

- - - Technologie - - -

Évaluation par compétence en 5^{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						
Communiquer des résultats	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.						
	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						
Matériel	Ma1	Avoir son matériel							
	Ma2	Gérer ses documents dans un classeur							
	Investissement	Si1	Travailler en classe						
		Si2	Travailler à la maison						
Les systèmes techniques	Démarches expérimentales	De4	Proposer un protocole						
		De5	Interpréter des résultats pour en tirer une conclusion						
		De8	Choisir et utiliser les outils de mesure						
		De9	Effectuer des mesures / des expériences en choisissant les unités de mesure appropriées.						

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

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	P1	Écrire l'algorithme (scénario) du fonctionnement d'un système automatisé simple			
		P3	Brancher correctement sur une carte programmable, des capteurs et des actionneurs			
		P4	Écrire un programme simple de type action-réaction. (Exécuter, tester, corriger)			
		P5	Écrire un programme incluant des conditions (ET, OU, Si, Sinon, Faire... Tant que, Alors)			
		P6	Écrire un programme incluant des répétitions (boucles)			
Méthodes et outils pour apprendre	TICE	T1	Gérer ses documents numériques (enregistrer, classer, déplacer)			
		T3	Imaginer une charte graphique, réaliser un document la respectant.			
		T4	Insérer une maquette numérique dans une réalité augmentée			
		T6	Identifier et nommer les composants d'un réseau informatique			
		T7	Définir la fonction des composants principaux d'un réseau (serveur,, routeur, commutateur, poste client)			
		T8	Expliquer simplement le fonctionnement d'internet (réseau mondial, serveurs, navigateur, liaisons, etc)			
		T9	Expliquer la notion d'appartenance à un domaine (Nom de domaine, adresse IP et communication entre appareils)			
Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Analyse	A1	Identifier les fonctions assurés par un objet technique et les solutions associées			
		A2	Identifier un besoin (bien ou service)			
		A4	Identifier les contraintes à respecter			
	Énergie	E1	Repérer, sur un objet technique, les énergies d'entrée et de sortie			
		E2	Repérer les transformations énergétiques			
	Matériaux	M1	Identifier les familles de matériaux			
		M2	Mettre en place et interpréter un essai pour définir, une propriété donnée			
		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	C1	Utiliser une maquette numérique pour trouver des informations			
		C2	Réaliser la maquette numérique d'un volume simple			
	Fabrication	F1	Réaliser un croquis et sa légende			
		F2	Associer une représentation 3D et représentation 2D			
		F3	Réaliser un plan et ou un schéma			
		F4	S'organiser avec une carte mentale			
F5		Choisir un mode description adapté au(x) problème(s) posé(s).				
F6		Réaliser la maquette d'un objet technique				
F7		Contrôler les dimensions de la maquette				
F10		Respecter les règles de sécurité (procédure et ergonomie)				