

Manitoba Schools Science Symposium

7^e année à S4 – 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</i> .	Étude de matériel publié qui fait référence au concept ou sujet.	
Coté "Bien fait" = 31-35 points			
<i>Approfondir une expérience connue</i> en modifiant la démarche, la collecte de données et l'application.	Améliorer ou démontrer de nouvelles applications pour <i>des systèmes ou de l'équipement technologiques</i> et de justifier ces dernières.	Étude de matériel cueille parmi de l'information existante et des observations personnelles. Présentation cherche à viser un sujet spécifique.	
Coté "Très bien fait" = 36-40 points			
<i>Élaborer une expérience originale</i> . Identifier et contrôler certaines des variables significatives. Analyser à l'aide de graphiques ou de statistiques.	Concevoir et construire un système technologique innovateur ou fournir <i>des adaptations à des technologies existantes</i> qui auront un effet positif pour les humains ou des applications économiques bénéfiques.	Faire une étude basée sur des observations et une revue de la littérature illustre une variété d'options concernant un sujet particulier. Inclure une analyse appropriée (arithmétique, statistique ou graphique) de quelques variables.	
Coté "Excellent" = 41-45 points			
Conceptualiser et mettre sur pied <i>une expérience de recherche originale</i> , qui cherche à contrôler ou investiguer les variables les plus significatives. Inclure une analyse approfondie des résultats. <i>Peut</i> inclure une analyse approfondie des données.	<i>Intégrer plusieurs technologies, inventions ou designs</i> et construire un système technologique innovateur qui aura des applications bénéfiques pour les humains ou pour l'économie.	Faire la synthèse <i>de données provenant de sources variées et reconnues</i> , qui pourraient illustrer une relation de cause à effet ou des solutions à des problèmes d'actualité. <i>Identifier les variables significatives avec une analyse approfondie des données</i> . Devrait utiliser des traitements statistiques appropriés.	

- 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 trios catégories, qui, dans la plupart des cas, servira à améliorer le projet en entier. De plus, **nous devons également** considérer le **niveau de difficulté**, non seulement du contenu mais aussi de design de l'expérience selon l'âge et niveau de l'élève. Enfin, nous devons tenir compte de tout cela et des critères ci-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: 7^e année à S4: 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 très commun.</i>	Projet original, bonne utilisation de ressources disponibles. Bien pensé, approche au delà 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: RÉSUMÉ DU PROJET
Maximum 10 points

1. Information	Max	Note
Est-ce que tout l'information nécessaire est présente?	3	
Est-ce que l'information est présentée dans la format recommandé?	1	
Est-ce que l'information est présentée de façon claire et un ordre logique?	2	
Est-ce que le sommaire du projet reflète vraiment le projet?	2	
2. Présentation		
Grammaire, orthographe et propreté du rapport	2	
Total des points (résumé du projet)	10	

Total des points		
Partie A: Concept scientifique (page 1).	45	
Partie B: Originalité et créativité	25	
Partie C: Présentation visuelle	20	
Partie D: Résumé du projet	10	
Grand total de points	100	