

Manitoba Schools Science Symposium

4e à 6e année – Rubrique d'évaluation

PARTIE A: CONCEPT SCIENTIFIQUE – 45% (Accordez <u>une note</u>, à une maximum de 45)			Note
Expérience	Innovation	Étude	
Une investigation entreprise afin de vérifier une hypothèse scientifique, grâce à une expérience. Les variables, si identifiées, sont contrôlées de façon raisonnable.	Le développement et l'évaluation de prototypes, de modèles ou de techniques, ou d'approches en technologie, en génie ou en informatique (<i>hardware</i> ou <i>software</i>).	La collection et l'analyse d'information pour démontrer la preuve d'un fait ou d'une situation d'intérêt scientifique. Ceci peut inclure une étude de cause à effet ou des investigations théoriques d'information scientifique.	
Coté "Adéquat" = 25-30 points			
<i>Reproduire une expérience connue</i> afin de confirmer l'hypothèse. Cette dernière est entièrement prévisible.	Construire des prototypes afin de <i>recréer une technologie déjà existante. Cette dernière est REPRÉSENTÉE sans reproduire son fonctionnement.</i>	Étude de matériel publié qui fait référence au concept ou sujet. Utilise un nombre limité de ressources. Les résultats sont complètement prévisibles. Un sujet très commun.	
Bien fait = 31-35 points			
<i>Utiliser plusieurs expériences ou refaire le même test à plusieurs reprises</i> , afin de renforcer son étude. Niveau de travail très élevé pour un élève de cet âge.	Concevoir et construire un prototype opérationnel d'une technologie existante, ou un prototype démontrant l'application d'une technologie existante.	Utilise plusieurs ressources. Quelques comparaisons et une synthèse de l'information sont incluses. Comprends quelques applications de ces connaissances.	
Très bien fait = 36-40 points			
<i>Approfondir une expérience connue</i> en modifiant les protocoles expérimentaux, la collection de données et les applications. Utiliser ou répéter plusieurs expériences.	Améliorer ou démontrer de nouvelles applications pour <i>des systèmes ou de l'équipement technologiques déjà existants</i> et justifier ces dernières.	Étude de matériel cueilli parmi l'information existante et des observations personnelles. Présentation cherche à viser un sujet spécifique.	
Excellent = 41-45 points			
Concevoir puis entreprendre une expérience <i>originale</i> . Identifier et contrôler les variables les plus significatives. Faire une analyse approfondie en utilisant des graphiques ou autres aspects de la statistique. Compréhension élevée de la méthode scientifique. Niveau de difficulté élevé.	Concevoir et construire un prototype de technologie innovatrice, ou fournir des <i>adaptations à la technologie existante</i> qui aura des applications bénéfiques pour les humains ou pour l'économie.	Faire une étude basée sur des observations et la recherche littéraire illustrant une variété d'options pour adresser un sujet actuel. Inclure une analyse appropriée (arithmétique, statistique ou graphique) de quelques variables significatives.	

- 1) Examinez les descripteurs à l' haut de la page. Déterminez la colonne qui décrit le mieux le projet.
- 2) Suivez les descriptions à la baisse afin de déterminer le meilleur descripteur pour le projet.
- 3) Utilisez la gamme des points en ligne ci-dessus, et assignez une note dans la colonne à droite.

NOTE: Un projet peut être une combinaison de ces trois catégories, qui, dans la plupart des cas, servira à améliorer le projet en entier. De plus, **nous devons** considérer le **niveau de difficulté**, non seulement du contenu mais aussi du dessus en même temps, et ensuite comparer chaque projet aux autres dans la même catégorie, avant de décider une note finale. Voilà où les connaissances, l'expérience et la discrétion des juges jouent un rôle primordial.

PARTIE B: 4^e à 6^e année: ORIGINALITÉ et CREATIVITÉ - 25% (Accordez <i>une note</i>, maximum de 25)							
1 (adéquat) 5 à 10%		2 (bien fait) 10 à 15%		3 (très bien fait) 15 à 20%		4 (excellent) 20 à 25	
Peu d'imagination démontrée. Le concept du projet est simple avec un minimum d'idées originales de la part de l'élève. Un projet retrouvé dans livre ou une revue.		<i>Plus de créativité</i> démontrée dans un projet de conception « adéquate » à « bien faite ». Approche standard vis à vis de l'utilisation des ressources. <i>Sujet frès commun.</i>		Projet original, bonne utilisation de ressources disponibles. Bien pensé, approche au dela de l'ordinaire. Créativité démontrée dans le design et/ou utilisation des matériaux.		Un projet très innovateur ou utilisant une nouvelle approche. Démontre beaucoup de débrouillardise et de créativité dans la conception, utilisation d'équipement et/ou construction du projet. Projet représente une nouvelle recherche dans ce domaine.	
Note							

<< Insérez l'information d'identification du projet ici >>

PARTIE C: PRÉSENTATION VISUELLE
Maximum 20 points

1. Compétence (Maximum 10 points)	Max	Note
Compétence scientifique démontrée.	3	
Kiosque bien construit.	3	
Matériel préparé de manière indépendante.	2	
Discrétion du juge	2	
2. Valeur esthétique (Max 10 points)		
Disposition claire et explicite.	3	
Kiosque attirant.	3	
Présentation claire, logique et enthousiaste.	3	
Discrétion du juge.	1	
Total des points	20	

NOTE: Les marques en toute section peuvent être modifiés basé sur la propriété et la contribution au projet par d'étudiant, en plus de compétence scientifique démontrée.

PARTIE D: PRÉSENTATION ORALE
Maximum 10 points

1. Information	Max	Note
Est-ce que la presentation montre que l'élève connaît et comprend bien son projet de manière adéquate?	4	
Est-ce que la presentation orale reflète correctement le contenu du projet?	2	
Est-ce que les connaissances de l'élève vont au delà de celles espérées pour un tel projet?	2	
Est-ce que l'élève est capable de bien répondre à toutes les questions, de manière satisfaisante.	2	
Total des points presentation orale	10	

Total des points		
Partie A: Concept scientifique (page 1).	45	
Partie B: Originalité et créativité	25	
Partie C: Presentation visuelle	20	
Partie D: Presentation orale	10	
Grand total des points	100	