

CAHIER DES CHARGES

ITER ROBOTS 2023

Établissement public à caractère industriel et commercial | R.C.S. PARIS B 775 685 019

CEA
Agence ITER France – Bâtiment 521
Centre de Cadarache – 13108 Saint-Paul-Lez-Durance
T. +33 (0)4 42 25 29 26 | F. +33 (0)4 42 25 63 75

SOMMAIRE

1° Le concours ITER Robots et les candidatures | pages 3-4

2° Dates clés et épreuves ITER Robots | pages 4-10

- ÉPREUVES DE ROBOTIQUE ET TECHNIQUES

- WAYS [CYCLE 3 et 4] page 7-8
- TRANSPORT [CYCLE 3 et 4] page 9
- PICK'N PLACE [CYCLE 4] page 10
- CO-OPERATE [CYCLE 4] page 10
- JUMEAU NUMÉRIQUE pages 10-11
- DESSIN [CYCLE 3] page 12

- ÉPREUVE DE CULTURE GÉNÉRALE page 12

- ÉPREUVE DE COMMUNICATION page 11

3° Annexes |

Jurys et critères d'évaluation

Comité d'organisation

Schéma des opérations de prise et de dépose de briques

I° ITER Robots : la 12^e édition en 2023

À l'instar des ateliers organisés dans le cadre des visites scolaires toute l'année sur le site ITER à Cadarache par l'Agence ITER France, ITER Robots vise à mobiliser le plus grand nombre de disciplines : technologiques, scientifiques, mathématiques, langues, artistique, histoire-géographie...

Outre la création d'un robot destiné à concourir dans l'une des épreuves techniques proposées, chaque équipe doit aussi se préparer à des épreuves de communication et de culture générale.

Depuis 2012, ITER Robots contribue à inscrire les enjeux de robotique d'ITER dans une dimension ludique et pédagogique. Ce challenge permet aux enseignants de valider des compétences numériques et contribue aux parcours éducatifs : oral du diplôme national du brevet et grand oral au Bac. L'épreuve orale (20 minutes) d'ITER Robots repose sur la **présentation d'un projet** qui peut se préparer dès la classe de première par l'élève. Elle se déroule en deux parties :

- ▶ la présentation du projet adossé à une ou deux disciplines de spécialité choisies par l'élève ;
- ▶ un échange lors de la revue de projet permettant d'évaluer la capacité de l'élève à analyser tout en mobilisant les **connaissances acquises** au cours de sa scolarité, notamment scientifiques et historiques.

Tout en s'inscrivant dans la ligne des éditions précédentes, **ITER Robots 2023** offrira aux élèves l'opportunité de réaliser un projet qui repose sur des problématiques réelles et de mettre en œuvre une démarche d'équipe projet. Partant d'un cahier des charges, ils doivent concevoir un robot capable de réaliser des opérations techniques, présenter leur projet à un jury composé d'enseignants et d'ingénieurs et constituer une équipe. Le jour de la finale, des échanges avec des professionnels sont favorisés lors des animations robotiques organisées en parallèle des épreuves ITER Robots.

Objectifs pédagogiques

- ◆ Travailler en équipe en projet.
- ◆ Échanger avec des professionnels du CEA et d'ITER.
- ◆ Valoriser l'établissement et le travail de ses élèves.
- ◆ Mobiliser plusieurs disciplines : technologiques, numériques, scientifiques, mathématiques, langues, littéraire-communication-artistique, histoire-géographie...).
- ◆ S'informer sur les enjeux des recherches sur la robotique des installations de fusion.
- ◆ Expérimenter, tester et découvrir des métiers.

Candidatures

ITER Robots est ouvert aux :

- collèges,
- lycées,
- aux équipes mixtes composées d'élèves de CM2-6^{ème} d'un réseau d'établissements.

Collèges-lycées

Une équipe comprend **15 élèves maximum** ; elle peut aussi être composée d'élèves de plusieurs établissements issus d'un même réseau.

Lors de la finale, chaque équipe constituée **de 15 participants maximum** devra avoir constitué au moins trois groupes en charge respectivement :

- du pilotage robotique/technique : **7 personnes maximum.**
- des questions de culture générale : **4 personnes maximum.**
- de la communication (organisation du stand et réalisation du dossier technique Madmagz) : **4 personnes maximum.**

Un établissement peut présenter **2 équipes maximum** : **une équipe étant constituée de 15 élèves maximum.** Il peut s'inscrire **à deux épreuves de robotique de leur choix.**

Les équipes mixtes : élèves de CM2-6^{ème} (cycle 3)

Les équipes mixtes, constituées d'élèves de CM2 et de 6e par un réseau d'établissements dans l'académie d'Aix-Marseille, s'organisera en trois groupes :

- le groupe « pilotage-essais techniques » : de 15 à 20 élèves
- le groupe « reportage » en charge de la réalisation du dossier technique sur la plateforme Madmagz : de 10 à 15 élèves
- le groupe « communication » en charge de concevoir et animer le stand : 5 à 7 élèves

Un réseau d'établissements peut présenter **1 équipe maximum** qui se présentera à toutes les épreuves telles que décrites au cahier des charges.

