

Grille d'évaluation du projet Expo-sciences pancanadienne virtuelle



Youth Science Canada
Sciences jeunesse Canada

Utiliser ces descriptions pour vous aider à établir un niveau (4, 3, 2, ou 1) pour chaque critère du projet. En plus d'établir un niveau, donner une note au projet en lui attribuant une lettre – E (élevée), M (moyenne) ou F (faible) – pour refléter la qualité du projet et ses points forts relativement aux autres projets ayant le même niveau.

VALEUR SCIENTIFIQUE	
L'évaluation E/M/F peut porter sur les critères suivants : la structure du projet, l'adéquation de la méthodologie de recherche, la compréhension, l'adéquation du contenu et du sujet, les buts et les objectifs, les compétences techniques, la rigueur et l'effort, l'adéquation entre les conclusions et l'analyse des résultats obtenus, l'évaluation sincère de la valeur académique ou l'aspect pratique.	
DÉCOUVERTE	INNOVATION
Concevoir et réaliser des recherches expérimentales ou synthétiser et analyser des données provenant de diverses sources.	Développer et évaluer de nouveaux dispositifs, modèles, théorèmes, théories physiques, techniques ou méthodes.
NIVEAU 4 (le plus impressionnant)	
Concevoir et réaliser des recherches expérimentales originales dans lesquelles les variables les plus significatives sont identifiées et contrôlées ou synthétiser des données provenant de diverses sources pertinentes afin de développer de nouvelles perspectives et de tirer de nouvelles conclusions. L'analyse des données est approfondie et complète. Les conclusions sont clairement décrites/présentées et reliées aux données qui les justifient. Les déclarations sur la portée des travaux (y compris les effets bénéfiques pour l'humanité, l'avancement des connaissances ou les applications économiques) sont étayées par l'information présentée et démontrent une prise de conscience du contexte. Les suggestions de travaux futurs sont réalistes et justifiées par les résultats du projet en cours.	Intégrer plusieurs technologies, inventions, interventions sociales/comportementales ou concevoir et construire une application innovante qui aura un bénéfice humain ou commercial. Les performances du prototype ou de la méthode sont évaluées de manière complète et réaliste. Des comparaisons de bonne foi sont faites avec des solutions alternatives ou antérieures, lorsque cela est possible. Les déclarations sur la portée des travaux (y compris les effets bénéfiques pour l'humanité, l'avancement des connaissances ou les applications économiques) sont étayées par l'information présentée et montrent une prise de conscience du contexte. Les suggestions de prochaines étapes ou de versions futures sont réalistes et justifiées par les résultats du projet en cours.
NIVEAU 3	
Concevoir et réaliser une expérience originale. Identifier les variables significatives et tenter de les contrôler ou synthétiser des données provenant de diverses sources pour appuyer ou élargir les conclusions existantes. Analyser les résultats en utilisant des calculs ou des méthodes graphiques ou statistiques appropriées.	Concevoir et élaborer une technologie novatrice ; apporter des améliorations à une technologie existante ou à des interventions sociocomportementales ; étendre ou créer une nouvelle théorie physique. Des effets bénéfiques pour l'humanité, l'avancement de connaissances ou des applications économiques devraient être évidents.
NIVEAU 2	
Pousser plus loin une expérience connue en apportant de modestes améliorations aux procédures, à la collecte de données et aux applications possibles ou synthétiser des données provenant de diverses sources pour confirmer les conclusions existantes.	Améliorer ou trouver de nouvelles applications pour des systèmes technologiques existants, des interventions sociocomportementales, des théories physiques ou des équipements physiques existants, et les justifier.
NIVEAU 1 (le moins impressionnant)	
Reproduire une expérience connue pour confirmer des résultats antérieurs ou rassembler des données provenant de diverses sources existantes sans analyse supplémentaire.	Construire un modèle ou un dispositif pour dupliquer une technologie existante ou pour démontrer une théorie physique ou une intervention sociocomportementale bien connue.

ORIGINALITÉ ET CRÉATIVITÉ			
NIVEAU 4 (le plus original et créatif)	NIVEAU 3	NIVEAU 2	NIVEAU 1 (le moins original et créatif)
Projet très original démontrant une approche innovatrice. Fait preuve d'ingéniosité et de créativité dans la conception, l'utilisation de l'équipement, la construction ou l'analyse.	Projet imaginatif. Utilisation créative des ressources disponibles. Approche bien pensée, et quelques aspects sont supérieurs à la moyenne.	L'élève a fait preuve d'une certaine créativité dans un projet de conception simple. Utilise des ressources ou un équipement usuel. Le sujet choisi est courant et peu imaginatif.	Conception simple du projet. La créativité de l'élève est peu évidente. Le contenu du projet est probablement tiré d'un manuel ou d'un magazine.

COMMUNICATION			
L'attribution du niveau repose sur six éléments : ① rapport de projet, ② résumé, ③ vidéo, ④ entrevue, ⑤ entrevue, ⑥ échantillon du journal de bord.			
NIVEAU 4 (plus fort)	NIVEAU 3	NIVEAU 2	NIVEAU 1 (plus faible)
Les six éléments sont complets et surpassent les attentes raisonnables pour un élève de cet âge/cette année d'études. La présentation visuelle est logique et explicite, et la présentation est attrayante et cohérente. Le rapport de projet et le journal de bord sont informatifs et rédigés de façon claire, et la bibliographie n'inclut pas que des articles trouvés sur Internet. La présentation orale est claire, logique et dynamique. Dans le cadre d'un projet à deux, chaque membre a contribué de manière équitable et efficace à la présentation.	Les six éléments sont complets et dénotent un souci du détail et de l'importance du contenu. Chaque composante de la communication est bien pensée et exécutée, bien qu'une explication supplémentaire puisse être nécessaire. Dans le cadre d'un projet à deux, chaque membre a contribué de manière équitable à la présentation.	Certains des six éléments sont simples, peu convaincants ou incomplets mais l'intention de communication de la part de l'élève est évidente. Un certain nombre d'éléments peuvent nécessiter des éclaircissements ou des explications. Dans le cadre d'un projet à deux, il est possible qu'un membre ait contribué plus que l'autre à la présentation.	La majorité ou la totalité des six éléments sont simples, peu convaincants ou incomplets. L'intention de communication efficace n'est pas évidente. La plupart des éléments nécessitent des éclaircissements ou des explications supplémentaires. Dans le cadre d'un projet à deux, il se peut qu'un membre ait dominé la présentation.