

# ... 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.

	→ 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)

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** avec un **vocabulaire technique**,  
correctement orthographié.



**Développer** et **argumenter**

S'appuyer sur les questions et les connaissances acquises.



**Extraire** des informations et s'en servir.  
D'un document technique ou d'internet.



**Gérer** son classeur

L'avoir et le ranger correctement.



**S'exprimer** à à haute et intelligible voix  
participer, articuler, placer sa voix



**Apprendre** par **cœur**.

Les mots clés, le vocabulaire technique et leur orthographe.



**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.



Le site [techno-moreau.fr](http://techno-moreau.fr) met à la disposition des élèves l'ensemble des documents utilisés en cours ainsi que des exercices de révision pour s'entraîner et vérifier la compréhension et l'apprentissage des leçons.

En fin de **semestre**, une session de **rattrapage** est organisée pour les classes volontaires.

# Les compétences de technologie

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 sur une carte programmable, des capteurs et des actionneurs.				
	P3	Décrire le fonctionnement d'un système programmable via un <b>algorithme</b> et son <b>organigramme</b> .				
	P5	Écrire et exécuter un programme faisant appel à des sous-programmes .				
	P8	Concevoir un programme complexe conforme au comportement attendu				
TICE	T3	Imaginer une charte graphique, réaliser un document la respectant.				
	T4	Maîtriser les règles de la propriété intellectuelle.				
Analyse	A2	Identifier et analyser un besoin.				
	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	E1	Repérer dans un système technique, les énergies d'entrée et de sortie			
E2		Repérer dans un système technique, les pertes énergétiques				
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)				
E8		Identifier les différentes sources d'énergie et leur impact sur l'environnement				
Matériaux	M3	Classer plusieurs matériaux selon une propriété à respecter.				
	M4	Choisir un matériau en fonction de ses propriétés en lien avec le CDCF.				
Conception	C5	Réaliser une carte mentale.				
	C6	Réaliser une planche de tendance. (démarche design)				
	C7	Réaliser la maquette numérique d'un objet simple.				
	C8	Réaliser la maquette numérique d'un objet, défini par un cahier des charges.				
Fabrication	F1	Expliquer différents procédés de réalisation présents dans le fab-lab				
	F4	Réaliser la maquette ou le prototype d'un système technique.				
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.				