

# ... Évaluation en Technologie ...

## Évaluation par compétences en 4<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.

<span style="color: green;">●</span>	→ Objectif atteint. L'élève obtient une réussite.
<span style="color: blue;">●</span>	→ Objectif atteint malgré des erreurs ou avec de l'aide, l'élève obtient une réussite partielle.
<span style="color: orange;">●</span>	→ L'élève n'a pas atteint l'objectif, mais commence à avoir des notions.
<span style="color: red;">●</span>	→ 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.

<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.

## Les indispensables

Les compétences dites "indispensables" sont évaluées régulièrement. On évalue une tendance, une évolution au fil de l'année. Voici des exemples de résultats et leur interprétation.

○○○○○ → L'élève sait faire mais il c'est relâché.

○○○○○ → L'élève a de grosses lacunes, il doit en prendre conscience pour y remédier.

○○○○○ → L'élève progresse, très encourageant !

○○○○○ → L'élève a eu un petit accident, ce n'est pas grave.

Nom	Compétences	Conseils	Validations
Ec2	<b>Rédiger</b> avec un vocabulaire technique,	Attention il doit être correctement orthographié.	○○○○○
Ec3	<b>Développer</b> et <b>argumenter</b> les réponses.	S'appuyer sur les questions et les connaissances acquises.	○○○○○
Li2	<b>Extraire</b> des informations et s'en servir.	Analyser les documents et faire du lien.	○○○○○
Pa1	<b>S'exprimer</b> à haute et intelligible voix	Participer, articuler, placer sa voix	○○○○○
Eq1	<b>Travailler en équipe</b> : Écouter, regarder et respecter ses camarades.	Faire des compromis.	○○○○○
Eq2	<b>Travailler en équipe</b> : Parler calmement et maintenir un climat de travail apaisé.	Nommer un régulateur du bruit dans le groupe	○○○○○
Eq3	<b>Travailler en équipe</b> : Choisir une organisation pertinente et s'y tenir.	s'impliquer, proposer, aider l'équipe.	○○○○○
Sc2	<b>Gérer</b> son classeur <input type="checkbox"/> Les compétences sont cochées. <input type="checkbox"/> Chaque doc est dans sa pochette, lisible. <input type="checkbox"/> Les intercalaires sont nommés et respectés.	<input type="checkbox"/> Il ne manque rien. (pertes) <input type="checkbox"/> La page de garde est faite. <input type="checkbox"/> Il y a des pochettes vide et des feuilles dans la réserve.	○○○○○
Co1	<b>Apprendre par cœur.</b>	Les mots clés, le vocabulaire technique et leur orthographe.	○○○○○

# 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.

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	P2	Brancher correctement sur une carte programmable, des capteurs et des actionneurs.				
	P4	Décrire le fonctionnement d'un OST via un algorithme et/ou son organigramme.				
	P7	Écrire et exécuter un programme incluant des conditions				
	P8	Écrire et exécuter un programme incluant des variables.				
	P9	Concevoir un programme complexe conforme au comportement attendu.				
TICE	T1	Classer ses fichiers numériques et expliquer leurs caractéristiques principales.				
	T2	Mettre en forme un document numérique en respectant une charte graphique.				
	T4	Maîtriser les principes fondamentaux de la géolocalisation.				
	T5	Maîtriser les règles de la propriété intellectuelle et de l'intégrité d'autrui.				
	T9	Expliquer les différents types d'apprentissage de l'IA et les enjeux sociétaux liés.				
	T10	Entraîner une IA pour qu'elle exécute une tâche spécifique.				
Analyse	A3	Reconnaître la famille et la lignée d'un OST.				
	A4	Expliquer l'évolution d'un objet technique.				
	A5	Identifier les impacts de certaines inventions.				
	A6	Analyser les étapes du cycle de vie d'un OST et leurs impacts sur la planète.				
	A7	Identifier les contraintes imposées à un OST.				
	A8	Choisir une solution en fonction des contraintes du cahier des charges.				
	A10	Construire son propre cahier des charges.				
Énergie	E1	Reconnaître les différentes formes d'énergie présentes dans un OST.				
	E2	Reconnaître les différentes formes d'information présentes dans un OST.				
	E3	Identifier les sources d'énergie et leurs impacts environnementaux.				
	E4	Identifier les composants des blocs alimenter et distribuer de la chaîne d'énergie.				
	E5	Identifier les composants des blocs convertir et transmettre de la chaîne d'énergie.				
	E6	Identifier les composants du bloc acquérir de la chaîne d'information (CI).				
	E7	Identifier les composants des blocs traiter et communiquer de la CI.				
	E8	Dans un OST, identifier les constituants de l'interface homme/machine IHM.				
Matériaux	M4	Justifier le choix du procédé de fabrication en fonction de la forme d'une pièce.				
	M5	Choisir un matériau en fonction de ses propriétés en lien avec le cahier des Charges.				
Développer	D3	Réaliser un croquis à main levée et sa légende.				
	D6	Réaliser une carte mentale.				
	D7	Réaliser une modélisation 3D d'un objet.				
	D8	Réaliser une modélisation 3D d'un OST conforme au cahier des charges.				
	D9	Connaître et expliquer les techniques de fabrication et d'assemblage d'un OST.				
	D10	Fabriquer tout ou partie des composants d'un OST.				
	D11	Assembler les constituant d'un OST.				
	D13	Mener une démarche de conception design.				