

LA LIGUE LEGO FIRST, QU'EST-CE QUE C'EST?

- * Une **ligue internationale de robotique** pour les 9 à 14 ans
- * Un **défi scientifique** basé sur la recherche, l'imagination, le design et la conception
- * **Huit semaines minimum**, pour concevoir un robot capable de mener à bien une série d'épreuves
- * Un **ensemble de pièces LEGO** et **Mindstorms** avec capteurs, moteurs et brique programmable
- * Des règlements **communs** à tous les participants
- * **275 000 participants** dans le monde
- * Des récompenses variées
- * Des **événements de qualification locaux** et un **tournoi provincial**
- * Un **Championnat** international *FIRST*

POURQUOI C'EST UNIQUE

- * Les jeunes **jouent et apprennent avec une démarche professionnelle**
- * Le programme peut se vivre **en classe**, en **parascolaire** ou dans la **communauté**
- * **Un thème différent à chaque année**, en lien avec des problématiques scientifiques de notre époque
- * **Une expérience collaborative et créative** afin de répondre à un enjeu majeur de société
- * **Quatre axes d'évaluation**: conception et programmation du robot, projet de recherche, travail en équipe et performance sur le terrain de jeu.
- * Les jeunes sont incités à prendre **contact avec leur communauté élargie** en contactant des mentors ou experts, par exemple
- * Des **valeurs** qui amènent les enfants à prendre conscience qu'une approche **compétitive** est compatible avec le **respect et la coopération**
- * Participer provoque une poussée d'adrénaline et un enthousiasme hors du commun

INSPIRER DES CARRIÈRES

Tout au long de leur expérience *FIRST*, les jeunes participants développent une meilleure compréhension du milieu professionnel, ils apprennent le travail d'équipe, et ils gagnent en maturité et en confiance. Ils développent leurs compétences et cela leur ouvre des portes pour des carrières dans une foule de domaines passionnants:

- * **Mathématiques** (algèbre, géométrie, trigonométrie, calcul, statistiques)
- * **Sciences** (physique, théorie, expérimentation, méthode, prise de mesure)
- * **Mécanique** (propriétés de la matière, machines simples, pneumatique)
- * **Électricité** (Électronique et composants)
- * **Informatique** (programmation, développement de logiciels, conception et animation 3D)
- * **Fabrication** (travail du bois, travail des métaux)
- * **Techniques** (méthodes, contrôles de qualité)
- * **Communication** (écriture, élocution, traduction)
- * **Entreprenariat** (marketing, relations publiques, collecte de fonds)
- * **Finances** (comptabilité)
- * **Arts** (créativité, arts visuels, design)