

NUCLEAR ROLE PLAY CONTEST

Le présent règlement du concours peut être consulté en ligne avant et pendant le concours sur le site web de la SCK•CEN Academy destiné aux écoles secondaires highschools.sckcen.be.

PRÉAMBULE

Organisateur

Le *Nuclear Role Play Contest* est organisé par le Centre d'Étude de l'Énergie Nucléaire (SCK•CEN). Les décisions relatives au déroulement du concours seront prises par le SCK•CEN, ci-après appelé l'organisation. Le SCK•CEN, situé à Mol, est un centre de recherche pour les applications pacifiques des rayonnements ionisants. Il compte parmi les plus grands instituts de recherche de Belgique. Avec une recherche orientée vers l'avenir et un développement de technologies durables pour le monde médical, l'industrie et le secteur de l'énergie, le SCK•CEN contribue à la société dans plusieurs domaines. Les principaux thèmes de recherche au sein du SCK•CEN sont la « sûreté des installations nucléaires », la « gestion réfléchie des déchets radioactifs » et la « protection de la population et de l'environnement contre les rayonnements ionisants ». L'*Academy for Nuclear Science and Technology* (SCK•CEN Academy) veille, en tant que centre de formation et d'éducation du SCK•CEN, à transmettre l'expertise et les connaissances acquises sur la science et les technologies nucléaires aux professionnels, aux étudiants, aux jeunes et au grand public.

Objectifs

Avec ce concours, le SCK•CEN cherche d'abord à faire découvrir aux jeunes le large éventail d'applications et de possibilités de recherche dans le domaine de la science et des technologies nucléaires. Nous voulons ensuite aider les élèves dans leur choix de parcours scolaire et de carrière professionnelle ultérieure en les informant sur de nombreux aspects. Dans ce concours, une attention particulière sera accordée à la faculté d'analyse et d'interprétation d'informations, à l'esprit critique, à la communication sur la science et les technologies ainsi qu'au travail d'équipe.

Mission

Élaborer en équipe un jeu de rôle sur la science et les technologies nucléaires, concevoir un accessoire utile et réaliser un dossier didactique complémentaire.

DESCRIPTION ET RÈGLEMENT DU CONCOURS

1. Participants

Une équipe sera composée de quatre élèves issus du troisième cycle de l'enseignement secondaire d'une même école en Belgique. Chaque équipe doit être accompagnée d'un enseignant. Un enseignant peut être responsable de plusieurs équipes au sein de l'école.

2. Déroulement du concours

Le concours comprend trois parties :

1. une série de séminaires introductifs en ligne (webinaires) organisés par le SCK•CEN ;
2. l'élaboration d'un script pour le jeu de rôle, d'un accessoire et d'un dossier didactique ;
3. l'évaluation par le jury et la finale.

2.1 Série de séminaires introductifs en ligne

La série de séminaires en ligne comprend quatre parties et a pour objet de donner quelques pistes aux élèves au commencement du concours en leur faisant découvrir différents thèmes nucléaires (« rayonnements ionisants », « radioprotection », « applications pacifiques », « recherche nucléaire »). Chaque webinaire durera 30 minutes, après quoi 15 minutes seront prévues pour des questions et une discussion. Les séminaires seront diffusés pendant quatre semaines consécutives, le mardi midi en néerlandais et le jeudi midi en français, chaque fois entre 12.15 et 13.00 h (voir dates sous « 3. Période du concours et échéances »). Les enregistrements seront partagés avec les équipes participantes.

2.2 Élaboration d'un script, d'un accessoire et d'un dossier didactique

Les équipes participant au concours imagineront un court jeu de rôle/une courte pièce de théâtre sur la science et les technologies nucléaires, elles créeront un accessoire utile et réaliseront un dossier didactique complémentaire.

Le jeu de rôle doit être construit autour de trois aspects :

1. le *découvreur* : la découverte d'un phénomène scientifique dans le domaine nucléaire (ou concernant les rayonnements ionisants) et l'auteur ou les auteurs de cette découverte ;
2. le *phénomène* : l'explication du phénomène scientifique ;
3. l'*application* : l'application pacifique déjà existante ou future qui y est liée.

Les jeux de rôle sélectionnés seront interprétés durant la finale. Les équipes développeront aussi bien le script que le matériel didactique dans l'une des langues suivantes : français, néerlandais, anglais.

Chaque équipe sera soutenue par un mentor SCK•CEN. Le mentor répondra aux questions de fond, mais restera à l'écart du processus créatif. Les mentors seront attribués une fois que chaque équipe aura soumis son projet « découvreur – phénomène – application » auprès de l'organisation.

