

- - - Évaluation en Technologie - - -

Évaluation par compétences en 4^{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 côté 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
Écrire	Ec2 Rédiger des résultats avec un vocabulaire technique correctement orthographié.	
	Ec3 Rédiger des réponses développées et argumentées.	
	Ec4 Rédiger un compte rendu complet, structuré et détaillé.	
Lire et comprendre	Li1 Comprendre et appliquer une consigne	
	Li2 Extraire les informations utiles d'un document.	
Parler	Pa1 Adapter son registre de langue et son vocabulaire.	
	Pa2 Articuler et gérer le niveau sonore de sa voix.	
	Pa3 Avoir un discours clair, organisé et structuré.	
	Pa4 Présenter un travail en s'appuyant sur un support sans le lire.	
Travailler dans une équipe	Eq1 Écouter, regarder et respecter ses camarades.	
	Eq2 Exposer calmement ses idées, s'appropriier les idées du groupe, les analyser et faire des compromis.	
	Eq3 Choisir une organisation pertinente, s'impliquer, 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	Sc1 Savoir s'autoévaluer, connaître ses points forts et ses faiblesses, analyser ses erreurs pour progresser.	
	Sc2 Gérer ses documents dans un classeur.	
	Sc3 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.	

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
Programmation	P1	Brancher correctement sur une carte programmable, des capteurs et des actionneurs.				
	P3	Décrire le fonctionnement d'un système programmable via un algorithme et son organigramme .				
	P5	Écrire et exécuter un programme faisant appel à des sous-programmes .				
	P7	Écrire et exécuter un programme incluant des variables.				
	P8	Concevoir un programme complexe conforme au comportement attendu				
TICE	T3	Imaginer une charte graphique, réaliser un document la respectant.				
	T5	Maîtriser les règles de la propriété intellectuelle et de l'intégrité d'autrui. (sur internet)				
	T8	Expliquer simplement le fonctionnement d'internet.				
Analyse	A3	Identifier les contraintes qu'un objet technique doit respecter.				
	A4	Rédiger ou compléter un cahier des charges simplifié de l'objet technique.				
	A5	Comparer des solutions techniques répondant une même fonction.				
	A6	Choisir parmi des solutions techniques, celle qui respecte au mieux les contraintes du cahier des charges.				
Énergie	E3	Identifier dans un système technique, les éléments permettant d'acquérir une information. (capteur, détecteur et codeur)				
	E4	Identifier dans un système technique, les éléments permettant de réaliser une action. (actionneur)				
	E5	Analyser un système technique en réalisant sa chaîne d'énergie.				
	E6	Analyser un système technique en réalisant sa chaîne d'information.				
	E7	Lier chaîne d'énergie et chaîne d'information. (interface)				
	E9	Différencier une information logique ou analogique.				
	E10	Différencier un signal analogique ou numérique.				
Matériaux	M2	Identifier des propriétés de matériaux et mettre en place des essais pour les définir.				
	M3	Classer plusieurs matériaux selon une propriété à respecter.				
Conception	C3	Réaliser la maquette numérique d'un objet, défini par un cahier des charges.				
Fabrication	F5	Réaliser une carte mentale.				
	F6	Théorique : Réaliser la maquette ou le prototype d'un système technique. → En troisième, d'un système communicant.				
	F7	Pratique : Réaliser la maquette ou le prototype d'un système technique. → En troisième, d'un système communicant.				
Histoire des technologies	H1	Regrouper des objets par famille et/ou lignée				
	H2	Identifier les impacts environnementaux de certaines inventions.				
	H3	Identifier les impacts sociétaux de certaines inventions. (quotidien des personnes, rapport entre les gens, travail)				
	H4	Identifier les étapes du cycle de vie d'un objet.				
	H5	Comparer les solutions d'époques différentes en repérant les ruptures technologiques .				