2° Dates clés et épreuves ITER Robots

Les rendez-vous importants !

- Envoi du dossier technique réalisé sur la plateforme Madmagz : **vendredi 24 mars 2023**
- Organisation des **revues de projets dans les établissements** : **du 4 avril 2023 au 11 avril 2023**
- Finale : **mardi 23 mai 2023** (le lieu sera défini ultérieurement).

• LA REVUE DE PROJETS

Cette étape consiste à **évaluer l'avancement du projet, l'organisation de l'équipe, les difficultés rencontrées et à tester le robot dont le nom aura été défini par** l'équipe de communication. Cette revue de projets permet aussi à chaque équipe d'**optimiser ses options techniques, d'en débattre avec les ingénieurs du CEA et d'ITER et de valider l'inscription aux épreuves techniques** proposées par ITER Robots.

L'évaluation effectuée lors de la revue de projets sera organisée au sein des établissements qui présentent une équipe candidate afin d'anticiper d'éventuelles difficultés liées au déplacement des élèves en application d'éventuelles mesures gouvernementales.

– **Le dossier Madmagz** : ce dossier d'une dizaine de pages environ décrit les modalités organisationnelles et techniques de réalisation du projet. Il sera **réalisé sous la forme d'un magazine sur la plateforme Madmagz** ; l'abonnement à la plateforme Madmagz est pris en charge par l'Agence ITER France.

- **L'oral** : au cours de l'épreuve orale (30 minutes environ), les participants ont l'opportunité de :

- ◆ présenter leur projet de robotique, leur organisation, leur équipe (répartition des rôles),
- ◆ décrire les différents axes de recherche, les tests effectués et les résultats obtenus et échanger sur les options techniques envisagées (programmation, capteurs de lumière, reconnaissance vocale...) avec les membres du comité d'évaluation,
- ◆ expliquer les choix techniques,
- ◆ démontrer les capacités de leur robot en fonction des épreuves choisies :
 - WAYS, TRANSPORT, CO-OPERATE : la capacité du robot à suivre une ligne sur un tapis officiel
 - PICK & PLACE: la capacité du robot à saisir une pièce
 - DESSIN : la capacité à écrire le mot ITER.



Les lycéens devront présenter leur équipe en anglais valorisant ainsi leurs aptitudes linguistiques.
Les membres des comités d'évaluation pourront poser des questions en anglais.

Si toutes les conditions ne sont pas satisfaisantes pour rencontrer les équipes dans leur établissement, des sessions seront organisées à distance.

• LA FINALE

Durant la finale, chaque équipe participe aux épreuves suivantes :

1. Épreuve de robotique choisie lors de la revue de projets ou épreuve jumeau numérique,
2. Épreuves de culture générale (quizz 5 questions),
3. Communication (stand).

Pour les équipes mixtes CM2 - 6^e s'ajoutent la participation à un atelier de démonstration E2Robot lors de la finale.

Lors de la finale, les épreuves seront exécutées sur les tapis et maquettes fournis par le comité d'organisation du concours exclusivement.

A) Épreuves de robotique et robot(s)

Les élèves conçoivent un ou des robot(s)¹ automatisé(s) capable(s) d'effectuer les épreuves de robotique impliquant :

- **Un suivi de ligne [WAYS, TRANSPORT, CO-OPERATE et DESSIN]** : chaque robot devra suivre le parcours de son épreuve.
- **Le transport de composants** (*déplacement sur la ligne pour les robots Thymio*) : les pièces placées sur le cœur du tokamak (ou sur la ligne pour les robots Thymio) devront être acheminées vers une zone dédiée.

Matériel

Le choix du matériel est libre : les équipes peuvent travailler à partir de kits de leur choix afin de donner le meilleur d'elles-mêmes en fonction de leurs aptitudes techniques sans être limitées par les exigences d'un matériel imposé.

À titre indicatif, quelques références sont indiquées ci-dessous :

- kit lego Mindstorms (100 %)
- base du kit lego Mindstorms avec ajout de capteurs/actionneurs non lego
- kit autre que la base Lego Mindstorms (Raspberry Pi, Arduino...)
- robot Thymio (uniquement pour les équipes mixtes CM2-6^{ème}).