Un exemple :

<i>Découvreur – Découverte</i>	<i>Phénomène</i>	<i>Application</i>	<i>Accessoire</i>
P. U. Villard – rayons gamma	Émission d'un rayonnement électromagnétique accompagnant une désintégration radioactive	Recherche spectroscopie gamma	Diagramme en 3D du schéma de désintégration

Script du jeu de rôle

Le jeu de rôle doit durer de 10 à 15 minutes. Pour ce jeu de rôle, l'équipe écrira un script dans lequel tous ses membres auront leur tour de manière égale (le jeu de rôle ne peut pas être une présentation PowerPoint). L'enseignant accompagnateur choisira librement de jouer ou non un rôle dans le jeu de rôle. Sa contribution ne peut cependant jamais dépasser celle d'un élève. Aucun matériel soumis à des droits d'auteur ne peut être utilisé dans le script ou durant l'interprétation du jeu de rôle. Le jeu de rôle élaboré doit être une création originale de l'équipe.

Le script doit inclure les éléments et les aspects matériels suivants :

- titre ;
- courte description du lieu/de la situation ;
- courte description des personnages ;
- aperçu du matériel nécessaire : vêtements, éléments de décor, support audio/visuel ;
- description et photo de l'accessoire conçu ;
- synopsis (découvreur – phénomène – application) ;
- dialogues écrits.

Le script compte pour 30 % du nombre total de points et sera évalué selon les critères suivants :

- présence et description « découvreur – phénomène – application » ;
- exactitude scientifique et technique ;
- originalité, interactivité prévue (par exemple faire participer le public), créativité ;
- respect de la durée (10-15 minutes) ;
- le renvoi à diverses disciplines scientifiques, l'explication de l'intérêt pour la société et l'établissement de liens avec les profils professionnels concernés seront considérés comme un atout supplémentaire.

Accessoire

Une description et une photo de l'accessoire conçu (par exemple une maquette, un élément de décor) seront reprises dans le script. L'accessoire doit être utilisé durant l'interprétation du jeu de rôle en finale. Il pourra ensuite être utilisé en classe.

L'accessoire compte pour 20 % du nombre total de points et sera évalué selon les critères suivants :

- mesure dans laquelle il correspond, peut être utile dans le jeu de rôle ;
- mesure dans laquelle il peut être réutilisé en classe ;
- originalité ;
- élaboration (design, résultat).

Dossier didactique

Le bref dossier didactique complémentaire contiendra des informations complémentaires, scientifiquement correctes concernant « le découvreur, le phénomène et l'application pacifique ». Le matériel de soutien aura une valeur éducative et doit correspondre aux connaissances et aux aptitudes des élèves du 3^e cycle de l'enseignement secondaire. Il doit pouvoir être passé en revue par les élèves de manière autonome en une seule heure de cours. Le renvoi à diverses disciplines scientifiques, l'explication de l'intérêt pour la société et l'établissement de liens avec les profils professionnels concernés seront considérés comme un atout supplémentaire.

Aucun matériel soumis à des droits d'auteur ne peut être utilisé. Lorsque des textes sont repris et/ou que des images, des illustrations ou des vidéos sont utilisées, les sources doivent toujours être indiquées. La fourniture de références (mention des sources) est obligatoire. L'équipe s'assurera que le matériel didactique n'a pas déjà été développé ou publié.

Le choix du format est libre (dossier de textes, documents infographiques avec du texte supplémentaire, vidéo(s), présentation(s) PowerPoint, site web, application).

Le matériel didactique compte pour 30 % du nombre total de points et sera évalué selon les critères suivants :

- exactitude scientifique et technique ;
- mesure dans laquelle le matériel peut être passé en revue de manière autonome en une seule heure de cours ;
- originalité du format et de la présentation ;
- renvoi à d'autres disciplines, intérêt pour la société et liens avec les profils professionnels ;
- mention des sources.

2.3 Évaluation du jury et finale

Jury

Les soumissions seront évaluées par un jury d'experts francophones et néerlandophones du SCK•CEN selon les critères décrits plus haut. Le jury se réserve le droit de refuser une soumission s'il estime que celle-ci ne satisfait pas aux critères. Le script comme le matériel didactique comptent pour 30 % des points ; l'accessoire, pour 20 %. Aucune correspondance ne sera possible concernant des décisions relatives à l'évaluation d'une soumission.

La décision du jury sera communiquée aux équipes participantes le 30 avril 2020. Les six meilleures équipes, leur enseignant accompagnateur et leur mentor SCK•CEN seront invités à participer à la finale qui aura lieu au SCK•CEN (Mol).

