



SELECTION ACADEMIQUE 2016



Cahier des charges établissement



VALEURS
FONDAMENTALES



CONCEPTION DU
ROBOT



PROJET

CULTIVER DES VALEURS



VALEURS
FONDAMENTALES



- Nous sommes une équipe.
- Nous recherchons des solutions en suivant les conseils de nos coaches et mentors.
- Nous savons que nos coachs et mentors n'ont pas toutes les réponses; nous apprenons ensemble.
- Nous respectons l'esprit de compétition amicale.
- Ce que nous découvrons est plus important que ce que nous gagnons.
- Nous partageons nos expériences avec les autres.
- Nous appliquons les principes de professionnalisme dans tout ce que nous faisons.
- Nous nous amusons !

UNE COMPETITION



CONCEPTION DU
ROBOT

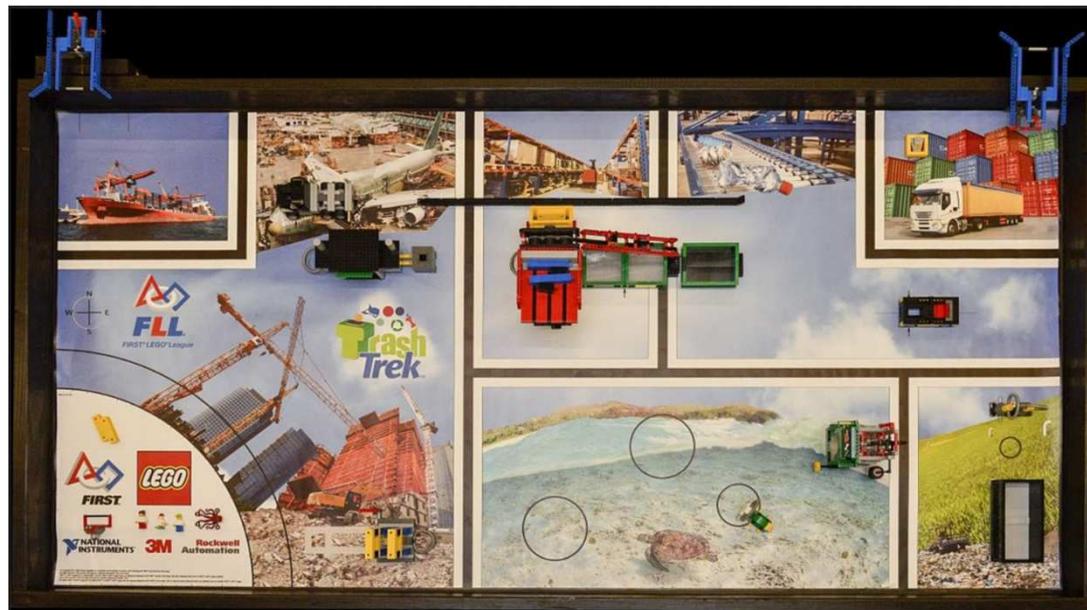


PROJET



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



CONCEPTION DU
ROBOT



PROJET



Projet

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



PREPARATION



CONCEPTION DU
ROBOT



PROJET



Organisation

- Les mentors dans chaque établissement constituent une équipe de 10 à 15 élèves âgés de 11 à 14 ans (5^{ème} à 4^{ème}).
 - Les établissements, en concertation avec les mentors mettent en place des créneaux horaires destinés à la préparation de la compétition. Une autorisation d'accès spécifique devra être envisagée dans le cas où les entraînements se dérouleraient hors temps scolaire.
 - Un espace dédié à la conception du robot et à l'entraînement 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

PREPARATION



CONCEPTION DU
ROBOT



PROJET



Organisation

- Les établissements organisent la prise en charge des élèves dans le cadre de la compétition.
- Les établissements, appuyés par les mentors 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, devra être autorisé aux médias accrédités sous conditions par l'établissement

PREPARATION



CONCEPTION DU
ROBOT

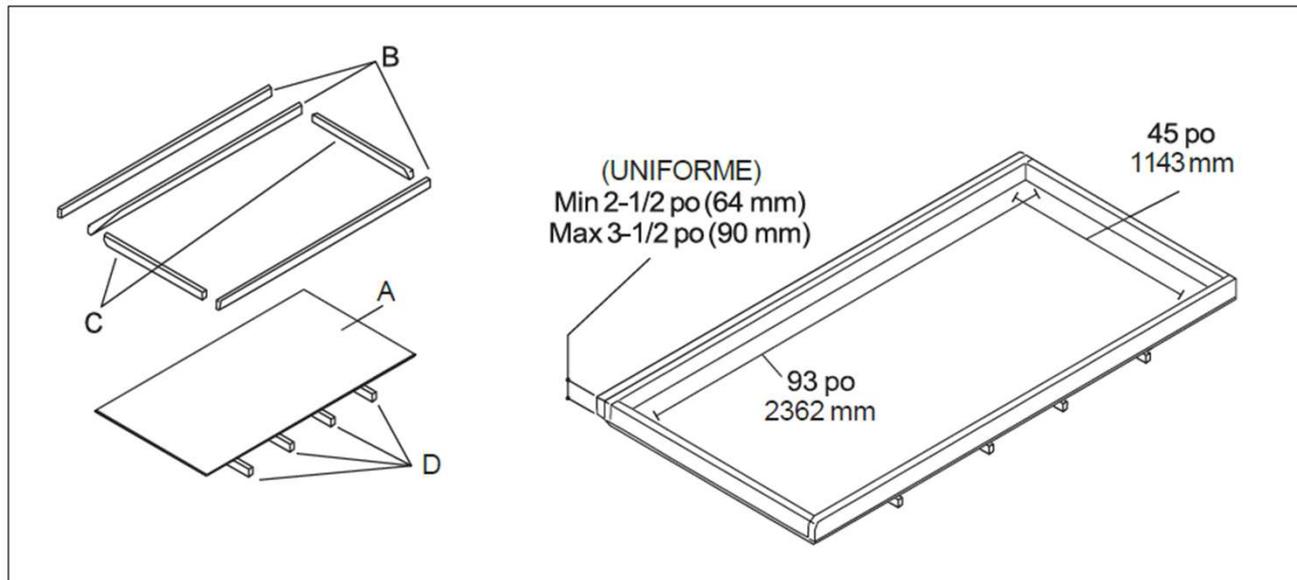


PROJET



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.



PREPARATION



CONCEPTION DU
ROBOT



PROJET



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 mentors.
- Des éléments de fabrication ou de présentation (grille, papier, maquette, numérique) utilisables pourront être fournis par les établissements.

COMPETITION



CONCEPTION DU
ROBOT



PROJET



- La compétition académique est fixée au 26 Mai 2016
- 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.
- Pour les équipes en provenance des îles du nord ou du sud, les frais d'acheminement des participants sera pris en compte par les partenaires du projet.
- L'encadrement des élèves sur le lieu de la manifestation sera assuré par les mentors 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



CONCEPTION DU
ROBOT



PROJET



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