



COMPETITION ACADEMIQUE 2022


RÉGION ACADÉMIQUE
GUADELOUPE
*Liberté
Égalité
Fraternité*



VALEURS
FONDAMENTALES



CONCEPTION DU
ROBOT



PROJET

CULTIVER DES VALEURS



VALEURS
FONDAMENTALES



- **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



VALEURS
FONDAMENTALES



Valeurs fondamentales

Réalisation d'un travail en équipe, permettant d'observer comment les différentes composantes se répartissent les tâches, coopèrent et mettent en œuvre des démarches pour parvenir à la résolution de la problématique posée. Différents autres aspects seront pris en compte: entente, respect, entraide et l'inclusion de tous dans le processus de résolution

Longueur maximale 36" (91 cm)	Découverte	Nom d'équipe	Inclusion
	Intégration	Les autres aspects des valeurs fondamentales (Exemple : Le respect ou l'esprit d'équipe)	Coopération®
	Largeur maximale 48" (123 cm)		

UNE COMPETITION



PROJET



Projet

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

Pour le projet innovant, votre équipe devra :

- **Déterminer** un problème dans un bâtiment ou un espace public de votre communauté.
- **Concevoir** une solution.
- **Partager** votre solution avec d'autres et l'améliorer.

2021-2022 – CARGO CONNECTE

Cette année, le défi de la Ligue LEGO FIRST s'appelle CARGO CONNECTE. Les jeunes découvriront la façon dont les marchandises sont transportées, triées et livrées à leurs destinations. Les systèmes de transports étant de plus en plus sollicités, les jeunes doivent repenser la façon dont les marchandises sont transportées d'un endroit à l'autre.

UNE COMPETITION



CONCEPTION DU
ROBOT



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



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**

PREPARATION



CONCEPTION DU
ROBOT



PROJET



Organisation

- Les coaches dans chaque établissement constituent une équipe de 8 à 10 élèves âgés de 9 à 14 ans (5^{ème} à 4^{ème}).
 - 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 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 fourni par l'organisation du concours**
 - 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 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

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

COMPETITION



CONCEPTION DU
ROBOT



PROJET



- 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



CONCEPTION DU
ROBOT



PROJET



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