

OPEN FRANCE 2022 ROBOCUPJUNIOR



PLANNING DES CONFÉRENCES



DÉCOUVREZ L'UNIVERS ROBOCUP

Bienvenue à la finale nationale française junior de la plus grande compétition de robotique et d'intelligence artificielle. Une compétition mais aussi des ateliers de découvertes et d'expérimentation pour toute la famille, de la maternelle au lycée.

FOOTBALL, RESCUE OU ONSTAGE, DES COMPÉTITIONS POUR TOUS

Sous le regard d'arbitres officiels et de jurys qui feront respecter les règles officielles de la compétition RoboCup les enfants vont concourir dans plusieurs ligues et nous offrir du beau spectacle.

LIGUE SOCCER

Les matchs de football consistent à opposer deux équipes de robots jouant au football l'une contre l'autre de façon totalement autonome. Les matchs se déroulent à 2 robots contre 2.

LIGUE RESCUE MAZE

Des robots explorateurs / sauveteurs parcourent un labyrinthe de façon autonome.

LIGUE RESCUE LINE

Chaque équipe doit avec son robot autonome : Parcourir un itinéraire (symbolisé par une ligne noire) semé d'embûches : obstacles, lignes brisées, dos d'ânes, intersections, collines... Rejoindre une zone close et secourir des victimes

LIGUE ON STAGE

Propose un spectacle de deux minutes faisant appel à des robots. À chacun et chacune de choisir la thématique de son spectacle, le scénario, la forme, la musique, les déguisements...

UNE COMPÉTITION MAIS AUSSI, DES ATELIERS POUR APPRENDRE EN S'AMUSANT

Découvrez en famille au travers d'une vingtaine d'ateliers d'initiations ludiques et amusants la manipulation de robots, la découverte du code informatique mais encore bien d'autres surprises!

MERCI À NOS PARTENAIRES !



SAMEDI 21 MAI

	THÉMATIQUE	INTERVENANTS
	LANCEMENT DE LA COMPÉTITION	
10h00		
10h30	Utiliser la robotique pour dérouler le programme de primaire + Retour d'expérience	Stéphane BRUNEL (INSPE) et Yon CRIADO (Enseignant)
11h00	La programmation avec Vittascience: du bloc au code	Damien VALLOT (Vittascience)
11h30	Vulgarisons la science	Clémence CAZENAIVE et Edmée EYRAUD (Femmes et Sciences)
12h00	Utiliser la robotique pour dérouler le programme de lycée + Retour d'expérience	Laurent VERDIER (Erasmus) et Jérôme BERGESE (Enseignant)
12h30 13h00	PAUSE MÉRIDIENNE	
13h30	Utiliser la robotique pour dérouler le programme de collège + Retour d'expérience	Carine CADAUGADE (Rectorat de Bordeaux) et Marlène PÉCONDON (Enseignante)
14h00	Cursus Bac-8 à Bac+8	Patrick FELIX (Club Innovation Université de Bordeaux)
14h30	Robotique et éducation populaire : animer un projet de robotique en temps péri et extrascolaire	Rita SILVA (Ligue de l'Enseignement NA)
15h00	Femmes et Sciences	Isabelle PIANET (Femmes et Sciences)
15h30	EU-RATE : Mener un projet de robotique pédagogique à l'échelle européenne	Rita SILVA (Ligue de l'Enseignement NA) et Rui BAPTISTA (Portugal)
16h00	RHOBAN : des premiers robots aux 4 titres de champion du monde	Olivier LY (LabRI)
16h30	Robotique et éthique	Jérôme DUNAT (Prophilo, Ligue de l'Enseignement)
17h00	Le cobot est-il le meilleur ami de l'humain ?	Léonard QUERELLE (Les Graines de Bonheurs)
17h30	Les études pour devenir ingénieur ou scientifique	Olivier MARTY (IESF NA)

DIMANCHE 22 MAI

	THÉMATIQUE	INTERVENANTS
10h00	Echanges de bonnes pratiques Rescue Line et Maze	Emmanuel MOUTON et Sylvain SOULARD (Enseignants et responsables de ligues RoboCupJunior)
10h30		
11h00	Vulgarisons la science	Edmée EYRAUD (Femmes et Sciences)
11h30	Femmes remarquables	Axelle DESRIAC et Pauline Ballu (Femmes et Sciences)
12h00	Jeunes filles et accès aux métiers	Olivier MARTY (IESF NA)
12h30 13h00	PAUSE MÉRIDIENNE	
13h30	Les femmes dans l'histoire du code Retour d'expérience	Marie DEMANGEAT et Maud RABAU (Abracadabra)
14h00	RHOBAN : des premiers robots aux 4 titres de champion du monde	Olivier LY (LabRI)
14h30	Robotique et éthique	Stéphane BRUNEL (Prophilo, Ligue de l'Enseignement)
15h00	Les études pour devenir ingénieur ou scientifique	Olivier MARTY (IESF NA)
15h30	Echanges de bonnes pratiques Soccer et OnStage	Laurent VERDIER et Camel DERBAL (Enseignants et responsables de ligues RoboCupJunior)
16h00		
16h30	Le cobot est-il le meilleur ami de l'humain ?	Léonard QUERELLE (Les Graines de Bonheurs)
17h00	CÉRÉMONIE DE CLÔTURE ET REMISE DES PRIX	
17h30		



OPEN FRANCE 2022 ROBOCUPJUNIOR



DES ATELIERS POUR TOUS !

