

... Évaluation en Technologie ...

Évaluation par compétences 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 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.

Les indispensables

Rédiger des réponses complètes.

S'appuyer sur les questions.



Rédiger un compte rendu complet et structuré

Cohérence du plan, de l'introduction, de la conclusion...



Comprendre et appliquer les consignes.

Orales ou écrites.



Extraire des informations et s'en servir.

D'un document technique ou d'internet.



Faire ses devoirs.

Avec rigueur et application



Gérer son classeur

L'avoir et le ranger correctement.



Apprendre par cœur.

Les mots clés, le vocabulaire technique et leur orthographe.



Utiliser les connaissances apprises.

Reformuler, donner des exemples.



Travailler en équipe.

Écouter, regarder et respecter ses camarades.



Exposer calmement ses idées, s'appropriier les idées du groupe et faire des compromis.



Choisir une organisation pertinente, s'impliquer, aider l'équipe et tenir ses engagements.



Les compétences de technologie

En fin de semestre, 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, capteurs actionneurs.				
	P2	Écrire, exécuter et tester un programme simple de type action-réaction .				
	P3	Décrire le fonctionnement d'un système programmable via un algorithme et lire un organigramme.				
	P4	Écrire et exécuter un programme incluant des répétitions conditionnées.				
	P5	Écrire et exécuter un programme faisant appel à des sous-programmes .				
	P6	Écrire et exécuter un programme incluant des variables.				
TICE	T1	Recenser et organiser les données en spécifiant leurs types et formats.				
	T2	Sécuriser, protéger nos données.				
	T3	Mettre en forme un document numérique en respectant une charte graphique. (police, couleur, image, etc)				
	T6	Comprendre le fonctionnement des échanges de données dans un réseau informatique. (Adresse IP, protocoles...)				
	T7	Définir la fonction des principaux composants d'un réseau. (serveur, routeur, commutateur, poste client...)				
	T8	Expliquer simplement le fonctionnement d'internet. (réseau mondial, serveurs, navigateur, fournisseurs d'accès, etc)				
Analyse	A1	Identifier les fonctions assurées par un OST et les solutions associées.				
	A2	Identifier les besoins et les fonctions pour assurer une adéquation optimale.				
	A3	Identifier les contraintes qu'un objet technique doit respecter.				
Énergie	E1	Repérer et décrire les formes d'énergies présentent dans un OST.				
	E2	Représenter les liens entre les formes d'énergies présentent dans un OST.				
Matériaux	M1	Identifier des matériaux et les classer par familles et origine.				
Conception	C1	Connaître les différents modes de description et savoir quand les utiliser.				
	C2	Réaliser un plan ou un schéma.				
	C3	Associer une représentation 3D et représentation 2D.				
	C4	Réaliser un croquis à main levée et sa légende.				
	C7	Réaliser la maquette numérique d'un objet simple.				
	C9	Valider un choix technologique par une simulation ou une expérimentation.				
Fabrication	F1	Expliquer différents procédés de réalisation présents dans le fab-lab				
	F2	Réaliser une réparation en suivant un protocole fourni.				
	F3	Fabriquer une solution pour améliorer un OST existant.				
Développement durable	D1	Analyser un objet technique d'un point de vu "développement durable."				

OST = *Objet ou Système Technique*.