

# - - - Évaluation en Technologie - - -

## Évaluation par compétences en 3<sup>ème</sup> (fin de 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.

Objectifs		Compétences transdisciplinaires	Réussites			
Écrire	Ec2	Rédiger des résultats avec un vocabulaire technique correctement orthographié.				
	Ec3	Rédiger des réponses développées et argumentées.				
	Ec4	Rédiger un compte rendu complet, structuré et détaillé.				
Lire et comprendre	Li1	Comprendre et appliquer une consigne.				
	Li2	Extraire les informations utiles d'un document.				
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.				
Représenter	Re1	Exprimer sa pensée à l'aide d'un croquis légendé.				
Travailler dans une équipe	Eq1	Écouter, regarder et respecter ses camarades.				
	Eq2	Exposer calmement ses idées, s'appropriier les idées du groupe, les analyser et faire des compromis.				
	Eq3	Choisir une organisation pertinente, s'impliquer, aider l'équipe et tenir ses engagements.				
	L'objectif « <b>travailler en équipe</b> » 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, analyser ses erreurs pour progresser.				
	Sc2	Gérer ses documents dans un classeur.				
	Sc3	S'investir dans ses apprentissages.				
	L'objectif « <b>gérer sa scolarité</b> » 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.				

## 2- Grille disciplinaire

En cours d'année, des **sessions de rattrapage** sont organisées. 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	NA	EA	AR	A
Programmation	P3	Décrire le fonctionnement d'un système programmable via un algorithme et son organigramme.				
	P4	Écrire et exécuter un programme simple de type action-réaction.				
	P4	Écrire et exécuter un programme incluant des répétitions. (boucles)				
	P5	Écrire et exécuter un programme faisant appel à des sous-programmes.				
	P6	Écrire et exécuter un programme incluant des conditions.				
	P7	Écrire et exécuter un programme incluant des variables.				
	P8	Concevoir un programme complexe conforme au comportement attendu.				
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.				
	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 les contraintes du cahier des charges.				
	A7	Mener une veille technologique. (rechercher et expliquer un système innovant)				
Énergie	A8	Imaginer des solutions techniques, en lien avec un cahier des charges, intégrant une dimension design.				
	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.				
Matériaux	E11	Identifier les différents supports de transmission d'un signal.				
	M1	Identifier les familles de matériaux.				
Conception	M4	Choisir un matériau en fonction de ses propriétés en lien avec le CDCF.				
	C4	Réaliser ou modifier la maquette numérique d'un système défini par un CDCF.				
Fabrication	F1	Connaître les différents modes de description et savoir quand les utiliser.				
	F6	Théorie : Réaliser la maquette ou le prototype d'un système communicant.				
	F7	Pratique : Réaliser la maquette ou le prototype d'un système communicant.				
Histoire des objets techniques	H1	Regrouper des objets par famille et/ou lignée				
	H2	Identifier les impacts environnementaux de certaines inventions.				
	H3	Identifier les impacts sociétaux de certaines inventions.				
	H4	Identifier les étapes du cycle de vie d'un objet				