

... Évaluation adaptée en Technologie 6ème ...

évaluation par compétence en Cycle 3 (6ème)

Pour évaluer les élèves, nous utilisons un système à 4 niveaux, basé sur des couleurs auxquelles sont associées des lettres. La couleur matérialise la réussite d'une tâche et la lettre le niveau d'acquisition d'une compétence. Ainsi un élève qui obtient plusieurs points verts dans des contextes différents, tend vers l'acquisition de la compétence.

● → A	→ Point vert, l'objectif est atteint. L'élève obtient une réussite. En les multipliant, il tendra vers l'acquisition de la compétence. (Acquis)
● → AR	→ Point bleu, objectif atteint malgré des erreurs ou avec de l'aide, l'élève obtient une réussite partielle. La compétence doit être consolidée (Acquis à renforcer)
● → EA	→ Point orange, l'élève n'a pas atteint l'objectif mais commence à avoir des notions. Il reste du travail à accomplir. (En Acquisition)
● → NA	→ Point rouge, l'élève est passé à côté de l'objectif. Le niveau n'est pas suffisant (Non acquis)

Mais au fait, c'est quoi les sciences et technologies ?

La science est l'étude rigoureuse de tous les phénomènes naturels (SVT), physique, chimiques ou artificiels (technologie) qui se produisent ou que l'on produit dans notre vie quotidienne, en fondant son analyse sur l'observation, l'expérimentation et la mesure. Son principal objectif est d'apporter des réponses à l'inconnu, de comprendre le fonctionnement de l'univers et de clarifier, de l'expliquer et de créer dans une logique de progrès.

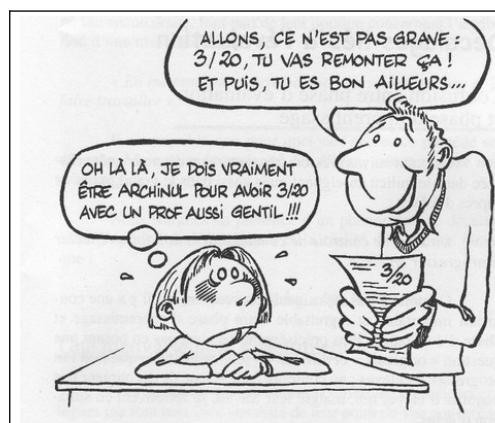
→ Grille transdisciplinaire			Réussites			
Écrire	Ec1	Écrire lisiblement.				
	Ec3	Rédiger des phrases complètes				
Parler	Pa1	S'exprimer, répondre aux questions.				
Démarche	De1	Pratiquer correctement une démarche d'investigation.				
Gérer sa scolarité	Sc2	Gérer son classeur.				
	Sc4	S'investir dans ses apprentissages.				
Travailler en équipe	Eq1	Écouter, regarder et respecter ses camarades.				
	Eq2	Exposer calmement ses idées, s'appropriier les idées du groupe.				
	Eq3	Choisir une organisation pertinente, s'impliquer, aider l'équipe.				
Connaître	Co1	Restituer une définition ou du vocabulaire.				
	Co2	Utiliser le vocabulaire technique.				

→ Grille disciplinaire de technologie			NA	EA	AR	A
Le Vivant	V1	Utiliser correctement un microscope.				
	V2	Reconnaître une cellule et ses différentes parties.				
	V3	Classer correctement les êtres vivants.				
	V4	Identifier nos besoins alimentaires,				
	V5	Comprendre le devenir des aliments dans l'organisme.				
	V8	Identifier et expliquer le cycle de vie d'une plante.				
	V9	Identifier et expliquer le cycle de vie d'un animal.				
	V10	Décrire et identifier les changements du corps au moment de la puberté.				
	V11	Identifier les besoins d'une plante.				
	V12	Identifier les besoins des animaux.				
	V13	Comprendre et expliquer une chaîne alimentaire.				

	V14	Décrire un écosystème dans ses diverses composantes				
	V15	Identifier l'impacte de l'homme sur les écosystèmes.				
Géologie	G1	Différencier les composantes biologiques et géologiques d'un paysage				
TICE	T1	Utiliser les fonctions de base d'un traitement de texte.				
	T2	Enregistrer, retrouver ses fichiers.				
	T3	Expliquer simplement le fonctionnement d'un ordinateur.				
	T4	Reconnaître et nommer les principaux périphériques informatiques.				
Analyse des Objets	A1	Nommer la fonction d'usage d'un objet technique.				
	A3	Lier fonctions techniques et solutions techniques.				
Énergie	E1	Identifier les objets qui utilisent de l'énergie.				
	E3	Nommer les différentes formes d'énergie.				
	E4	Différencier les sources renouvelables et non renouvelables.				
	E6	Identifier des techniques de production d'énergie				
	E7	Identifier et décrire un mouvement rectiligne.				
	E8	Identifier et décrire un mouvement circulaire.				
	E10	Décrire le système solaire.				
Matériaux	M1	Mener une expérience sur un matériau.				
	M2	Classer les matériaux par famille.				
	M4	Identifier les solutions de traitement des déchets.				
Conception	C1	Identifier des contraintes que l'objet technique doit respecter.				
	C2	Concevoir une solution technique en réponse à un problème donné.				
Fabrication	F1	Fabriquer un objet technique en réponse à un besoin.				
	F2	Vérifier / Contrôler les dimensions et le fonctionnement d'un objet technique.				
Histoire des objets	H1	Différencier invention et innovation.				
	H2	Identifier les besoins de l'homme lié à l'évolution des OT.				



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.



Le saviez-vous ? Le verbe "noter" vient du latin "nota", qui désigne la marque qu'on imprimait avec un fer chaud aux esclaves fugitifs.

C'est quoi l'évaluation par compétence? C'est une manière de travailler où les évaluations réalisées ne donneront pas lieu à une note chiffrée mais à une évaluation d'un panel de compétences. L'évaluation reposant sur des critères communs à **l'ensemble des disciplines** et visant à favoriser l'autonomie des élèves tout en valorisant les progrès accomplis. Les élèves pourront progresser à leur rythme.

Cadre institutionnel : La réforme du collège de 2016 a introduit l'évaluation par compétence au contrôle continu du brevet (DNB) et dans toutes les matières via l'évaluation du socle commun.

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.