

# ... Évaluation en science et technologie ...

## 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.

## 1- Grille transdisciplinaire

Objectifs		Compétences transdisciplinaires	Réussites				
Lire et comprendre	Li1	Comprendre et appliquer une consigne écrite.					
	Li2	Extraire les informations utiles d'un document.					
Écrire	Ec1	Écrire lisiblement et soigner la présentation.					
	Ec2	Réutiliser le vocabulaire spécifique et l'orthographier correctement.					
	Ec3	Répondre à une question, avec une phrase complète, reprenant les mots de la question.					
Parler	Pa1	S'exprimer de façon audible et compréhensible.					
Démarche	De1	Pratiquer correctement une démarche d'investigation.					
Gérer sa scolarité	Sc1	S'auto-évaluer, connaître ses points forts et ses faiblesses.					
	Sc3	Gérer ses documents dans un classeur.					
	Sc5	Respecter les échéances. (document, travail, signature...)					
	Sc6	S'investir dans ses apprentissages en classe.					
	Sc7	S'investir dans ses apprentissages à la maison.					
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.							
Travailler dans une équipe	Eq1	Écouter, regarder et respecter ses camarades sans les juger					
	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.					
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.							
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 disciplinaires	NA	EA	AR	A
Le Vivant	V1	Utiliser correctement un microscope pour obtenir une observation qualitative.				
	V2	Reconnaître une cellule et comprendre son organisation.				
	V3	Classer correctement les êtres vivants.				
	V4	Identifier nos besoins alimentaires, l'origine des produits et le rôle des micro-organismes				
	V5	Comprendre le devenir des aliments dans l'organisme.				
	V6	Expliquer une interaction entre des micro-organismes et des aliments.				
	V7	Expliquer des règles d'hygiène alimentaires pour la conservation des aliments.				
	V8	Décrire comment les plantes se développent et deviennent aptes à se reproduire				
	V9	Décrire comment les animaux se développent et deviennent aptes à se reproduire				
	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 les conséquences de la modification d'un facteur physique ou biologique sur la biodiversité.				
Géologie	G1	Différencier les composantes biologiques et géologiques d'un paysage				
	G2	Relier certains phénomènes naturels à des risques pour les populations.				
TICE (informatique)	T1	Utiliser les fonctions de base d'un traitement de texte.				
	T2	Enregistrer, retrouver et partager un fichier.				
	T3	Comprendre et expliquer simplement le fonctionnement d'un ordinateur.				
	T4	Reconnaître, nommer et définir la fonction des principaux périphériques informatiques.				
	T5	Repérer et comprendre la communication et la gestion de l'information dans un objet programmable.				
Analyse fonctionnelle	A1	Nommer la fonction d'usage d'un objet technique.				
	A2	Justifier du choix d'un objet par sa fonction d'estime.				
	A3	Compléter des diagrammes liant les fonctions techniques aux solutions techniques.				
	A4	Représenter/ décrire des solutions techniques. (croquis, schéma, texte...)				
Énergie	E1	Nommer quelques systèmes qui ont besoin d'énergie pour fonctionner.				
	E2	Dans le cycle de vie d'un objet technique, identifier les impacts environnementaux.				
	E3	Identifier et nommer les différentes formes d'énergie.				
	E4	Identifier, nommer et classer les différentes sources d'énergie. (renouvelable ou non)				

	E5	Réaliser une chaîne d'énergie avec les éléments de stockage, de transformation et de distribution.				
	E6	Citer des dispositifs ou des actions visant à économiser l'énergie				
Énergie (Mouvement et système solaire)	E7	Identifier et décrire un mouvement rectiligne.				
	E8	Identifier et décrire un mouvement circulaire.				
	E9	Mesurer une vitesse moyenne et identifier les phases d'un mouvement. (accélération, vitesse constante, décélération)				
	E10	Décrire le système solaire. (soleil, planètes, position de la terre, satellites naturels et artificiels...)				
	E11	Décrire les mouvements de la terre et ses conséquences. (rotation, jour/nuit, saison, lune...)				
Matériaux et matière	M1	Mener une expérience pour caractériser quelques propriétés de matériaux.				
	M2	Comprendre ce qu'est un matériau et identifier les 4 grandes familles.				
	M3	Identifier des solutions de traitement des déchets :				
	M4	Identifier l'impact de la surconsommation des ressources sur l'environnement :				
	M5	Identifier des solutions pour diminuer l'impact de l'homme sur l'environnement :				
	M6	Identifier les 3 états de la matière et les conditions d'un changement d'état..				
	M7	Comprendre ce qu'est un mélange et le technique de séparation.				
	M8	Mettre en œuvre un protocole de séparation de constituants d'un mélange.				
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 sciences	H1	Repérer les évolutions d'un objet technique (invention, innovation et principe technique)				
	H2	Identifier les besoins de l'homme et les lier à l'histoire des objets.				
	H3	Identifier les conditions de la vie sur la Terre.				
	H4	Expliquer simple l'Histoire du développement de la vie sur terre.				



ALLONS, CE N'EST PAS GRAVE : 3/20, TU VAS REMONTER ÇA ! ET PUIS, TU ES BON AILLEURS...

OH LÀ LÀ, JE DOIS VRAIMENT ÊTRE ARCHINUL POUR AVOIR 3/20 AVEC UN PROF AUSSI GENTIL !!!

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.

