

# - - - Évaluation en Technologie - - -

## Évaluation par compétences en 5<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.

### 1- Grille transdisciplinaire

Objectifs	Compétences transdisciplinaires	Réussites
Écrire	Ec1 Écrire lisiblement et soigner la présentation.	
	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	
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	



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.

## 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	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 programmable via un algorithme et son organigramme				
	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. ( ET, OU, Si, Sinon, Faire... Tant que, Alors)				
	P7	Écrire et exécuter un programme incluant des variables				
TICE	T1	Gérer ses documents numériques (enregistrer, classer, déplacer)				
	T2	Mettre en forme un document numérique en respectant une charte graphique. (police, couleur, image, etc)				
	T4	Utiliser la réalité augmentée pour contextualiser une maquette numérique.				
	T6	Comprendre le fonctionnement des échanges de données dans un réseau informatique. (Adresse IP, protocoles...)				
	T7	Définir la fonction des principaux composants d'un réseau. (serveur, routeur, commutateur, poste client...)				
	T8	Expliquer simplement le fonctionnement d'internet. (réseau mondial, serveurs, navigateur, fournisseurs d'accès, etc)				
Analyse	A1	Identifier les fonctions assurées par un OT et les solutions associées.				
	A2	Identifier et analyser un besoin.				
	A3	Identifier les contraintes qu'un objet technique doit respecter.				
Énergie	E1	Repérer, dans un système technique, les énergies d'entrée et de sortie.				
	E2	Repérer, dans un système technique, les pertes énergétiques.				
Matériaux	M1	Identifier les familles de matériaux				
Conception	C2	Réaliser la maquette numérique d'un volume simple.				
	C3	Réaliser ou modifier la maquette numérique d'un objet, défini par un cahier des charges.				
Fabrication	F1	Connaître les différents modes de description et savoir quand les utiliser.				
	F2	Réaliser un plan ou un schéma.				
	F3	Associer une représentation 3D et représentation 2D				
	F4	Réaliser un croquis à main levée et sa légende.				
	F5	Réaliser une carte mentale.				
	F6	Théorique : Réaliser la maquette ou le prototype d'un système technique.				
	F7	Pratique : Réaliser la maquette ou le prototype d'un système technique.				