

OLYMPIADES NATIONALES 2026 DE SCIENCES DE L'INGÉNIEUR

Académie de Grenoble – Finale académique

Faites voter vos élèves pour le **Prix des Collégiens** !

Guide à destination des enseignants de technologie au collège

Finale académique : mardi 12 mai 2026 – Maison MINATEC, Grenoble

Vote en ligne ouvert aux classes de collège (4^{ème} et 3^{ème}) de toute l'académie



Les Olympiades des Sciences de l'Ingénieur en bref

Les Olympiades des Sciences de l'Ingénieur (OSI) sont un concours national organisé par l'[UPSTI](#), en partenariat avec le ministère de l'Éducation nationale. Des équipes de lycéens de première et terminale (spécialités SI et STI2D) conçoivent et réalisent un projet technologique innovant autour d'un thème sociétal. En 2026, les thèmes sont :

- **Terminale** : « L'ingénierie au service de la ville de demain »
- **Première** : « L'ingénierie au service de l'Art »

La finale académique de Grenoble, organisée par l'association DEIT avec le soutien du CEA et de l'académie de Grenoble, se tiendra le **mardi 12 mai 2026 à la Maison MINATEC**. Une cinquantaine d'équipes de lycéens de toute l'académie y présenteront leurs projets devant des jurys de professionnels.

Le Prix des Collégiens : de quoi s'agit-il ?

Un **Prix des Collégiens** sera décerné cette année par les élèves de collège (4^{ème} et 3^{ème}) de l'académie de Grenoble. Le principe est simple : les classes de collège visionnent les vidéos de présentation des projets en compétition, puis votent en ligne pour désigner leur projet préféré.

Le projet lauréat du Prix des Collégiens sera annoncé lors de la **cérémonie de remise des prix le 12 mai 2026**, au même titre que les autres prix décernés par les jurys professionnels.

Ce prix vous permettra de présenter un exemple concret du processus d'ingénierie système, de la problématique au prototype, et de faire participer vos collégiens à un événement scientifique et technologique d'envergure académique, **directement depuis votre salle de classe**, sans déplacement nécessaire.

Pourquoi faire participer votre classe ?

- **Montrer aux élèves** que la démarche de projet et de créativité qu'ils développent dans vos cours se retrouve dans les enseignements au lycée (STI2D, SI). Les connaissances acquises au collège leur seront utiles pour aborder des supports innovants plus complexes et découvrir les métiers de l'innovation, de la recherche et de l'ingénierie.
- **Développer l'esprit critique** : analyser et comparer des projets, argumenter son choix, voter de manière éclairée – un exercice riche qui s'inscrit dans les compétences transversales du cycle 4.
- **Éclairer l'orientation** : pour les élèves de 4^{ème} et 3^{ème}, c'est une façon vivante de découvrir les spécialités SI et STI2D, et les parcours vers les études d'ingénieur.
- **Participer sans contrainte logistique** : tout se fait en ligne. Pas de déplacement. Une ou deux séances en classe suffisent.
- **Faire participer activement vos élèves à l'année de l'ingénierie.**

Année
DE L'INGÉNIERIE 2025-2026
CONSTRUIRE UN AVENIR SOUTENABLE

Comment participer ? Les étapes

1

Inscrivez-vous sur le site de l'événement

Rendez-vous sur le formulaire d'inscription aux jurys collégiens sur le site de l'association DEIT : www.asso-deit.fr

2

Visionnez les vidéos des projets en classe

Chaque équipe de lycéens dépose une vidéo de présentation de son projet sur le site de l'événement. Organisez une ou plusieurs séances pour les visionner avec vos élèves et échangez sur les projets : originalité, démarche, qualité de la présentation, intérêt sociétal...

3

Votez en ligne

Le vote se fait directement sur le site de l'événement académique. Chaque classe peut désigner le projet qu'elle juge le plus abouti. Le vote est ouvert **jusqu'au jour de la finale (12 mai 2026)**.

4

Le lauréat est annoncé le jour de la finale

Le projet ayant reçu le plus de votes recevra le **Prix des Collégiens** lors de la cérémonie officielle de remise des prix à la Maison MINATEC.

Liens avec les programmes de technologie

Cette activité s'intègre naturellement dans les programmes du cycle 4. En visionnant et analysant les projets, vos élèves mobilisent des compétences inscrites au programme :

- **Design, innovation et créativité** : analyser comment les lycéens identifient un besoin et imaginent une solution
- **Objets techniques et changements dans la société** : appréhender l'impact des projets sur les enjeux sociétaux
- **Modélisation et simulation** : observer les démarches de modélisation et de prototypage employées
- **Informatique et programmation** : découvrir comment la programmation s'intègre dans des projets concrets
- **Parcours Avenir** : découverte des filières scientifiques et technologiques post-collège

Grille d'évaluation

Evaluation du Projet	Evaluation de la vidéo
Intérêt du projet	Clarté des explications
Caractère innovant de la solution proposée	Structure de la vidéo
Avancement du projet	Créativité

En résumé

Quoi	Détails
Niveaux concernés	Toutes les classes de collège en 4ème et 3ème en technologie
Temps nécessaire	1 à 2 séances (visionnage des vidéos + débat + vote)
Matériel requis	Accès internet et vidéoprojecteur
Période du vote	Vidéos disponibles en amont à partir du 31 mars Votes clôturés le 9 mai 2026
Coût	Entièrement gratuit

Contacts et ressources

Inscription jurys collégiens	Site de l'évènement	Site nationale UPSTI
--	-------------------------------------	--------------------------------------

Donnez la parole à vos collégiens !

En quelques séances, offrez à vos élèves une ouverture concrète sur le monde de l'ingénierie et la possibilité de décerner eux-mêmes un prix à des projets qui les inspirent.

Inscrivez-vous dès maintenant sur www.asso-deit.fr