

- - - Technologie - - -

Évaluation par compétence en 3^{ème}

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 coté 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)

Les compétences transversales

Ces compétences concernent toutes les disciplines et sont extraite du socle commun.

Objectifs		Compétences		Réussites					
Les langages pour penser et communiquer	Comprendre une consigne	Co1	Comprendre une consigne						
	Extraire des informations	Ex1	Extraire une information d'un document, schéma, graphique, tableau, texte...						
	Écrire	Ec1	Écrire lisiblement et soigner la présentation						
		Ec2	Utiliser à bon escient les principales règles de grammaire et d'orthographe						
		Ec3	Rédiger des résultats avec un vocabulaire spécialisé						
		Ec4	Rédiger des réponses développées et argumentées						
	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 et organisé						
		Pa4	Présenter un travail en s'appuyant sur des supports numérique ou non, sans les lires						
Communiquer des résultats	Re1	Exprimer la démarche suivie							
	Re2	Représenter ses résultats sous forme d'un dessin / croquis							
	Re3	Représenter ses résultats sous forme d'une carte mentale							
Méthodes et outils pour apprendre	Savoir / Connaître	Sa1	Restituer une définition ou une leçon apprise par cœur						
		Sa2	Réutiliser ses connaissances et le vocabulaire de chaque discipline						
	Travailler seul	Se1	S'auto-évaluer : repérer ses erreurs et les corriger.						
		Se2	Utiliser différents outils et techniques pour garder trace de son travail.						
	Travailler en équipe	Eq1	Écouter et regarder ses camarades						
		Eq2	Exposer calmement ses idées						
		Eq3	Se fixer des objectifs dans le cadre d'un projet						
		Eq4	Aller au bout d'un objectif, s'investir et s'organiser.						
		Eq5	Suivre l'avancement de chaque membre du groupe et aider en cas de besoin						
Systèmes techniques	Démarches expérimentales	De2	Formuler un problème						
		De7	Communiquer la démarche suivie ou ses résultats en argumentant						
	Créer réaliser concevoir	Cr2	Utiliser un outil ou une machine (loupe, microscope, tournevis etc.)						

Les compétences de technologie

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.

Objectifs		Compétences	NA	EA	AR	A	
Les langages pour penser et communiquer	Programmation	P2	Écrire l'algorithme du fonctionnement d'un système automatisé complexe et le découper plusieurs algorithmes simples				
		P3	Brancher correctement sur une carte programmable, des capteurs et des actionneurs				
		P4	Écrire un programme simple de type action-réaction.				
		P5	Écrire un programme incluant des conditions (ET, OU, Si, Sinon, Faire...)				
		P9	Concevoir un programme complexe (sous programme, boucles conditions) conforme au comportement attendu.				
Méthodes et outils pour apprendre	TICE	T2	Mettre en forme un document numérique en respectant une charte graphique. (police, couleur, image, etc)				
		T3	Imaginer une charte graphique, réaliser un document la respectant.				
Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Analyse	A5	Rédiger ou compléter un cahier des charges simplifié de l'objet technique.				
		A7	Choisir parmi des solutions données, celle qui respecte au mieux les contraintes du cahier des charges.				
		A8	Rechercher des solutions techniques (innovation, veille technologique)				
		A9	Imaginer des solutions techniques, en lien avec un cahier des charges, intégrant une dimension design.				
	Énergie	E5	Repérer sur un système technique les éléments de la chaîne d'énergie				
		E6	Repérer sur un système technique les éléments de la 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				
	Matériaux	M3	Classer plusieurs matériaux selon une propriété à respecter				
		M4	Choisir un matériaux en fonction de ses propriétés en lien avec le cahier des charges				
	Conception	C3	Réaliser ou modifier la maquette numérique d'un objet aux formes simples				
		C4	Réaliser ou modifier la maquette numérique d'un objet aux formes complexes				
	Fabrication	F1	Réaliser un croquis et sa légende				
		F4	S'organiser avec une carte mentale				
		F6	Réaliser la maquette d'un objet technique				
		F7	Contrôler les dimensions de la maquette				
F9		Tester son prototype pour vérifier sa conformité avec le cahier des charges					
F10		Respecter les règles de sécurité (procédure et ergonomie)					

Pour vous entraîner avant les rattrapages : techno-moreau.fr

Matériel	Ma2	Gérer ses documents dans un classeur				
-----------------	------------	---	--	--	--	--