Finale

Durant la finale qui aura lieu le 20 mai 2020 au SCK•CEN (Mol), les six équipes sélectionnées interpréteront leur jeu de rôle. L'enseignant accompagnateur pourra participer à cette interprétation ou apporter son aide durant celle-ci (par exemple fourniture de matériel). L'interprétation du jeu de rôle représente 20 % du nombre total de points. Le jury sélectionnera ensuite les trois meilleures équipes et décernera les prix. La finale du *Nuclear Role Play Contest* sera filmée. Après la remise des prix, une visite au SCK•CEN sera proposée.

3. Période du concours et échéances

Inscription

02.09.2019 – 01.12.2019 : inscription

La participation au concours, aux séminaires en ligne et, en cas de sélection, à la finale est entièrement gratuite. Les équipes peuvent uniquement s'inscrire via le formulaire d'inscription proposé sur le site web de la SCK•CEN Academy destiné aux écoles secondaires (highschools.sckcen.be) ou via email à lvpuyvel@sckcen.be. Par son inscription, chaque participant déclare accepter totalement et inconditionnellement les conditions fixées dans le présent règlement du concours, ainsi que les décisions des membres du jury. La participation à ce concours suppose que les personnes détenant l'autorité parentale sur les élèves mineurs ont préalablement donné leur accord.

Toute participation non conforme aux critères susmentionnés peut être considérée comme nulle par l'organisation. Les équipes inscrites et l'enseignant responsable recevront par e-mail une confirmation de leur inscription.

Série de séminaires en ligne

Les séminaires en ligne auront lieu entre 12.15 h et 13.00 h aux dates mentionnées ci-après.

	<i>Néerlandais</i>	<i>Français</i>
	Mardi	Jeudi
Rayonnements ionisants	24.09.2019	26.09.2019
Radioprotection	01.10.2019	03.10.2019
Applications pacifiques	08.10.2019	10.10.2019
Recherche nucléaire	15.10.2019	17.10.2019

Phase de développement et d'élaboration

25.10.2019 : envoi du projet « découvreur – phénomène – application » à highschools@sckcen.be

31.10.2019 : attribution d'un mentor SCK•CEN

24.01.2020 : présentation du concept du jeu de rôle, de l'accessoire et du dossier didactique (modèle proposé sur le site web) via l'adresse highschools@sckcen.be.

Dépôt des soumissions

09.04.2020 : envoi du script (y compris la description et une photo de l'accessoire conçu) et du dossier didactique (ou lien vers du matériel élaboré en ligne) à l'adresse highschools@sckcen.be.

Les fichiers trop volumineux peuvent être envoyés via [WeTransfer.com](https://www.wetransfer.com).

Évaluation du jury et finale

30.04.2020 : annonce des finalistes

20.05.2020 : interprétation du jeu de rôle (SCK•CEN, Mol), remise des prix, puis visite au SCK•CEN

4. Prix

Les trois premières équipes recevront un prix. Les équipes en troisième et deuxième position recevront un bon d'achat de respectivement 1000 et 1500 euros. Le gagnant du concours sera récompensé par un bon d'achat de 1500 euros et une surprise supplémentaire. La surprise sera également annoncée sur le site highschools.sckcen.be.

5. Règles supplémentaires

5.1 Exclusion

- L'organisation se réserve le droit de disqualifier à tout moment et en se fondant entièrement sur son propre jugement toute équipe participante qui n'aura pas respecté les règles.
- Toute soumission contenant une forme quelconque de plagiat, aussi mineure soit-elle, entraînera la disqualification. Par « plagiat », on entend : l'utilisation du travail d'autrui sans mention expresse de la source.

5.2 Données à caractère personnel

- Au moment de l'inscription, il peut être demandé aux participants de communiquer des données personnelles telles que le nom et/ou l'adresse e-mail. Le traitement de données à caractère personnel sera effectué conformément à la loi relative à la protection des personnes physiques à l'égard du traitement de données à caractère personnel et les participants auront, conformément à cette loi, un droit à l'information, un droit d'accès à leurs données, un droit de rectification et un droit à l'effacement de celles-ci. Ils peuvent exercer ce droit en adressant un courriel à l'organisation à l'adresse e-mail suivante : academy@sckcen.be.
- Ces données ne seront utilisées que dans le cadre de la communication relative au *Nuclear Role Play Contest* et non à des fins commerciales.
- Les données à caractère personnel fournies seront uniquement traitées aussi longtemps que cela s'avère nécessaire dans le cadre du présent concours.
- Les participants autorisent l'organisation à utiliser leurs noms et photos (par exemple de la finale) et à les diffuser dans le cadre d'une campagne de promotion (journal, Internet, etc.) relative à ce concours et aux concours à venir. Un consentement donné peut être retiré à tout moment. En ce qui concerne la publication des images filmées de la finale et de la remise des prix, les finalistes et leurs parents devront également donner leur consentement spécifique.
- Le responsable du traitement est le SCK•CEN, dont le siège social est sis avenue Herrmann-Debroux 40, 1160 Bruxelles, et le siège d'exploitation, Boeretang 200, 2400 Mol. Les réclamations relatives au traitement de données à caractère personnel peuvent être adressées au délégué à la protection des données du SCK•CEN (dpo@sckcen.be) et à l'autorité de protection des données.

