

Feuille de pointage du juge – Expo-sciences pancanadienne

PARTIE A : VALEUR SCIENTIFIQUE 45 %					
Expérience	Innovation	Étude	Points		
Recherche entreprise dans le but de vérifier une hypothèse scientifique par la méthode expérimentale. Au moins une variable indépendante est modifiée : les autres variables sont contrôlées.	Mise au point et évaluation des dispositifs novateurs, des modèles, des théorèmes, des théories physiques, des techniques ou des méthodes dans des domaines tels la technologie, le génie, l'informatique, les sciences naturelles ou les sciences sociales.	Analyse, et même cueillette de données utilisant des méthodologies reconnues en sciences naturelles, sociales, biologiques ou de la santé. Sont incluses les études sur des sujets humains, les études biologiques de terrain, l'exploration de données, la reconnaissance de modèles basés sur des données physiques ou sociales/comportementales.			
Niveau 1 (faible) Points alloués : 6 à 15					
Reproduire une expérience connue pour confirmer des résultats antérieurs.	Construire une maquette, un modèle, un dispositif, pour reproduire une technologie existante ou pour démontrer une théorie physique ou une intervention sociale/comportementale déjà connue.	Présenter une documentation écrite sur un problème donné, mais sans aucune analyse.	6	7	8
			9	10	11
			12	13	14
			15		
Niveau 2 (moyen) Points alloués : 16 à 25					
Pousser plus loin une expérience connue avec quelques modifications des méthodes, de la collecte des données et de possibles applications.	Améliorer ou trouver de nouvelles applications pour des technologies, des interventions sociales ou comportementales, des théories ou des équipements physiques et justifier ces améliorations.	Présenter une documentation écrite sur un problème donné. Le travail est accompagné d'une analyse modeste et/ou une étude rudimentaire est entreprise qui génère des données limitées qui ne peuvent supporter une analyse conduisant à des résultats significatifs.	16	17	18
			19	20	21
			22	23	24
			25		
Niveau 3 (bon) Points alloués : 26 à 35					
Concevoir et réaliser une expérience originale. Les variables significatives sont identifiées et on tente de les contrôler. L'analyse des résultats comprend des calculs, des méthodes graphiques ou statistiques.	Concevoir et élaborer une technologie novatrice ; apporter des améliorations à une technologie existante ou à des interventions sociales/comportementales; étendre ou créer une nouvelle théorie physique. Des effets bénéfiques pour les êtres humains, l'avancement de connaissances et/ou des applications économiques devraient être évidents.	Présenter un travail réalisé à partir d'observations systématiques et d'une recherche documentaire. Les études quantitatives devraient comprendre une analyse appropriée de certaines variables significatives utilisant des méthodes arithmétiques, statistiques ou graphiques. Les études qualitatives ou mixtes devraient inclure une description détaillée des procédures ou des méthodes pour la cueillette et l'analyse des résultats (ex : entrevues, observations des comportements sur le terrain, méthode comparative continue, analyse de contenu).	26	27	28
			29	30	31
			32	33	34
			35		
Niveau 4 (excellent) Points alloués : 36 à 45					
Concevoir et réaliser une recherche expérimentale originale dans laquelle les variables les plus significatives sont identifiées et contrôlées. L'analyse des données est complète et approfondie.	Intégrer plusieurs technologies, inventions, interventions sociales ou comportementales ou dessiner et construire une application novatrice ayant un intérêt commercial et/ou des effets bénéfiques pour les êtres humains. Ou bien, unifier deux ou plusieurs théories physiques existantes et effectuer des prédictions vérifiables.	Présenter un travail qui compare l'information tirée de plusieurs publications scientifiques reconnues et d'observations systématiques. Ce travail met en lumière de nouvelles informations significatives ou des solutions originales aux problématiques étudiées. Les mêmes critères que le niveau 3 s'appliquent pour l'analyse des variables significatives et/ou de la description de procédures ou de techniques.	36	37	38
			39	40	41
			42	43	44
			45		

PARTIE B : CRÉATIVITÉ 25 %			
Niveau 1 (faible : 6-10)	Niveau 2 (moyen : 11-15)	Niveau 3 (bon : 16-20)	Niveau 4 (excellent : 21-25)
Conception simple du projet. La créativité de l'élève est peu évidente. Le contenu du projet est probablement tiré d'un manuel ou d'une revue scientifique.	L'élève a fait preuve de créativité dans un projet de conception simple. Utilise des ressources ou un équipement peu original. Le sujet choisi est courant et peu imaginaire.	Projet imaginaire. Utilisation créative des ressources disponibles. Approche bien pensée, et quelques aspects sont supérieurs à la moyenne.	Projet très original démontrant une approche innovatrice. Fait preuve d'ingéniosité et de créativité dans la conception, l'utilisation de l'équipement, la construction et/ou dans l'analyse.
Points:			
6 7 8 9 10	11 12 13 14 15	16 17 18 19 20	21 22 23 24 25

Feuille de pointage du juge – Expo-sciences pancanadienne

Nom de juge:
Équipe de juge:
N° du projet:
Nom(s) de(s) finaliste(s):
Titre:
Langue:

SOMMAIRE DE L'ÉVALUATION DU PROJET

TOTAL DES POINTS	Max	Points
Partie A: Valeur scientifique (voir page 1)	45	
Partie B: Créativité (voir page 1)	25	
Partie C: Présentation visuelle	8	
Partie D: Présentation orale	8	
Partie E: Rapport de cinq pages et journal	14	
Note Finale pour ce Projet	100	

PARTIE C: PRÉSENTATION VISUELLE - 8%	Max	Points
Présentation logique et facile à comprendre	5	
Projet bien construit et attrayant	3	
Note Finale – Présentation visuelle	8	

PARTIE D: PRÉSENTATION ORALE – 8%	Max	Points
Exposé clair, logique et enthousiaste	5	
Réponse aux questions	3	
Note Finale – Présentation orale	8	

PARTIE E: RAPPORT DE CINQ PAGES ET JOURNAL – 14%		
Informations / contenu	4	
Clarté / structure	3	
Bibliographie et références	3	
Journal de projet (papier ou électronique)	4	
Note Finale – Rapport et journal	14	

COMMENTAIRES	
Points forts:	_____
Suggestions:	_____
Nom du Juge (majuscules SVP)	Signature du Juge

Utiliser ce formulaire pour donner une note à chaque projet et pour vous aider à classer les projets qui vous sont assignés. Cette note ne sera pas utilisée dans les rondes d'évaluation subséquentes. **Retournez ce formulaire au capitaine de votre équipe de juge.**