Le robot Thymio peut être augmenté de fonctions supplémentaires pour effectuer la tâche de « tirer et/ou pousser » de l'épreuve TRANSPORT. Il sera possible d'ajouter des balises sur le tapis du parcours qui permettront, si nécessaire, de mieux guider le robot et/ou de gérer les intersections en fonction du logiciel de programmation retenu (par exemple, via le logiciel ASEBA-VPL Thymio ou Blockly4thymio, ou autre, <http://blockly4thymio.net//environnement.html?exercice=10>)

Épreuves de robotique et technique :

- **Épreuve WAYS** : mobilité et vitesse : 2 parcours pour les équipes mixtes et 3 parcours les collèges et lycées.
- **Épreuve TRANSPORT** : performances de suivi de ligne et de transport (*tirer-pousser pour les robots Thymio*).
- **Épreuve PICK AND PLACE** : opérations de prise et de dépose de pièces d'un point A vers un point B.
- **Épreuve CO-OPERATE** : combinaison des épreuves *Transport* et *Pick and Place*.
- **Épreuve DESSIN** pour les équipes mixtes uniquement.
- **Épreuve JUMENTAU NUMÉRIQUE** : cette épreuve vise à reproduire le jumeau numérique des bâtiments du site ou du cœur de la machine avec **Minecraft** ou **Minecraft éducation**.

¹ Plusieurs robots peuvent être envisagés pour l'épreuve Co-Operate d'où le terme de système robotique.

EPREUVE WAYS [CYCLE 3 et 4]

L'épreuve **Ways** du challenge ITER Robots combine mobilité et vitesse. L'objectif consiste à mesurer la capacité de chaque robot à se déplacer le plus rapidement possible en suivant des lignes (droites, courbes) et en franchissant des angles droits et des intersections. Si le principe de l'épreuve WAYS est le même pour les collèges, lycées et équipes mixtes), à noter **deux spécificités** :

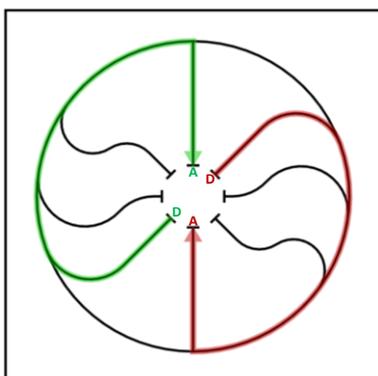
Spécificités

- 1) Nombre de parcours différent : **3 parcours** (WAYS 1,2,3) pour **collèges et lycées** et **2 parcours** pour **équipes mixtes** (CM2-6^{ème}).
 - 2) Épaisseur du trait des parcours : **le trait est de 15 mm** pour les tapis d'épreuves des **collèges et des lycées** et de **40 mm de large** pour les **équipes mixtes** utilisant des **robots Thymio**.
- Tous les schémas des tapis d'épreuves seront téléchargeables sur le site www.itercadarache.org.

WAYS 1: Le robot doit arriver le plus rapidement à son point de destination en suivant des lignes droites et courbes et en franchissant des intersections. L'objectif est d'enregistrer le meilleur temps.

WAYS 2: L'objectif est de réaliser le meilleur temps sur les deux circuits **choisis lors de la revue de projet (parcours chronométré)**. Le nombre de points attribué est proportionnel à la difficulté des pistes choisies (niveau de difficulté graduel et numéroté de 1 à 6).

WAYS 3 (collèges et lycées uniquement): le robot doit se rendre d'un point à un autre dans le sens souhaité par l'équipe. Les points de départ et d'arrivée sont sélectionnés par le responsable d'épreuve (de 1 à 9 et de A à I). **Le vainqueur de l'épreuve WAYS sera celui qui aura obtenu les meilleurs scores de vitesse combinés aux différentes épreuves.**



Tapis d'épreuve WAYS 1 et déroulement de l'épreuve

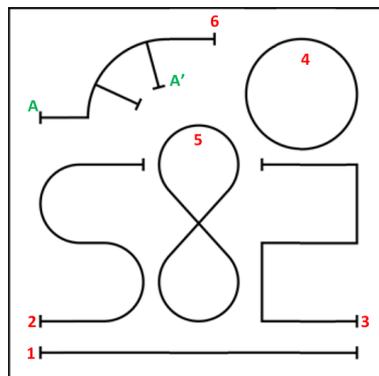
Le robot est positionné à son point de départ.

Le jury d'épreuve vérifie le positionnement du robot.

Au signal du responsable d'épreuve, l'équipe en compétition démarre son robot pour le départ de la course.

Lorsque le robot parvient à son point d'arrivée A, le responsable d'épreuve donne le résultat au jury qui enregistre le temps réalisé sur la fiche navette.