FAB LAB BEN
 Tout public – 20 min
Gravure Laser Création d'un petit bijou en bois
Impression 3D Création d'un porte clés
Drawing Machine Reproduction d'une image choisie sur internet

ABRACODABRA
Cubetto Programmation du robot en bois
 4 à 6 ans / 15 min
Matamab Dessiner, s'orienter et autres défis
 6 à 10 ans / 20 min
Découverte des objets du numérique
 10 ans et + / 10mn

ALGORA
Atelier Robotique
 8 à 14 ans - 20 min
 Des automates robots bougent dans une ville reconstituée. L'enfant peut construire des éléments de la ville, dessiner des éléments carton 3D, modifier les comportements des robots en les reprogrammant.

Zone réservée aux compétiteurs

Conférences

Mentors

Des classes maternelles et primaires exposent leur travail réalisé avec des robots

Organisation

Zone Discovery



Compétitions RoboCupJunior

LES GRAINES DE BONHEURS
Labyrinthe infernal – 3 à 9 ans
 500 kaplas pour construire un labyrinthe et ralentir la progression des robots
C'est quoi ce truc qui roule ? 3 à 9 ans
 Programmation de robots



Scène On Stage

FRCIDFFNA
Genre, un métier 2,0
 13 à 16 ans – 45 min
 Stéréotypes, place des femmes et les métiers du numérique
Quizz interactif
Tout public – 15 min
 Les représentations de genre dans le secteur du numérique
Rôle modèle
 13 à 18 ans – 30 min
 Des femmes remarquables répondent aux questions des lycéen(ne)s sur leur parcours dans le secteur du numérique
Thymio
Adultes – 30 min
 Atelier découverte centré sur l'égalité femme/homme

FEMMES & SCIENCES
Dre Korn – 11 ans et +
 Escape game
Quizz - 11 ans et +
 Quizz scientifique par équipe
Rencontres – Tout public
 Discussion avec de jeunes scientifiques doctorantes
Optique-Photonique
 13 ans et +
 Qu'est-ce que la lumière ?

Génération ROBOTS

Rhoban Robots

Rencontrez l'équipe quadruple championne du monde de RoboCup Soccer Humanoïd !

RESCUE LINE Terrain 2

RESCUE MAZE Terrain 1

SSL

RESCUE LINE Terrain 1

RESCUE LINE Terrain 3

SOCCER Terrain 1

GÉNÉRATION ROBOTS
 Découverte de l'IA – 9 ans et +
 Machine learning avec Learning Robots
LIMO – Tout public
 Le robot mobile LIMO évolue en toute autonomie sur une piste géante (16m2)
Bare Conductive – Tout public
 Apprendre l'électronique de manière ludique avec un mur interactif
Dynamixel – Tout public
 Application interactive avec les servomoteurs Dynamixel pour comprendre les concepts de force et distance
mBot 2 – Tout public
 Découverte de la version 2 du célèbre robot éducation mBot 2

IESF - NA
Cosmo, Codey Rocky, mBot Néo
 Présentation et manipulations

POPPY STATION
Poppy humanoïde / 15 min
 Quel futur pour ce robot ?
Ergo Jr / 15 min
 Modification du code en Scratch
Robot industriel / 10 min
 Animation du robot avec geste répétitif classique.
 Avenir de ces robots et leur place dans l'économie

VITTA SCIENCE
Tous public
 Présentation de la plateforme et des kits pédagogiques

LIGUE DE L'ENSEIGNEMENT NOUVELLE-AQUITAINE
Thymio – Tout public / 20 min
 A travers cette activité ludique, le public découvrira ce qu'est un programme, le rôle des capteurs et des actionneurs.
Programmer avec Bosen – Tout public / 20 min
 Découvrir Bosen, un kit permettant de relier les capteurs et actionneurs de son choix à une carte électronique puis de les programmer

LES FRANCAS de la Gironde
Odyssey des robots
 4 ans et + / 20 min
 Les Bluebots arrivent sur la lune : aidez-les à réaliser leurs expériences
Makeblock - 9 ans et + / Libre
 Découvrir la programmation par block pour aider le robot à sortir du labyrinthe
Scratch : 9 ans et + / Libre
 Fabriquer, étape par étape, un jeu de société interactif

LES PETITS DÉBROUILLARDS
 7 ans et+ / 15 à 20 min
J'ai la tête qui tourne
 L'électronique comme un puzzle à compléter
Spirale Exquise
 Le graphisme technologique et innovant
Brique ton code
 Un premier pas dans le code tout en volume et sans y toucher
Les Petits Spécimens
 Code ta créature : invente et transforme la créature de ton choix grâce à un code minimaliste

