

... 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

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
EC1	Rédiger des réponses complètes.	S'appuyer sur les mots de la question.	○○○○○
EC4	Rédiger un compte rendu complet et structuré	Suivre la fiche méthode rédiger un compte rendu.	○○○○○
Li1	Comprendre et appliquer les consignes.	Identifier les verbes d'action.	○○○○○
Li2	Extraire des informations et s'en servir.	Analyser les documents et faire du lien.	○○○○○
Eq1	Écouter, regarder et respecter camarades.	Faire des compromis.	○○○○○
Eq2	Parler calmement et maintenir un climat de travail apaisé.	Nommer un régulateur du bruit dans le groupe	○○○○○
Eq3	Choisir une organisation pertinente et s'y tenir.	s'impliquer, proposer, aider.	○○○○○
Sc1	Faire ses devoirs.	S'appliquer, être rigoureux sur les délais.	○○○○○
Sc2	Gérer 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	Apprendre par cœur.	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	P1	Identifier les données que le programme reçoit et les ordres qu'il produit.				
	P2	Brancher correctement sur une carte programmable, capteurs et actionneurs				
	P3	Écrire, exécuter et tester un programme simple de type action-réaction				
	P4	Décrire le fonctionnement d'un OST via un algorithme et/ou son organigramme				
	P5	Écrire et exécuter un programme incluant des répétitions. (boucles)				
	P6	Écrire et exécuter un programme faisant appel à des sous-programmes				
	P8	Écrire et exécuter un programme incluant des variables				
TICE	T2	Mettre en forme un document numérique en respectant une charte graphique.				
	T3	Identifier les risques liés au numérique et connaître les pratiques responsables.				
	T6	Expliquer le fonctionnement des échanges de données dans un réseau informatique. (Adresse IP, protocoles...)				
	T7	Définir la fonction des principaux composants d'un réseau.				
	T8	Expliquer simplement le fonctionnement d'internet.				
Analyse	A1	Identifier et analyser un besoin.				
	A2	Identifier les fonctions assurées par un objet technique et les solutions associées.				
	A9	Analyser un objet technique d'un point de vue "développement durable."				
Énergie	E1	Reconnaître les différentes formes d'énergie présentes dans un OST.				
	E2	Reconnaître les différentes formes d'information présentes dans un OST.				
Matériaux	M1	Identifier les familles de matériaux.				
	M2	Reconnaître les propriétés des matériaux, définir et mettre en œuvre des essais pour les évaluer.				
Développer	D2	Connaître les différents modes de description et savoir quand les utiliser.				
	D3	Réaliser un croquis à main levée et sa légende.				
	D4	Réaliser un plan à l'échelle.				
	D5	Associer une représentation 3D et représentation 2D				
	D6	Réaliser une carte mentale.				
	D7	Réaliser une modélisation 3D d'un objet.				

Pour vous **entraîner** et réussir les évaluation, **apprendre** la leçon puis aller sur techno-moreau.fr



- » Organisation 5ème
- » Fiches des connaissances
- » Fiches d'activités

Cliquer ici



Choisir le thème que vous voulez réviser.



Cliquer sur les outils ou scanner le QR code