

NOM : ..... PRENOM : ..... CLASSE : .....												
J'évalue mes compétences au cours de mon apprentissage au cycle 4 en technologie (5 <sup>ème</sup> , 4 <sup>ème</sup> et 3 <sup>ème</sup> )												
Compétences		1 <sup>er</sup> trimestre			2 <sup>e</sup> trimestre			3 <sup>e</sup> trimestre			Bilan	
A. Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques	A1 Imaginer, synthétiser, formaliser et respecter une procédure, un protocole											
	A2 Mesurer des grandeurs de manière directe ou indirecte											
	A3 Rechercher des solutions techniques à un problème posé, expliciter ses choix et les communiquer en argumentant											
	A4 Participer à l'organisation et au déroulement de projets											
B. Concevoir, créer, réaliser	B1 Identifier un besoin et énoncer un problème technique, identifier les conditions, contraintes et ressources correspondantes.											
	B2 Identifier le(s) matériau(x), les flux d'énergie et d'information dans le cadre d'une production technique sur un objet et décrire les transformations qui s'opèrent											
	B3 S'approprier un cahier des charges											
	B4 Associer des solutions techniques à des fonctions											
	B5 Imaginer des solutions en réponse au besoin											
	B6 Réaliser, de manière collaborative, le prototype de tout ou partie d'un objet pour valider une solution											
	B7 Imaginer, concevoir et programmer des applications informatiques pour des appareils nomades											
C. S'approprier des outils et des méthodes	C1 Exprimer sa pensée à l'aide d'outil de description adaptés : croquis, schémas, graphes, diagrammes, tableaux (représentations non normées)											
	C2 Traduire, à l'aide d'outils de représentation numérique, des choix de solutions sous forme de croquis, de dessins ou de schémas											
	C3 Présenter à l'oral et à l'aide de supports numériques multimédia des solutions techniques au moment des revues de projet											
D. Pratiquer des langages	D1 Décrire, en utilisant les outils et langages de descriptions adaptés, la structure et le comportement des objets											
	D2 Appliquer les principes élémentaires de l'algorithmique et du codage à la résolution d'un problème simple											
E. Mobiliser des outils numériques	E1 Simuler numériquement la structure et/ou le comportement d'un objet											
	E2 Organiser, structurer et stocker des ressources numériques											
	E3 Lire, utiliser et produire des représentations numériques d'objets											
	E4 Piloter un système connecté localement ou à distance											
	E5 Modifier ou paramétrer le fonctionnement d'un objet communicant											
F. Adopter un comportement éthique et responsable	F1 Développer les bonnes pratiques de l'usage des objets communicants											
	F2 Analyser l'impact environnemental d'un objet et de ses constituants											
	F3 Analyser le cycle de vie d'un objet											
G. Se situer dans l'espace et le temps	G1 Regrouper des objets en familles et lignées											
	G2 Relier les évolutions technologiques aux inventions et innovations qui marquent des ruptures dans les solutions techniques.											
	G3 Comparer et commenter les évolutions des objets en articulant différents points de vue (technique, historique...)											
H. Compétences spécifiques	H1 Respecter une procédure de travail garantissant un résultat en respectant les règles de sécurité et d'utilisation des outils mis à disposition											
	H2 Analyser le fonctionnement et la structure d'un objet, identifier les entrées et les sorties											
	H3 Interpréter des résultats expérimentaux, en tirer une conclusion et la communiquer en argumentant											
	H4 Utiliser une modélisation pour comprendre, formaliser, partager, construire, investiguer, prouver											
	H5 Comprendre le fonctionnement d'un réseau informatique											
	H6 Analyser le comportement attendu d'un système réel et décomposer le problème posé en sous-problèmes afin de structurer un programme de commande											