Plans en annexe et téléchargeables sur le site www.itercadarache.org



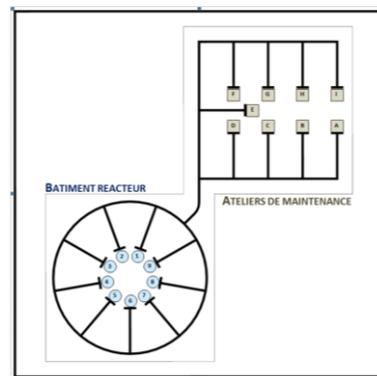
Tapis d'épreuve WAYS 2 et déroulement de l'épreuve

Le robot réalise les 2 parcours choisis lors de la revue de projet (de 1 à 6). 2 essais sont prévus pour chacun des deux parcours choisis.

Le robot est positionné sur le circuit sélectionné, le chronomètre initialisé.

Le niveau de difficulté est graduel (numéroté de 1 à 6 sur le schéma ci-dessus) correspondant au numéro indiqué. Une moyenne pondérée sera appliquée en tenant compte du niveau de difficulté des parcours réalisés et du temps réalisé.

Plans en annexe et téléchargeables sur le site www.itercadarache.org



Tapis d'épreuve WAYS 3 et déroulement de l'épreuve

(uniquement pour les collègues et lycées)

L'équipe positionne son robot sur le point de départ du circuit sélectionné par le responsable d'épreuve (de 1 à 9 sur le schéma) et doit effectuer son parcours (dans le sens qu'il le souhaite) pour se rendre au point d'arrivée (de A à I) sur le schéma ci-dessus.

Le chronomètre est initialisé

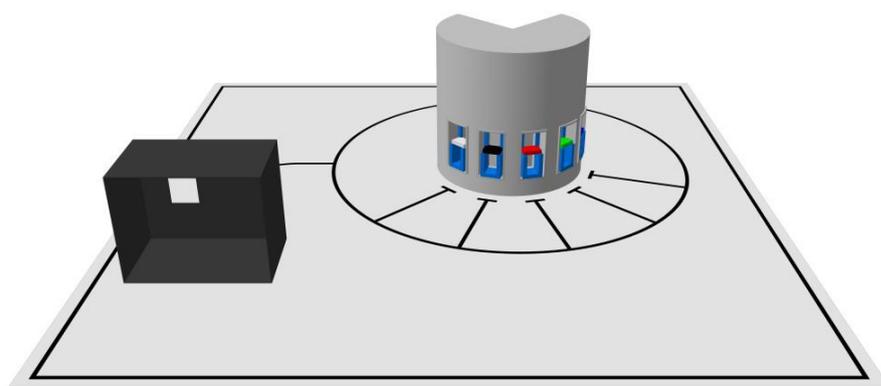
2 essais sont prévus.

Plans en annexe et téléchargeables sur le site www.itercadarache.org

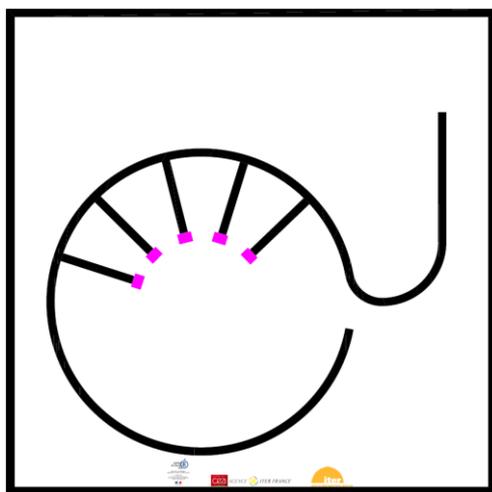
ÉPREUVE TRANSPORT [CYCLE 3 et 4]

L'épreuve *Transport* comporte un suivi de ligne et le transport de composants (*déplacement sur la ligne pour les robots Thymio*) de la zone tokamak vers la zone de dépose des composants (zone de maintenance).

Chaque équipe candidate positionne son robot sur le point de départ à la demande du responsable de l'épreuve technique. Le robot doit effectuer une succession d'allers et retours chronométrés avec prise et dépose de briques (*déplacements pour les robots Thymio*). L'objectif est de prendre et de déposer 5 briques maximum (*déplacer 1 brique pour les robots Thymio*).



Tapis d'épreuve TRANSPORT et déroulement de l'épreuve pour les collèves et lycées



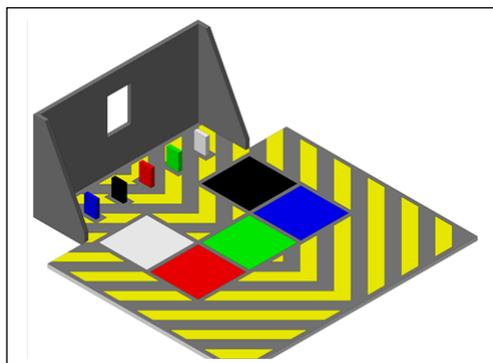
Tapis d'épreuve TRANSPORT et déroulement de l'épreuve pour les équipes mixtes

L'équipe gagnante est celle qui aura pris et déposé le maximum de briques dans les meilleurs temps. Une moyenne pondérée sera appliquée, tenant compte du nombre de briques prises et déposées et du temps chronométré réalisé.

