

... Évaluation en Technologie ...

Évaluation par compétence en 5^{ème} 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.

●	→ 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)

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				NA	EA	AR	A
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								
Communiquer des résultats	Re1	Représenter ses résultats sous forme d'un dessin / croquis								
	Re2	Représenter ses résultats sous forme d'une carte mentale								
	Re3	Interpréter des résultats pour en tirer une conclusion								
Lire et comprendre	Co1	Comprendre et appliquer une consigne								
	Li1	Extraire les informations utiles d'un document								
Travailler dans une équipe	Eq1	Écouter, regarder et respecter ses camarades.								
	Eq2	Exposer calmement ses idées et/ou s'appropriier les idées du groupe les analyser et faire des compromis.								
	Eq3	Choisir une organisation pertinente, s'impliquer et aider l'équipe et tenir ses engagements.								
	L'objectif travailler en équipe comporte les compétences visant à interagir avec les autres pour l'exécution de tâches ou la réalisation d'un projet.									
Gérer sa scolarité	In1	Savoir s'auto-évaluer, connaître ses points forts et ses faiblesses, repérer ses erreurs et les corriger.								
	In2	Gérer ses documents dans un classeur								
	In3	S'investir dans ses apprentissages								
	L'objectif gérer sa scolarité 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 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
Les langages pour penser et communiquer	Programmation	P1	Écrire l'algorithme du fonctionnement d'un système automatisé simple				
		P3	Brancher correctement sur une carte programmable, des capteurs et des actionneurs				
		P4	Écrire, exécuter, tester et corriger un programme simple de type action-réaction.				
		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	T3	Imaginer une charte graphique, réaliser un document la respectant.				
		T4	Utiliser la réalité augmentée afin de valider une solution technique.				
		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				
		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				
	Conception	C1	Utiliser une maquette numérique pour trouver des informations				
		C2	Réaliser la maquette numérique d'un volume simple				
		C3	Réaliser/modifier la maquette numérique d'un objet aux formes simples en respectant les contraintes du cahier des charges (dimensions, matériaux...)				
	Fabrication	F1	Réaliser un croquis et sa légende				
		F2	Associer une représentation 3D et représentation 2D				
		F3	Réaliser un plan à l'échelle				
		F4	Réaliser une carte mentale pour s'organiser ou illustrer un sujet.				
		F5	Connaître différents modes de description et savoir les utiliser.				
F6		Réaliser la maquette d'un objet technique					
F7		Contrôler les dimensions de la maquette					