

- - - Technologie - - -

Évaluation par compétence en 3ème (cycle 4)

Méthode 1- Utilisation de lettres correspondant au niveau d'acquisition de l'élève.

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)

Méthode 2- Utilisation d'un code couleur pour matérialiser les « réussites » des élèves.

●	Lors de l'évaluation si l'élève a atteint l'objectif. Il obtient une réussite.
●	Lors de l'évaluation si l'élève n'a pas atteint l'objectif mais n'en est pas très loin.
●	Lors de l'évaluation si l'élève n'a pas atteint l'objectif fixé.

Objectifs		Compétences		Réussites				NA	EA	AR	A
Les langages pour penser et communiquer	Lire	Li1	Trouver des informations dans un schéma, dans un document numérique, dans un croquis.								
		Li2	Extraire l'information utile d'un texte								
		Li3	Reformuler le sens général d'un texte								
	Écrire	Ec1	Rédiger une procédure (utilisation machine, réalisation d'objets) ou un protocole (expérience).								
		Ec2	Utiliser un vocabulaire précis et adapté								
		Ec3	Structurer son écrit (plan, paragraphe, ponctuation)								
		Ec4	Utiliser les principales règles de grammaire et d'orthographe								
	Parler	Pa1	Présenter un travail à l'oral en s'appuyant sur des supports numériques. (diaporama, vidéo, photo, etc)								
		Pa2	Utiliser un vocabulaire précis et adapté								
		Pa3	Avoir un discours clair et organisé								
		Pa4	Articuler et gérer le niveau sonore de sa voix								
	Consignes	Co1	Comprendre et appliquer une consigne écrite								
	Programmation	P9	Concevoir un programme complexe (sous programme, boucles conditions) conforme au comportement attendu.								
P10		Concevoir un programme pour commander un système automatisé à distance									

Méthodes et outils pour apprendre	Travailler en équipe	Eq1	Écouter et regarder ses camarades								
		Eq2	Exposer calmement ses idées								
		Eq3	Organiser et répartir le travail du groupe								
		Eq4	Suivre l'avancement de chaque membre du groupe et aider en cas de besoin								
		Eq5	Restituer un travail de groupe (revue de projet)								
	Connaître / Savoir	Sa1	Restituer une définition ou une leçon apprise par cœur								
		Sa2	Réutiliser ses connaissances								
	Matériel	Ma1	Avoir son matériel								
		Ma2	Gérer ses documents dans un classeur								
	TICE	T2	Mettre en forme un document numérique en respectant une charte graphique. (police, couleur, image, etc)								
		T3	Réaliser un document numérique en respectant les outils de mise en forme imposés. (Police, position, etc)								
		T4	Insérer une maquette numérique dans une réalité augmentée								

Éducation du citoyen	Vivre ensemble	Vi1	Respecter les règles de vie collectives en classe																
		Vi2	Être responsable de ses paroles, de ses actes. (accepter les remarques, reconnaître ses fautes, se corriger)																
		Vi3	Savoir écouter (les idées des autres...)																
	Investissement	Si1	Travailler en classe																
		Si2	Travailler à la maison																
		Si3	Mettre à jour son travail en cas d'absence (activités, devoirs, leçons)																

Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Analyse	A1	Identifier les fonctions assurés par un objet technique et les solutions associées																
		A8	Rechercher des solutions techniques (innovation, veille technologique)																
		A9	Imaginer des solutions techniques, en lien avec un cahier des charges, intégrant une dimension design.																
	Énergie	E5	Repérer sur un système technique les éléments de la chaîne d'énergie																
		E6	Repérer sur un système technique les éléments de la chaîne d'information																
		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 matériaux en fonction de ses propriétés en lien avec le cahier des charges																
	Conception	C4	Réaliser ou modifier la maquette numérique d'un objet aux formes complexes																
		C5	Utiliser une modélisation numérique pour anticiper des décisions (lancer un usinage, choisir une matière...)																
	Fabrication	F1	Réaliser un croquis à main levée et sa légende																
		F2	Réaliser un schéma, un plan (associer 3D et 2D).																
		F3	Réaliser une carte heuristique (carte mentale)																
		F4	Réaliser un tableau																
		F5	Choisir un mode description adapté aux problèmes posés.																
		F8	Réaliser le prototype d'un objet communiquant																
	Démarches expérimentales	F9	Tester son prototype pour vérifier sa conformité avec le cahier des charges																
		De3	Formuler un problème, émettre une hypothèse,																
		De4	Proposer un protocole de résolution, faire des tests, justifier...																
		De5	Utiliser les résultats pour rédiger une conclusion																
		De6	Interpréter les résultats d'une mesure, d'une expérience en lien avec les attentes du cahier des charges																
De7	Réaliser un compte rendu d'expérience ou d'investigation (problématique, hypothèse, croquis, résultats et conclusion)																		

activitésMonde et humaines	Histoire	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 techniques d'objets d'époques différentes en repérant les ruptures technologiques																

Les résultats doivent être reportés dans le tableau après chaque évaluation

Pour vous entraîner avant les rattrapages : stein-technologie.fr