EPREUVE PICK'N PLACE [CYCLE 4]

L'épreuve Pick and Place est ouverte uniquement aux collèges et lycées ; elle consiste à prendre des pièces de couleur et à les déposer sur leur zone de couleur dans le meilleur temps.

Équipé de capteurs de reconnaissance de couleurs et de tri afin de déposer les pièces, chaque système de robotique doit saisir chaque brique pour la déposer sur sa zone de couleur (maximum de 5 briques). L'équipe candidate choisit l'ordre dans lequel elle souhaite déplacer les briques : ordonnancement aléatoire, pas de séquence imposée.

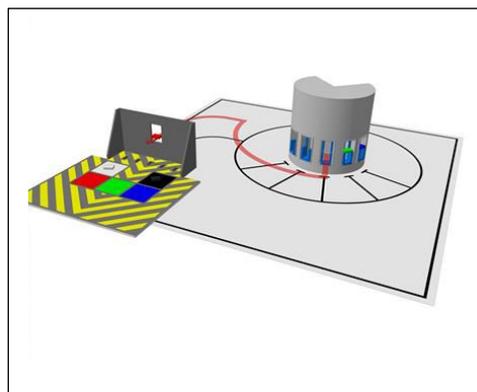


EPREUVE CO-OPERATE [CYCLE 4]

L'épreuve *Co-operate* (ouverte uniquement aux collèges et lycées) est une combinaison des épreuves *Transport* et *Pick and Place*. Divisée en 3 étapes, elle inclut des opérations de :

- suivi de ligne,
- transport,
- tri avec prise et dépose de pièces sur les zones de couleur correspondantes.

Le mauvais positionnement d'une pièce sur la zone de dépose (à cheval ou en bordure d'une zone de couleur) entraînera un résultat nul.



L'équipe gagnante sera celle qui aura déposé le maximum de briques sur sa zone de couleur dans le meilleur temps. Une moyenne pondérée sera appliquée, tenant compte du nombre total de briques déposées sur chaque zone de couleur associée (5 briques pour 5 zones de couleurs) et du temps effectué.

ÉPREUVE JUMEAU NUMÉRIQUE [CYCLE 4]

Cette épreuve est ouverte uniquement aux collèges et lycées. S'inscrivant dans les programmes de mathématiques & de technologie et le cadre de référence des compétences numériques, cette épreuve consiste à reproduire le jumeau numérique du site ou une partie du site ITER à Cadarache à partir de photos ou de schémas qui seront téléchargeables sur le site www.itercadarache.org.

Une équipe mixte sera constituée de huit élèves à partir des classes de 5^e et aura en charge :

- la réalisation d'une vidéo de trois minutes présentant le monde créé avant le 4 avril 2023 ;
- de constituer un fichier de sauvegarde du monde créé dans Minecraft ou Minecraft éducation ;
- l'élaboration du dossier technique sur la plateforme Madmagz qui intègre la vidéo. Ce dossier présente l'organisation mise en place par l'équipe projet, le calendrier et les solutions apportées aux difficultés rencontrées. Lors de la revue de projet, les élèves feront un point sur le travail élaboré et les perspectives de développement en vue de la finale.

Le jour de la finale, ils présenteront une visite du jumeau numérique créé dans Minecraft devant un jury.

Exemples de vue aérienne du site ITER



ÉPREUVE DESSIN [CYCLE 3]

L'épreuve Dessin est ouverte uniquement aux équipes mixtes (CM2-6^{ème}) qui auront choisi le robot Thymio. Il s'agit de dessiner le mot ITER avec le robot : des critères relevant de la créativité, de l'originalité et de l'esthétique seront évalués.

B : Épreuve de culture générale (5 questions)

Toutes les équipes constituées présentent l'épreuve de culture générale. Les **cinq questions par tirage au sort** qui constituent le quizz de culture générale peuvent aborder des thématiques relatives au projet ITER ou plus largement concerner les aspects culturels, géographiques et socio-économiques de la France (pays hôte) et des pays partenaires (Chine, Corée du Sud, Europe, États-Unis, Japon, Inde, Russie).

Le délai de réponse est de **1 minute par question**.

