

Équipe #	Nom de l'équipe	Salle
----------	-----------------	-------



Projet

Les équipes doivent préparer une présentation de **5 minutes** pour communiquer sur leur travail de projet. Après la présentation, les juges poseront des questions de clarification. Les juges doivent rechercher des éléments de preuve pendant la présentation et dans les réponses aux questions afin d'évaluer l'équipe à l'aide de la grille d'évaluation.

Les juges cocheront une case dans chaque ligne pour indiquer le niveau atteint par l'équipe. Si l'équipe est évaluée « **EXEMPLAIRE** » dans un domaine, un commentaire doit être rédigé dans l'espace prévu à cet effet pour cette ligne.

	DÉBUTANT (1 point)	EN DÉVE- LOPPEMENT (2 points)	ACCOMPLI (3 points)	EXEMPLAIRE (4 points) – <i>Commentaire requis</i>
EXPLORER : Comment l'équipe mène-t-elle ses recherches sur le parcours du projet ?				
L'équipe explique clairement comment la recherche guidée a influencé l'orientation de leur projet.	☐	☐	☐	☐
L'équipe utilise plusieurs sources pertinentes pour se renseigner sur la thématique choisie.				
CONCEVOIR : Quelles idées l'équipe a-t-elle développées en s'appuyant sur ses recherches ?				
L'équipe a exploré plusieurs idées et explique clairement le raisonnement ayant conduit au choix retenu.	☐	☐	☐	☐
L'équipe explique clairement le processus itératif utilisé pour développer et améliorer son idée à partir de la recherche ou des retours reçus.	☐	☐	☐	☐
L'équipe explique clairement l'approche innovante ou la réflexion originale présente dans l'idée de son projet.				
RÉALISER : En quoi l'idée de l'équipe a-t-elle un impact positif ?				
L'équipe identifie clairement les utilisateurs du monde réel et l'impact potentiel de son idée.				
L'équipe identifie clairement les étapes nécessaires à la mise en œuvre de son idée.	☐	☐	☐	☐
L'équipe prend en compte la faisabilité de son idée, y compris les défis ou les compromis éventuels.	☐	☐	☐	☐
COMMUNIQUER : De quelle manière l'équipe communique-t-elle sur son projet ?				
L'équipe fournit des supports visuels clairs, des modèles ou des prototypes pour appuyer la présentation du projet.	☐	☐	☐	☐
L'équipe explique comment tous les membres contribuent de manière significative au développement du projet.				



Les critères de cette page accompagnés de ce type de case à cocher comptent à la fois pour les classements des récompenses **Projet** et **Valeurs Fondamentales**. Les **Valeurs Fondamentales** représentent 25 % du score de **Champion** d'une équipe et doivent être démontrées tout au long de leur travail et de leur expérience lors de l'événement.

Équipe #	Nom de l'équipe	Salle
----------	-----------------	-------

Conception technique

Les équipes doivent préparer une présentation de **5 minutes** pour expliquer leur processus de conception technique et leur stratégie de jeu. Après la présentation, les juges poseront des questions de clarification. Les juges doivent rechercher des éléments de preuve pendant la présentation et dans les réponses aux questions afin d'évaluer l'équipe à l'aide de la grille d'évaluation.

Les juges cocheront une case dans chaque ligne pour indiquer le niveau atteint par l'équipe. Si l'équipe est évaluée « **EXEMPLAIRE** » dans un domaine, un commentaire doit être rédigé dans l'espace prévu à cet effet pour cette ligne.

	DÉBUTANT (1 point)	EN DÉVE- LOPPEMENT (2 points)	ACCOMPLI (3 points)	EXEMPLAIRE (4 points) – <i>Commentaire requis</i>
IDENTIFIER : Comment l'équipe s'exerce-t-elle et identifie-t-elle les domaines à améliorer ?				
L'équipe explique l'utilisation des missions guidées ainsi que des ressources de construction et de programmation.	☐	☐	☐	☐
L'équipe identifie les points d'amélioration des outils fournis afin d'orienter les exigences de conception.				
CONCEVOIR & CRÉER : Quelles idées l'équipe développe-t-elle pour améliorer ses outils et sa stratégie ?				
L'équipe développe une stratégie de mission claire qui guide les choix de conception.	☐	☐	☐	☐
Les solutions de l'équipe incluent des constructions mécaniques personnalisées qui soutiennent leur stratégie de mission.	☐	☐	☐	☐
Les solutions de l'équipe incluent une programmation personnalisée qui soutient leur stratégie de mission.	☐	☐	☐	☐
ITÉRER : Comment l'équipe teste-t-elle et améliore-t-elle ses conceptions ?				
L'équipe explore plusieurs options de conception pour chaque outil de rôle avant d'en sélectionner une à tester.	☐	☐	☐	☐
L'équipe suit un processus de test clair et documente les résultats.	☐	☐	☐	☐
L'équipe utilise les résultats des tests pour améliorer ses conceptions.				
COMMUNIQUER : Comment l'équipe présente-t-elle son processus de conception et sa stratégie ?				
L'équipe explique clairement la stratégie de jeu coopérative entre les rôles des joueurs et avec une autre équipe.				
L'équipe explique comment tous les membres contribuent de manière significative au processus de conception technique.				



Les critères de cette page accompagnés de ce type de case à cocher comptent à la fois pour les classements des récompenses Conception Technique et Valeurs Fondamentales. Les Valeurs Fondamentales représentent 25 % du score de Champion d'une équipe et doivent être démontrées tout au long de leur travail et de leur expérience lors de l'événement.

Équipe #	Nom de l'équipe	Salle
----------	-----------------	-------



Restitution du jury

Les juges fourniront un retour écrit aux équipes afin de reconnaître leurs réussites et de formuler des recommandations pour aller plus loin dans leur travail. Un minimum d'un commentaire par case est **requis**.

La grille d'évaluation complétée ainsi que les notes de retour seront remises aux équipes à la fin de l'événement.

RECONNAISSANCE : <i>Bon travail avec ...</i>	RECOMMANDATIONS : <i>Prochaine étape, pensez à ...</i>
RESTITUTION SUR LE PROJET	
RESTITUTION SUR LA CONCEPTION TECHNIQUE	
RESTITUTION SUR LES VALEURS FONDAMENTALES	

Si l'équipe est candidate à l'une de ces récompenses, veuillez cocher la case appropriée.

Veuillez vérifier auprès de votre référent des juges quelles récompenses seront remises lors de votre événement.

- ☐ **Prix de l'étoile montante** Cette récompense distingue une équipe qui a réalisé des progrès significatifs en termes de confiance et de compétences, et pour laquelle les juges nourrissent de grandes attentes pour l'avenir.
- ☐ **Prix de l'inspiration** Cette récompense distingue une équipe qui incarne pleinement la culture de la FIRST LEGO League grâce à une innovation, un impact ou une action de sensibilisation allant au-delà des attentes.