

## **COMPETITION ACADEMIQUE**



2020







FONDAMENTALES



CONCEPTION DU ROBOT



**PROJET** 

#### **CULTIVER DES VALEURS**

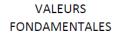




- Découverte : nous explorons de nouvelles idées et habiletés.
- Innovation : nous sommes créatifs et déterminés à résoudre des problèmes.
- Impact : nous nous servons de nos apprentissages pour améliorer notre monde.
- Inclusion : nous nous respectons mutuellement et nous sommes ouverts à la diversité.
- Travail d'équipe : nous sommes plus forts en travaillant ensemble.
- Plaisir : nous apprécions et célébrons nos accomplissements

## **CULTIVER DES VALEURS**







## Affiche de valeurs fondamental

	Découverte	Nom d'équipe	Inclusion
Longueur maximale 36" (91 cm)	Intégration	Les autres aspects des valeurs fondamentales (Exemple : Le respect ou l'esprit d'équipe)	Coopétition®

Largeur maximale 48" (123 cm)

#### **UNE COMPETITION**







## **Projet**

 Chaque équipe choisira un problème sur lequel elle fera des recherches, concevra sa propre solution innovante et partagera son expérience avec les autres.

Les architectes conçoivent et construisent des bâtiments. Ils combinent la science et l'art pour créer des bâtiments et des structures pour leurs clients. Parfois, ils en construisent des nouveaux et parfois ils en rénovent des existants.

Nos villes font face à de gros défis, comme le transport, l'accessibilité et même les catastrophes naturelles. Comment pouvons-nous façonner un avenir meilleur pour chacun ? Il faudra travailler en équipe et faire preuve d'imagination. Êtes-vous prêt à collaborer pour bâtir un avenir meilleur ?



#### **UNE COMPETITION**







#### Jeu du robot

 Dans le Jeu du robot, les jeunes construisent et programment un robot autonome LEGO MINDSTORMS pour marquer des points en accomplissant des missions sur le thème du Défi.



### **UNE COMPETITION**







## Récompenses

- Prix de l'Académie
- Prix du Projet
- Prix Valeurs Fondamentales
- Prix Design et Stratégie
- Prix Robot
- Prix du Coach
- Prix du stand
- Prix spécial du Jury







## **Organisation**

- Les coaches dans chaque établissement constituent une équipe de 8 à 10 élèves âgés de 9 à 14 ans (5<sup>ème</sup> à 4<sup>ème</sup>).
  - Les établissements, en concertation avec les coaches, mettent en place des créneaux horaires destinés à la préparation de la compétition. Une autorisation d'accès spécifique devra être envisagée dans le cas ou les entrainements se dérouleraient hors temps scolaire.
  - Un espace dédié à la conception du robot et à l'entrainement devra être défini. Un Kit robot sera fourni dans chaque établissement.
    Le matériel à mettre à disposition des équipes :
    - Un plateau de jeu
    - Un ordinateur
    - Une connexion internet
    - Un vidéo projecteur







## **Organisation**

- Les établissements organisent la prise en charge des élèves dans le cadre de la compétition.
- Les établissements, appuyés par les coaches assurent la communication nécessaire autour du projet, pour leurs équipes:
  - Informations aux familles et aux élèves
  - Autorisation parentale pour la participation
  - Autorisation relative au droit à l'image pour les professeurs et élèves participants
- Un accès à la zone de préparation de la compétition, pourra être autorisé aux médias accrédités sous conditions par l'établissement

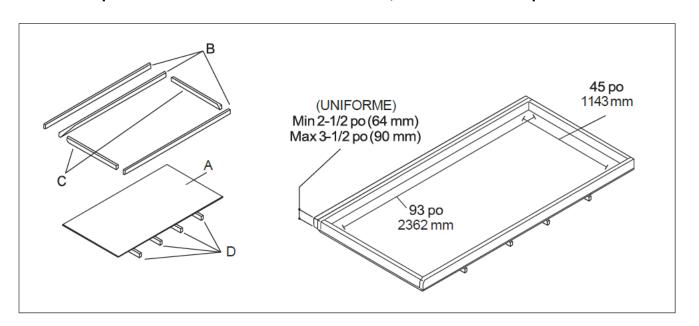






## Matériel jeu de robot

- Le Kit Robot sera fourni aux équipes par les partenaires du projet. Les élèves construisent et programment un robot autonome LEGO MINDSTORMS qui doit évoluer sur un tapis fixé sur un plateau de jeu.
- La construction du plateau est du ressort des mentors ou d'une autre composante de l'établissement, et financée par ce dernier.











## Matériel, projet

- Chaque équipe choisira un problème sur lequel elle fera des recherches, concevra sa propre solution innovante et partagera son expérience avec les autres. La réalisation d'un stand présentant les résultats des recherches est du ressort des élèves accompagnés par leurs coaches.
- Des éléments de fabrication ou de présentation (grille, papier, maquette, numérique) utilisables pourront être fournis par les établissements.

#### COMPETITION







- La date de la compétition académique sera précisé ultérieurement
- L'établissement s'engage à libérer les participants le jour de la compétition
- L'acheminement des participants (élèves et professeurs participants ) et du matériel (robot, éléments du stand)sur le lieu de la compétition sera assuré par l'établissement.
- L'encadrement des élèves sur le lieu de la manifestation sera assuré par les coaches et éventuellement d'autre personnels de l'établissement.
- Les fournitures relatives à la confection et à la visibilité sur le stand (supports, outils, tenue, ....) sont du ressort de l'établissement.

# APRES LA COMPETITION







Valoriser l'action sous différentes formes tant au niveau du bassin que de l'établissement.