5.3 Publicité

- Les équipes participantes ont le droit :

- de placer le logo/la description du *Nuclear Role Play Contest* sur d'autres sites web ou réseaux sociaux ;
 - d'installer un lien vers la page web du *Nuclear Role Play Contest* ;
 - de coller des affiches ou de distribuer des flyers dans le format fourni par l'organisation.
- Pour toute autre forme de communication autour du *Nuclear Role Play Contest*, les équipes participantes devront préalablement obtenir le consentement de l'organisation.
- L'organisation peut utiliser les soumissions des participants à des fins de publication et/ou de communication.

5.4 Droits de propriété intellectuelle

Tous les droits de propriété, de reproduction et d'utilisation seront irrévocablement cédés à l'organisation sans autre paiement ni forme quelconque de compensation. La cession comprend également les droits sur le matériel d'accompagnement et de préparation utilisé dans le cadre du développement tel que la documentation, l'esquisse, l'analyse et tous autres ouvrages littéraires et/ou documents sauvegardés de manière durable ou en langage machine. Les documents envoyés (le script, le dossier didactique et tout matériel lié (sous quelque forme que ce soit)) deviendront par conséquent la propriété exclusive de l'organisation (à l'exception de l'accessoire spécialement conçu qui restera la propriété de l'école). L'organisation se réserve l'usage libre et exclusif des documents, incluant sans s'y limiter la modification, l'adaptation, la reproduction et l'exploitation de ceux-ci à quelques fins que ce soit. L'école aura l'autorisation d'utiliser le matériel développé en interne dans le cadre d'un cours.

Les participants accordent à l'organisation la permission de communiquer publiquement au nom de l'organisation et d'exploiter sous ce nom ce qui aura été créé dans le cadre du présent concours ou tout dérivé quelconque. Les participants concèdent à l'organisation le droit de céder tout ou partie des droits acquis par elle dans le cadre du présent concours ou d'octroyer des droits d'utilisation exclusifs ou non.

5.5 Force majeure ou autres événements indépendants de la volonté de l'organisation et responsabilité

- Si l'administration, la sécurité, la protection ou le bon déroulement du concours sont compromis par des virus, des bugs ou tout autre cause indépendante de la volonté de l'organisation, cette dernière se réserve le droit d'annuler, de stopper, de modifier ou de suspendre tout ou partie du *Nuclear Role Play Contest* (y compris le règlement du concours).
- L'organisation décline toute responsabilité en cas de perturbations ou de problèmes de matériels et de logiciels tels que des pannes de serveur ou une erreur humaine dans le traitement des soumissions et n'est pas tenue de tenir compte des problèmes rencontrés à l'envoi des soumissions.
- Le cas échéant, l'organisation ne peut en être tenue pour responsable et les participants ne pourront pas réclamer de dommages-intérêts ni de compensation quelconque.
- L'organisation ne sera pas responsable des dommages éventuels, lésions corporelles ou accidents qui pourraient résulter de l'attribution d'un prix ou de la participation au concours ou à un événement.
- Si l'organisation est contrainte de postposer, d'écourter ou d'annuler le concours, de modifier le règlement du concours ou d'adapter la formule du concours, elle ne pourra en aucun façon en être tenue pour responsable.
- L'organisation décline toute responsabilité quant aux incidents qui résulteraient de l'acceptation du prix par le vainqueur. L'organisation ne peut être tenue pour responsable d'un défaut affectant le prix attribué ou d'une non-conformité du prix aux attentes.
- Indépendamment de ce qui précède, l'organisation sera à tout moment responsable de ses actes intentionnels ou fautes graves ainsi que des actes intentionnels ou fautes graves de ses collaborateurs ou mandataires.

5.6 Droit applicable et règlement de litiges

- Le droit belge est applicable.
- Les litiges seront autant que possible réglés à l'amiable. Si cela ne semble pas être possible, le tribunal d'Anvers sera seul compétent.