



Cycle 4

Technologie 4^{ème}

- **Réussir** en Technologie
- Les **projets de l'année** de 4^{ème} et les **centres d'intérêts** étudiés
- **26 compétences** dans **4 thématiques** complémentaires au Cycle 4
- **Méthodes des travail** de l'année et **matériels**
- Les **évaluations**

Réussir en Technologie

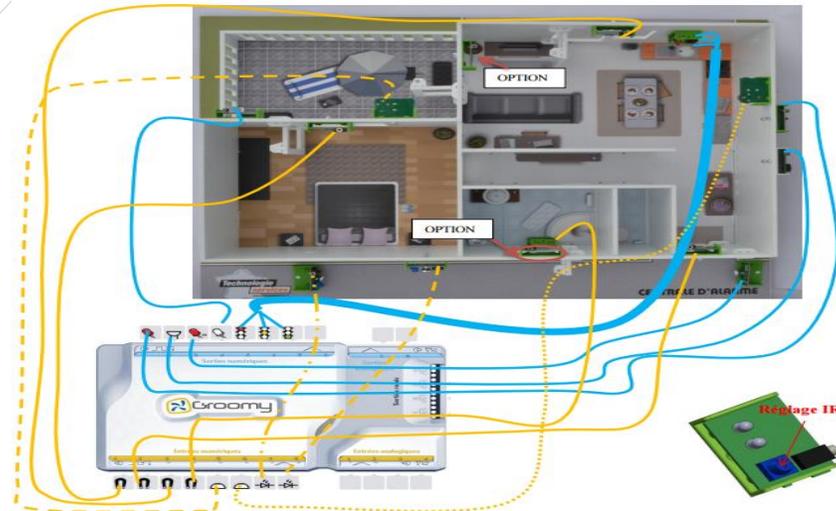
Pour réussir en classe, quelques règles sont à respecter :



- Faire preuve de **politesse** et être respectueux des autres
- Prendre la parole et **participer** de manière régulière
- Avoir un **cahier numérique** bien tenu
- **S'investir** dans les travaux de **groupe**

Compétences dans 4 thématiques - C4

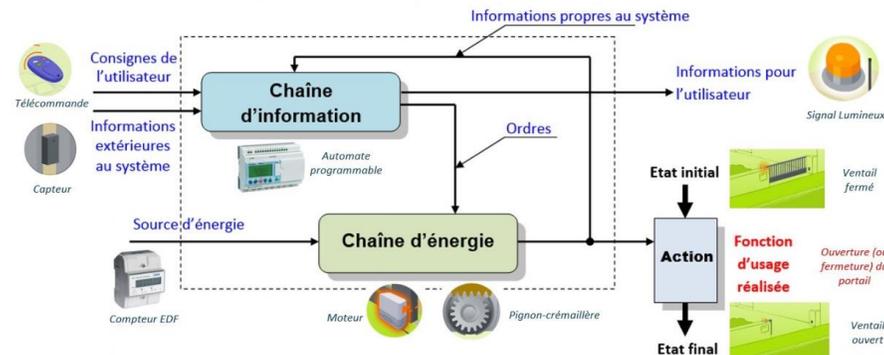
Design, innovation et créativité



Les objets techniques, les services et les changements induits dans notre société



La modélisation et la simulation des objets et systèmes techniques

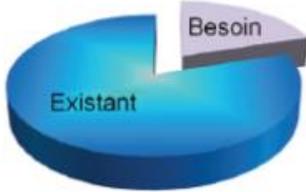


L'informatique et la programmation



Méthodes de travail et matériels

➤ Méthodes de travail

	DÉMARCHE D'INVESTIGATION	DÉMARCHE DE RÉOLUTION DE PROBLÈMES TECHNIQUES	DÉMARCHE DE PROJET
Objectif de la démarche	Découvrir et comprendre	Agir	Décider et agir
Activité dans la démarche	Analyser et chercher	Résoudre	Concevoir, développer et agir
Support ou point de départ de la démarche	Système abouti 	Système perfectible 	Cahier des charges 

➤ Organisation des séances

- Séance type : Découverte d'un problème, rédaction de la problématique, choix d'hypothèses de travail, activités de recherches/expérimentations/fabrications, synthèse et structuration des connaissances
- Rythme de travail : Successions de problèmes sur 4-5 séances, puis synthèse des connaissances, puis évaluations

➤ Matériel de technologie

- Cahier numérique + affaires classiques du collégien (crayons, règle, surligneur ...)

Evaluations

➤ **Evaluations (grille de compétences)**

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	
1	3ème3					A	BAILLIE	BONNET	CALLAU	CAMPONON	DE SILVA	DUBERNE	DUBOIS	
2	Thème	Compéten	Compétence associ	Connaissance			In Clara	Benjamin	Aubance	Jean	Chloé	Virgile	Maël	
3	Design, innovation et créativité													
4		Imaginer des solutions en réponse aux besoins, matérialiser une idée en intégrant une dimension design												
5		Identifier un besoin (biens matériels ou services) et énoncer un problème technique ; identifier les conditions, contraintes (normes et règlements) et ressources correspondantes, qualifier et quantifier simplement les performances d'un objet technique existant ou à créer.			B	33	2	1	3	3	2	3	4	
6		Besoin, contraintes, normalisation.			B	33	2	1	3	3	2	3	4	
7		Principaux éléments d'un cahier des charges.			B	33	2	1	2	3	1	2	4	
8		Imaginer, synthétiser et formaliser une procédure.			B	33	3	1	4	3	2	2	4	
9		Outils numériques de projet.			B	33	3	1	4	3	2	2	4	
10		Charte graphique.			B	33	3	1	4	3	2	2	4	
11		Participer à l'organisation de projets, la définir.			B	33	3	1	2	3	2	2	3	
12		Organisation d'un groupe.			B	33	3	1	2	3	2	2	3	
13		Imaginer des solutions pour produire des objets.			B									
14		Design.			B	1-5	3	1	4	2	2	4		
15		Innovation et créativité.			B	1-5	3	1	4	2	2	4		
16		Veille.			B		3	1	3	3	3	2	2	
17		Représentation de solutions.			B	34	3	1	2	4	3	3	3	

- Evaluation du **socle commun de connaissances, de compétences et de culture**
- Evaluation des **compétences et connaissances de Technologie**

➤ **Exemple d'évaluation**

The image shows a digital evaluation form for 'Sij Technologie'. At the top, it says 'Evaluation par compétence'. There's a section for 'Nom', 'Prénoms', and 'Classe'. Below that is a progress bar. The main part of the form is a table with columns for 'Compétence', 'Compétences associées', 'Légitimation', and 'Niveau d'acquisition'. The table has rows for different competencies like 'Identifier un besoin', 'Imaginer des solutions', etc. Below the table, there are several questions in French, such as 'Quel est le rôle de l'élève dans un projet?' and 'Comment organiser un projet?'. At the bottom right, there are navigation buttons for 'Cycles 2, 3, 4'.

NB - Classe intégrée dans le cycle 4 : La classe de 4^{ème} fait partie de tout le cycle 4 du collège et donc une partie des compétences du cycle 4 sont travaillées. Les compétences de 4^{ème} sont présentes dans les épreuves du Diplôme National du Brevet de fin de 3ème