

<http://assetec.net/assetec2023/spip.php?article1054>



Les concours 2021/2022

- Vie de la Technologie - Challenges et Innovation - Autres concours -

Date de mise en ligne : jeudi 9 septembre 2021

Copyright © ASSETEC - Tous droits réservés

LES CONCOURS

Les concours constituent un outil pour surmonter la capacité à ac- vivre enfin une réelle situation pédagogique performant et mo- cepteur de ne pas tout contrôler de démarche de projet.

Confrontés à des challenges am- bitions nos élèves savent faire Cela en vaut vraiment la peine qu'un zoom sur les règlements preuve d'une imagination débör- puisque la réussite est forcément de trois concours dans lesquels dante et d'un engagement im- au rendez-vous (même si tout ne l'ASSETEC est investie.

portant. Les deux difficultés à fonctionner pas bien) et les élèves

Nom	Descriptif	Adresse d'inscription
LES GENIES DE LA CONSTRUCTION (ex BATISSIEL)	Les Génies de la Construction ont pour but de faire découvrir de manière motivante le secteur de la construction. Ils comprennent trois catégories distinctes : 3 ^e , 5 ^e et 2 ^e de l'option facultative de découverte professionnelle ou de la séquence d'observation. Le thème est l'accès des femmes aux métiers du bâtiment. Les projets présentés doivent prendre la forme d'une contribution écrite ou filmée, à partir de témoignages, d'enquêtes, ou d'études auprès des différents acteurs concernés par les sujets de l'emploi et de l'égalité professionnelle et du développement durable.	https://deluxes.edusciences.fr/fr/actualites/inscriptions-aux-concours-les-genies-de-la-construction
CAPEB	« Conquiez les métiers du bâtiment au féminin » Il s'adresse aux élèves de troisième dans le cadre de l'option facultative de découverte professionnelle ou de la séquence d'observation. Le thème est l'accès des femmes aux métiers du bâtiment. Les projets présentés doivent prendre la forme d'une contribution écrite ou filmée, à partir de témoignages, d'enquêtes, ou d'études auprès des différents acteurs concernés par les sujets de l'emploi et de l'égalité professionnelle et du développement durable.	https://www.apeb.fr/inscription-concours-conquiez-les-metiers-du-batiment-au-feminin
CASTOR INFORMATIQUE	Le concours comporte quatre niveaux (6 ^e -5 ^e / 4 ^e -3 ^e / 2 ^e / 1 ^{re} -Term). Il couvre divers aspects de l'informatique : information et représentation, pensée algorithmique, utilisation des applications, structures de données, jeux de logique, informatique et société. Ce concours international est déjà organisé dans 14 pays européens qui partagent une banque commune d'exercices. Il se déroule début novembre. L'épreuve consiste en 15 questions sur 45 minutes et les élèves obtiennent un diplôme de participation. Ils peuvent se qualifier pour le concours Algérie de niveau supérieur.	http://castor-informatique.fr/

