

- - - Technologie - - -

Évaluation par compétence en 4ème (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	P2	Écrire l'algorithme du fonctionnement d'un système automatisé complexe et le découper plusieurs algorithmes.									
		P4	Écrire un programme simple de type action-réaction.									
		P5	Écrire un programme incluant des conditions									
P6		Écrire un programme incluant des répétitions										
P7		Écrire un programme incluant des variables										
P8		Écrire un programme faisant appel à des sous programmes										

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)								

TICE	T5	Maîtriser les règles de la propriété intellectuelle et de l'intégrité d'autrui (respect de la vie privée, etc)																		
	T8	Expliquer simplement le fonctionnement d'internet (réseau mondial, serveurs, navigateur, liaisons, etc)																		
	T9	Expliquer la notion d'appartenance à un domaine (Nom de domaine, adresse IP et communication entre appareils)																		

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																		

Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Analyse	A3	Repérer et formuler un/des problème(s) technique(s)																		
		A5	Rédiger ou compléter un CdC simplifié de l'objet technique.																		
		A6	Comparer, imaginer des solutions technique répondant une même fonction.																		
		A7	Choisir parmi des solutions données, celle qui respecte au mieux les contraintes du cahier des charges.																		
	Énergie	E3	Identifier dans un système, les éléments permettant d'acquérir une information (capteur et détecteur)																		
		E4	Identifier dans un système, les éléments permettant de réaliser une action (actionneur)																		
		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																		
		E7	Lier chaîne d'énergie et chaîne d'information (interface)																		
		E9	Différencier une information logique, ou analogique																		
		E10	Différencier un signal analogique ou numérique																		
	Matériaux	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.																		
	Démarches expérimentales	De1	Choisir et utiliser les outils de mesure																		
		De2	Effectuer des mesures / des expériences en choisissant les unités de mesure appropriées.																		

Monde et activités humaines	Histoire	H1	Regrouper des objets par famille et/ou lignée																		
		H2	Identifier les impacts environnementaux de certaines inventions (pollution, énergie, matériaux...)																		
		H5	Comparer les solutions techniques d'objets d'époques différentes en repérant les ruptures technologiques																		