

# ... Évaluation en Technologie ...

## Évaluation par compétence 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.

|   |   |
|---|---|
| ● | → 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.

|           |  |
|-----------|--|
| <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 |  |  |  | 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         | 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 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 <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, repérer ses erreurs et les corriger. |           |  |  |  |    |    |    |   |
|                            | 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 |  |
|--|---------------|---|--|----|----|---|--|
| 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                           |  |    |    |   |  |