

<http://assetec.net/assetec2023/spip.php?article560>



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

Date de mise en ligne : mercredi 10 juillet 2013

Copyright © ASSETEC - Tous droits réservés



LES CONCOURS



Les concours offrent de multiples avantages :

- Ils sont motivants pour les élèves,
- Ils valorisent l'enseignement,
- Ils offrent de la variété,
- Ils permettent un réel travail d'équipe,
- Quel qu'en soit le résultat, ils sont toujours une très belle aventure humaine.

Nous vous présentons 3 concours organisés par l'ASSETEC ou gérés avec son assistance.

Inscriptions sur contact@assetec.net

DEFITEC

Nous commençons évidemment par ce concours créé par l'ASSETEC.

L'objectif principal de DEFITEC est de mettre en place la présentation par des élèves, devant un jury, des étapes de réalisation d'un projet collectif. Ce projet met en œuvre la démarche de résolution de problèmes et intègre différents moyens de communication :

- communication avec d'autres établissements scolaires.

- passage d'informations aux élèves de l'équipe ou de la classe.

- demande de sous-traitance...etc.

DEFITEC a reçu le Grand Prix de la Ligue de l'Enseignement lors du 2^{ème} Forum des Enseignants Innovants et de l'Innovation.

Les équipes qui intègrent au moins une classe de collège doivent obligatoirement travailler sur l'une des 2 maquettes imposées : la maquette du monte-charge ou la maquette du train.

Les équipes qui intègrent unique-

ment des écoles du primaire, travaillent pour cette année, obligatoirement sur les maquettes de balance et de zootrope.

- Dans un premier temps, présentation par l'équipe du travail réalisé durant l'année sous forme d'exposé oral devant un jury.

- Dans un second temps, l'ingéniosité des équipes sera mise en jeu par la réalisation d'un objet technique proposé par Arts et Métiers ParisTech.

- Dans un troisième temps, présentation en amphithéâtre par les équipes sélectionnées le matin.



CYBERTECH

Le succès continue pour ce concours qui fêtera cette année sa **20ème édition** !

Il est ouvert aux collégiens de 3ème mais aussi aux lycéens. Il peut faire l'objet d'un IDD, d'un AST ou d'un TPE.



Les élèves, organisés en équipe, doivent concevoir et réaliser un engin autonome devant parcourir 4,80m +/- 0,20m et s'arrêter seul.

Les solutions doivent être imaginées par les élèves. L'enseignant n'est là que pour les apports techniques et l'organisation du travail.

Le coût est limité et les solutions de pilotage à distance interdites.

Cybertech n'est pas une compéti-

tion, les élèves repartent avec des lots identiques pour tous quelque soit les résultats obtenus.

Il ne s'agit pas de vaincre des adversaires mais de montrer sa créativité et de travailler en équipe.

Près de 33 000 élèves ont déjà participé à ce concours en présentant environ 4300 robots et avec pour le moment 102 solutions d'arrêt différentes !

ROB'OK

Rob'OK est un petit robot radio-commandé joueur de hockey sur glace. Il permet de couvrir toute la partie "Réalisation sur projet" du programme de troisième.

Conformément au programme, les élèves partent d'un produit existant (la platine de base) et élaborent un

nouveau cahier des charges autour de trois axes de modifications :
- l'esthétique ou design du produit ;
- le lanceur (force de propulsion du palet) ;
- la transmission de mouvement (du moteur aux roues).

Les servomoteurs utilisés sont standards.

Cinq épreuves sont ouvertes : une

épreuve de **lancer** (puissance et précision du lanceur), une épreuve de **slalom**, un **tournoi**, une épreuve de **design**, une épreuve de **dossier technique**. Il est possible de participer à tout ou partie des épreuves.