Les questions posées concernent :

o **ITER** : les membres du programme ITER, son histoire, la fusion, ses défis techniques, la fabrication du Tokamak ITER, le transport des composants, l'organisation du programme, le projet et les enjeux liés à la biodiversité du site de construction. (...).

o **Les pays partenaires** : géographie (capitales, mers, montagnes...), faits marquants (historiques, politiques, économiques), actualités (énergétiques, sociales...), culture (monuments, devises).

C) Épreuve de communication

Chaque équipe concevra un **stand d'information** conformément au cahier des charges. Cet espace qui sera aménagé à proximité des zones où se dérouleront les épreuves lors de la finale a pour objectif de **valoriser le travail effectué tout au long de l'année**.

Sur ce stand, seront présentés :

- **2 affiches** : une affiche format A4 pour présenter le projet d'affiche du concours ITER Robots ; une affiche (format A3) de présentation du robot (plans, vues 3D, photos...),
- **Le dossier technique** : ce document réalisé sur la plateforme Madmagz est un magazine (10 à 30 pages) qui sera présenté dès la revue de projet et sur le stand. Il doit permettre au jury de comprendre la démarche du travail de l'équipe, les différentes étapes de création du robot ainsi que les tests de validation réalisés. Il détaille et illustre les étapes de conception et de production en incluant les idées de départ, les résultats des tests effectués ainsi que la description du travail de l'équipe. Il devra également contenir les éléments suivants : rendu réaliste du robot, dessin 2D, planning de déroulement du projet... Si le dossier, dans le cadre d'un travail transdisciplinaire, comporte des passages en langue étrangère (pour les lycées), ceux-ci devront être intégralement traduits en français, sur la même page.
- **Un organigramme** de l'équipe : il est conseillé de bien décrire le rôle de chaque membre du groupe au fur et à mesure de l'avancement du projet et d'assurer un reportage photo à chaque étape afin de pouvoir illustrer les différentes mises en situation avec des photos.
- **Une ou des maquettes du robot** (croquis, schémas, dessin d'ensemble 2D, vidéos, photos...) pour les équipes robotiques et une maquette réelle représentant l'ensemble du site ou d'une partie pour les équipes « jumeau numérique ».
- **La vidéo du jumeau numérique** présentée en revue de projet pour les équipes candidates à cette épreuve

- **5 logos sur la face du stand** : feuille format A4 d'ITER ROBOTS et des partenaires (CEA-Agence ITER France, ITER Organization, académie d'Aix-Marseille ou académie de Nice, l'établissement scolaire, le département ou la région.

Tous les éléments de promotion d'une équipe (tenues de l'équipe, 2 affiches, organigramme, flyer, maquette du robot...) devront obligatoirement arborer ces 5 logos.

Le matériel fourni par le comité d'organisation pour le stand : une grille et une table (pas d'alimentation électrique).

Retrouvez la dernière vidéo ITER Robots sur le site internet

<http://www.itercad.org/index.php>

Annexes

Les jurys des épreuves

Principes d'évaluation des documents

Utilisations responsables du numérique

Comité d'organisation et contacts

Plans techniques

Jurys et critères d'évaluation d'ITER ROBOTS

Les Jurys

Le comité scientifique et technique

Présidé par un ingénieur et co-présidé par un membre de l'académie Aix-Marseille, il est chargé d'évaluer le dossier technique préparé par les équipes qui participent au challenge ITER Robots et détermine les épreuves de robotique et technique.

Il est composé :

- Des ingénieurs du CEA (Agence ITER France et Institut de recherche en fusion magnétique), d'ITER Organization,
- Un représentant de l'inspection d'académie.
- Un membre de la direction régionale académique au numérique éducatif (Drane).

Le comité culture générale

Présidé par un enseignant, le comité de culture générale est chargé :

- De définir les questions des épreuves de culture générale combinées aux épreuves techniques,
- D'évaluer les réponses et de valider les réponses formulées lors de la finale.

Il est composé d'enseignants d'histoire-géographie et de langues et de représentants des partenaires organisateurs.

Le comité communication

Présidé par un représentant du rectorat, le comité communication a pour mission d'évaluer le stand réalisé par chaque équipe visant à valoriser le travail réalisé tout au long de l'année (justification, argumentations et originalité). Il prend en compte l'ensemble des éléments présents sur le stand en cohérence avec cette identité et leur qualité.

Il est composé des représentants de l'académie d'Aix-Marseille, de responsables communication des entités organisatrices et de représentants du monde des médias.

Les critères d'évaluation

Le **résultat final d'ITER Robots** qui permettra de qualifier les lauréats de chaque épreuve tient compte des points obtenus lors de :

- la revue de projets : évaluation du dossier technique et présentation orale,
- l'évaluation de la communication du projet : stand, outils, maquette numérique,
- des épreuves de robotique et de jeu numérique,
- l'épreuve de culture générale.

