

# --- Évaluation adaptée en Technologie 4ème ---

**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.

|           |  |
|-----------|--|
| <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)   |

## 1- Grille transdisciplinaire

| Objectifs            |     | Compétences transdisciplinaires  | Réussites |  |  |  |
|----------------------|-----|--|-----------|--|--|--|
| Écrire               | Ec2 | Rédiger des résultats avec un vocabulaire technique correctement orthographié. |           |  |  |  |
|                      | Ec3 | Rédiger des phrases complètes  |           |  |  |  |
| Travailler en équipe | Eq1 | Écouter, regarder et respecter ses camarades.                                  |           |  |  |  |
|                      | Eq2 | Exposer calmement ses idées, s'appropriier les idées du groupe.                |           |  |  |  |
|                      | Eq3 | Choisir une organisation pertinente, s'impliquer, aider l'équipe.              |           |  |  |  |
| Gérer sa scolarité   | Sc2 | Gérer son classeur.  |           |  |  |  |
|                      | Sc3 | S'investir dans ses apprentissages.  |           |  |  |  |
| Connaître            | Co1 | Restituer une définition ou du vocabulaire.                                    |           |  |  |  |
|                      | Co2 | Utiliser le vocabulaire technique.   |           |  |  |  |

## 2- Grille disciplinaire

| Objectifs                 |    | Compétences   | NA | EA | AR | A |
|---------------------------|----|---|----|----|----|---|
| Programmation             | P1 | Brancher correctement, des capteurs et des actionneurs.   |    |    |    |   |
|                           | P2 | Écrire, exécuter, tester et corriger un programme simple.   |    |    |    |   |
|                           | P3 | Écrire un algorithme ou un organigramme.  |    |    |    |   |
|                           | P8 | Concevoir un programme 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                   | A1 | Identifier les fonctions et les solutions assurés par un objet technique.   |    |    |    |   |
|                           | A5 | Comparer des solutions techniques répondant une même fonction.  |    |    |    |   |
| Énergie                   | E5 | Analyser un système technique en complétant sa chaîne d'énergie.  |    |    |    |   |
|                           | E6 | Analyser un système technique en complétant sa chaîne d'information.  |    |    |    |   |
| 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               | F6 | Théorique : Réaliser la maquette ou le prototype d'un système technique.<br>→ 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.  |    |    |    |   |