

## OBJECTIF

Donner du sens à l'enseignement des sciences en réinvestissant les connaissances acquises en classe dans un contexte ludique et concret.



## NIVEAUX CONCERNÉS

Le concours s'adresse à tous les élèves de la sixième à la troisième. Le Jury tiendra compte dans son évaluation des connaissances acquises en sciences et technologie par les élèves.

Il est important de souligner qu'au delà de la complexité des thèmes abordés, c'est l'imagination développée par les élèves pour mettre en scène leurs expériences et la maîtrise des notions étudiées dans chaque niveau qui seront déterminantes.

## MISE EN ŒUVRE

L'originalité du projet ne s'appuiera pas uniquement sur la nature des expériences choisies, la manière dont elles seront mises en valeur par les élèves sera également très importante.

Cependant, il sera impératif que les élèves maîtrisent toutes les notions du programme abordées dans les expériences. **La démarche scientifique devra rester au cœur de la réalisation du projet.**

Les professeurs choisiront, pour relever le défi, l'organisation qui leur conviendra le mieux :

- ateliers, clubs, accompagnement éducatif ou autres avec des élèves volontaires,
- en classe : projet intégré au cours, dans le cadre d'un EPI, travail d'élèves avec un suivi du professeur,
- structure mixte : lancement du concours en classe puis, pour les élèves motivés, développement des projets avec quelques séances hors temps scolaire.

## PARTENARIATS

Ils sont possibles avec d'autres disciplines enseignées au collège et/ou avec des structures externes à l'établissement (chercheurs, entreprises, etc.).

Cependant, il s'agit avant tout d'un concours scientifique et technologique, c'est donc dans ces domaines principalement que les projets seront évalués.

## CAHIER DES CHARGES

Compte tenu du contexte actuel, 2 formules de finale du concours sont à envisager : **en présentiel ou en distanciel.**

Dans les 2 cas, il sera demandé aux équipes de remettre les documents suivants au comité organisateur :

- **Avant le 27 novembre** : le dossier de candidature (un par projet) et l'autorisation de droit à l'image (une par élève) à remplir en ligne sur :

<https://framaforms.org/inscription-au-concours-ramene-ta-science-dans-lyonne-edition-2021-1601015216>

- **Avant le 2 avril** : un rapport de suivi du projet version papier et numérique (maximum 3 pages). Il doit comprendre la description du projet et l'explication des expériences. Le rapport peut être accompagné de photos.

• La version papier est à envoyer à :  
DSDEN - Concours « Ramène ta Science ! » 12 bis Boulevard Galliéni - 89011 Auxerre Cedex.

• La version numérique au format PDF est à envoyer à :  
[ramenetascience89@gmail.com](mailto:ramenetascience89@gmail.com)

- **Avant le 3 mai 2021** : une vidéo de présentation du projet finalisé de 2 à 5 minutes. Les élèves apparaissant sur la vidéo devront avoir donné leur autorisation de droit à l'image.

La vidéo est à envoyer par transfert de fichier à : [jean-michel.default@reseau-canope.fr](mailto:jean-michel.default@reseau-canope.fr) aux formats suivants : webm, mp4, avi, h264, m4a, mov, mpeg, wmv...

Pour toutes questions techniques relatives à la vidéo : [jean-michel.default@reseau-canope.fr](mailto:jean-michel.default@reseau-canope.fr)

**Dans le cas où la finale se déroule en présentiel** : chaque équipe disposera d'une surface d'exposition pour présenter son projet qui ne devra pas dépasser 1m20 x 50cm.

Les expériences et la mise en scène de ces expériences devront être effectuées devant le jury le jour de la finale.

**Dans le cas où la finale se déroule en distanciel** : le comité d'organisation vous tiendra informé des modalités.

Le nombre de projets présentés au concours est limité à **quatre par établissement.**