

UVSQ

université PARIS-SA

FINALE DU CONCOURS DÉPARTEMENTAL 'ROBOTY'C' À L'IUT DE MANTES EN YVELINES

Roboty'c est un concours qui oppose 10 collèges yvelinois au cours duquel les collégiens doivent créer un robot et un parcours en respectant un thème imposé. Cette année : la Seine. La finale aura lieu à l'IUT de Mantes en Yvelines le 6 juin 2019.

Jeudi 6 juin 2019

à l'IUT de Mantes en Yvelines

7, rue Jean Hoët

78200 - MANTES LA JOLIE

Il s'agit de la quatrième édition du concours organisé par le département des Yvelines. Après le robot sportif, la voiture autonome et le robot sylviculteur, le thème de cette année est le robot batelier, en hommage à la Seine qui traverse le nord du département. Les collégiens ont une année scolaire pour construire et programmer le robot, accompagnés par des étudiants des écoles partenaires : l'école d'ingénieurs ISTY et l'IUT de Mantes en Yvelines de l'UVSQ, ainsi que l'Estaca.

La finale aura lieu à l'IUT de Mantes en Yvelines, en présence de Pierre Bédier, président du département des Yvelines et d'Alain Bui, président de l'UVSQ, qui remettront leur prix aux participants.

[style1;Deux équipes encadrées par l'UVSQ]

Cette année, deux des équipes sont encadrées par des étudiants de l'école d'ingénieurs (ISTY) et de l'IUT de Mantes en Yvelines, écoles de l'UVSQ.

[style1;Pour l'inclusion et la démocratisation des études supérieures]

Cette année, le projet s'adresse à 8 classes de troisième, 2 dispositifs Ulis (unités localisées pour l'inclusion scolaire) et voit la participation du lycée togolais Anhéo - Glidji. L'objectif pour les élèves est d'utiliser les différents blocs disciplinaires vus en cours comme les sciences, les lettres et l'art. Les élèves y découvrent également le travail de groupe, l'esprit d'équipe avec à la clé un sentiment d'accomplissement personnel suite à la réalisation d'un projet.

Par le biais de sa participation à des concours tels que *Roboty'c*, l'UVSQ souhaite encourager les jeunes à poursuivre leurs études dans l'enseignement supérieur. Ce type de projet donne l'opportunité aux élèves d'adopter un style de travail différent, d'acquérir des compétences dans plusieurs domaines - informatique, design, innovation, créativité, géométrie, modélisation, simulation 3D, communication - de découvrir le monde universitaire et de pouvoir y projeter leur avenir.