Principes d'évaluation des documents

L'objectif de l'évaluation est de mettre en avant la manière dont l'équipe a organisé et a planifié son travail tout au long de l'année et les collaborations qui ont été mises en place. La détermination et la répartition des tâches à réaliser ainsi que leur répartition tout au long du projet (sous la forme d'un planning, organigramme par exemple), doivent être explicitées et expliquées lors de l'évaluation du stand.

Les activités de communication et de revue de projets (réalisation du dossier, construction du stand, affiche ITER ROBOTS, réalisation des prospectus, page Facebook, site internet....) réalisées par les membres de chaque équipe leur permettront d'expliquer pourquoi et comment ils ont organisé cette collaboration :

- recherche de compétences internes et externes,
- cahier des charges du travail à réaliser,
- gestion de planning, compréhension de l'activité réalisée,
- bilan sur travail de l'équipe,
- perspective « orientation professionnelle ».

Les critères d'évaluation du stand et des documents

Identité de l'équipe peu définie et développée : Peu de travail dans la définition de l'identité Décor du stand sommaire, peu de cohérence avec l'identité de l'équipe, son nom, le robot et le dossier	BAS
Identité de l'équipe bien définie et mise en œuvre. L'équipe présente une démarche de définition, ainsi que des réalisations homogènes avec cette identité (nom de l'équipe, robot, stand et dossier). Stand de bonne qualité.	MOYEN
Très bonne mise en œuvre d'une identité de l'équipe bien définie : Preuve d'une démarche approfondie pour définir l'identité de l'équipe. Recherche d'une certaine originalité. Mise en œuvre efficace, cohérente et de qualité dans tous les aspects du projet (nom de l'équipe, robot, stand et dossier). Les matériels et supports présentés ont de belles finitions. Les partenariats sont bien valorisés.	HAUT
Document qui ne présente que quelques éléments sans aucune cohérence entre eux. Pas de travail spécifique sur la constitution du dossier. Organisation et présentation minimale. Travail peu soigné.	BAS
Les informations sont présentées de manière soignée. Un travail spécifique a été fait pour la réalisation du dossier. Des activités n'ont cependant pas été présentées et/ou le document aurait pu être mieux réalisé dans sa forme ou dans sa structure.	MOYEN
Toutes les informations utiles sont présentées de manière parfaitement organisée et cohérente. Le travail de réalisation est particulièrement soigné et reprend les caractéristiques principales de l'identité de l'équipe. La lecture du document est agréable et reflète bien le travail de l'équipe	HAUT

Utilisations responsables du numérique

Le numérique permet de diffuser des informations et facilite la communication. On peut, sans que cela soit exhaustif, évoquer les outils suivants : création, réalisation d'un diaporama, d'un film, d'une application pour smartphone, d'un livre numérique, d'un clip... (attention : éviter tout support nécessitant une connexion internet).

Afin de mettre en évidence les différentes étapes successives de la démarche technologique (démarches de conception, résolution des problèmes techniques, investigation...), chaque équipe montrera :

- Le numérique utilisé pour la conception du robot (carte heuristique, brainstorming...),
- Planification informatisée du projet,
- La revue du projet (maquette de l'organisation des données...),
- Une fiche de programmation du robot (simulation virtuelle ou réelle),
- Utilisation des réseaux, plateformes de communication à distance...

La bonne utilisation du numérique ne repose pas sur un budget matériel. Afin d'obtenir une bonne note à ce critère, les équipes doivent donc mettre en lumière les utilisations responsables du numérique dans les activités inhérentes au projet. La qualité des productions numériques des équipes (visuelle, pertinence, respect du cahier des charges...) sera donc évaluée.

Les équipes doivent aussi mettre en avant la façon responsable dont le numérique a été utilisé dans la démarche de création (respect des droits propriétés intellectuelles, sources citées), les attentes et bilan de leur utilisation (respect du cahier de charges), la gestion de communication et des informations (confidentialité, stockage), le respect des lois et des droits (vie privée et vie publique), le choix des logiciels utilisés (condition d'utilisation et droit...).

NB : Chaque équipe prend en charge les moyens informatiques dont elle aura besoin lors de la finale. Aucune connexion internet ni appareil de projection ne seront fournis.

Les critères d'évaluation liés à l'usage du numérique	
L'équipe n'a pas pu ou voulu mettre en place le numérique. Les outils de communication utilisés sont inadaptés et/ou mal utilisés.	BAS
Le numérique est bien présent dans le projet et permet de mettre en valeur les différentes activités de l'équipe. La communication de l'équipe à travers les outils numériques est efficace sans être originale.	MOYEN
L'équipe maîtrise parfaitement le numérique et sait l'utiliser à bon escient. La communication de l'équipe bénéficie largement de l'apport du numérique sans que celui-ci ne supplante les outils classiques de communication. Des techniques originales ont permis à l'équipe de se différencier en optimisant leur communication.	HAUT

Comité d'organisation

ITER Robots est organisé depuis 2012 par le comité qui rassemble le service communication de l'Agence ITER France (CEA) et les représentants de l'académie Aix-Marseille.