LES CONCOURS

Nom	Descriptif	Adresse d'inscription
FIRST LEGO LEAGUE	La FLL est un challenge qui propose à des équipes de jeunes participants de résoudre des problèmes rencontrés dans un domaine scientifique donné en utilisant une démarche professionnelle : recherche, échange, dessin, construction et test. Durant l'année scolaire, des jeunes de 9 à 16 ans doivent réfléchir à la thématique imposée en travaillant sur un dossier de recherche ; en même temps, ils doivent réaliser et programmer un robot LEGO Mindstorms constitué de briques LEGO « intelligentes » (dotées de capteurs et automatisées), capable de mener à bien une série d'épreuves dans un temps limité. Au bout de huit semaines maximum de réalisation, les équipes se rencontrent lors de tournois nationaux et/ou internationaux durant lesquels quatre axes sont évalués : conception et programmation du robot, projet de recherche, travail en équipe et match.	http://firstleaguetrance.fr/
YES WE CODE	Dans le cadre d'un thème commun, d'un cours optionnel, d'un atelier... les jeunes imaginent des projets et dispositifs numériques en travaillant en petits groupes et dans une démarche projet. OBJECTIFS • Susciter davantage d'appétence et d'intérêt chez les jeunes pour les sciences du numérique, notamment l'algorithmique et la programmation. • Favoriser l'esprit d'équipe, d'initiative, de créativité et d'innovation. Permettre une approche expérimentale des sciences, des techniques et du numérique par l'objet et la manipulation.	https://www.gemial.org/62-noi-actions/162-yes-we-code
OLYMPIADES DES SCIENCES DE L'INGÉNIEUR	Rendez-vous annuel incontournable des jeunes scientifiques, ce concours national s'adresse aux lycéens des classes de première et terminale (spécialité SI, STI2D). Le travail s'effectue par équipe. Chaque d'entre-elles est constituée de deux à cinq lycéens, encadrés par un ou deux enseignants. Les projets réalisés par les équipes doivent intégrer des travaux expérimentaux pluritechnologiques dans le domaine des Sciences de l'Ingénieur. Chaque année, un thème sociétal national – défini par le comité national d'organisation des Olympiades de Sciences de l'Ingénieur – est communiqué à l'ensemble des établissements et des enseignants et affiché sur le site de l'UPSTI (dans la partie Olympiades de SI). Ce thème sociétal est valable pour une seule année du concours des Olympiades de Sciences de l'Ingénieur.	https://www.upsti.fr/noi-evenements/olympiades-de-si

LES CONCOURS

Nom	Descriptif	Adresse d'inscription
COURSE EN COURS	Placé sous le tutorat d'étudiants du supérieur, les élèves doivent concevoir et réaliser un véhicule à l'échelle 1/10ème. Ils utilisent les mêmes outils et procèdent que les professionnels de la course automobile (le logiciel Caria de Dassault Systèmes par exemple). Le véhicule parcourt une piste de 20m de long et se mesure à d'autres venues de toute la France. Les équipes font une soutenance de dossier devant un jury de professionnels.	http://www.coursecen-cours.com/fr/
CYBERTECH	Ce concours est ouvert aux élèves de la maternelle au lycée. Il peut également faire l'objet d'un AST ou d'un STI. Il constitue le projet. Les élèves, organisés en équipe, doivent concevoir et réaliser un engin autonome devant parcourir 4,80m +/- 0,20m en l'absence de pilote. Le coût est limité et les solutions de pilotage à distance interdites. Cybertech n'est pas une compétition, tous les élèves participent avec des lots identiques. Il existe depuis 1995 et a réuni plus de 60 000 élèves, plus de 5500 robots et les élèves ont trouvé 132 solutions différentes pour l'arrêt des véhicules. Cybertech a été distingué au Forum Mondial des Enseignants Innovants de Barcelone en 2014 et au Education Exchange de Singapour en 2018.	contact@cybertech-concours.fr
C'GENIAL	Le « concours C'Genial » invite les collégiens et les lycéens des voies générale, technologique et professionnelle à travailler, en équipe, un projet innovant. Les élèves sont encadrés par l'enseignant porteur du projet ainsi que l'ensemble des équipes pédagogiques. Est attendue une démarche de projet scientifique interdisciplinaire (mathématiques, physique, chimie, sciences de la vie et de la Terre, technologie...), faisant intervenir les acteurs du monde scientifique (chercheurs, ingénieurs, techniciens...) et associant si possible l'enseignement professionnel et les enseignements généraux dans le cas des projets présentés par des équipes de lycéens professionnels.	https://www.cgenial.org/52-motivations/145-concours-genial
ROBOCUP JUNIOR	La RoboCup Junior se décline en 3 ligues : - Football : Les élèves doivent développer des robots à roue capable de jouer à une version simplifiée du jeu mais de façon autonome. - On Stage : Les équipes doivent mettre au point un spectacle faisant appel à des robots et plus largement à des dispositifs microtechniques. - Rescue : Les robots développés par les enfants doivent effectuer un parcours sans d'embûches... (possibilité pour se servir d'utiliser des robots).	http://www.roboocup.fr/