.				
	E3	Identifier dans un OST, les éléments permettant d'acquérir une information.				
	E4	Identifier dans un OST, les éléments permettant de réaliser une action. (actionneur)				
	E5	Analyser un système technique en réalisant sa chaîne d'énergie.				
	E6	Analyser un système technique en réalisant sa chaîne d'information.				
	E7	Lier chaîne d'énergie et chaîne d'information. (interface)				
	E8	Identifier les différentes sources d'énergie et leur impact sur l'environnement.				
	E9	Différencier une information logique ou analogique.				
	E10	Différencier un signal analogique ou numérique.				
	E11	Identifier les différents supports de transmission d'un signal.				
Matériaux	M1	Identifier les familles de matériaux.				
	M4	Choisir un matériau en fonction de ses propriétés en lien avec le CDCF.				
Conception	C1	Connaître les différents modes de description et savoir quand les utiliser.				
	C8	Réaliser ou modifier la maquette numérique d'un système défini par un CDCF.				
Fabrication	F1	Expliquer différents procédés de réalisation présents dans le fab-lab				
	F4	Réaliser la maquette ou le prototype d'un système technique.				

## Mes notes aux brevets blancs