Ce comité d'organisation est chargé de l'organisation :

- de la visio-conférence qui vise à présenter les enjeux des systèmes de robotique dans les installations de recherche en fusion (WEST et ITER) ainsi que des parcours professionnels,
- des revues de projet,
- de la finale : information, coordination avec les établissements, gestion logistique avec le(s) lycée(s) d'accueil, optimisation des moyens de transport, accueil des équipes² et animation des épreuves.

Contacts :

Agence ITER France : Sylvie André-Mitsialis

AIF-communication@cea.fr

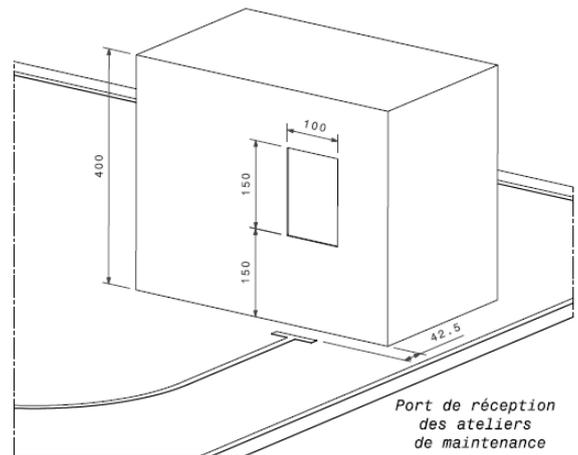
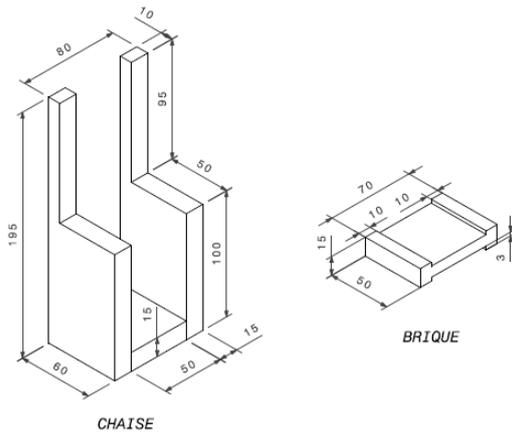
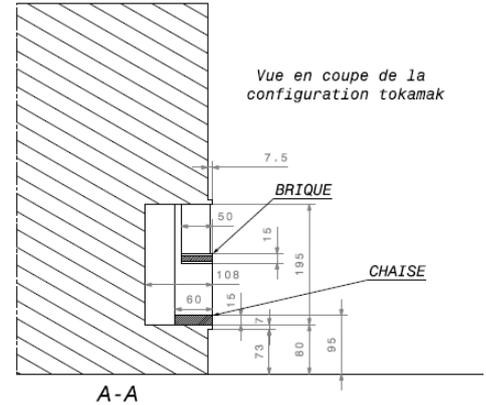
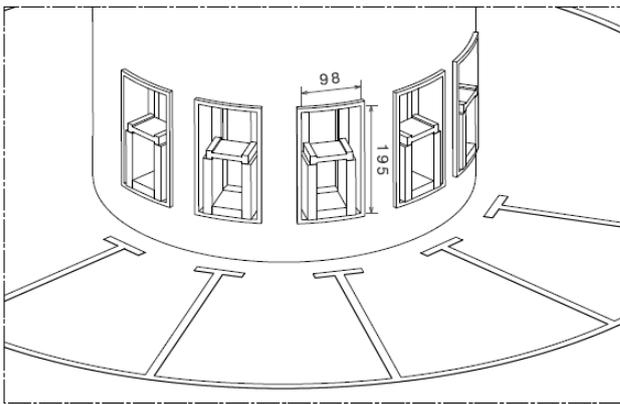
Académie Aix-Marseille : Rolland Rajaonarivony

rolland.rajaonarivony@ac-aix-marseille.fr

² Les élèves des lycées Leau, Brochier (Marseille) et Martin de Bret (Manosque) pourraient assurer l'accueil des équipes ITER Robots sous la direction et la coordination de l'Agence ITER France.

PLANS TECHNIQUES

Schémas et dimensionnements pour les opérations de prises et déposes de briques (pour tous les robots sauf THYMIO)



Les schémas « échelle 1 » ainsi que les coordonnées du prestataire en charge de l'impression des tapis disponibles sur la plateforme *Chamilo* et sur le site www.itercadarache.org.