

Actualités

(#) (#)

(<http://www.addthis.com/bookmark.php?v=250&winname=addthis&pub=ra-4de9fcad40560431&source=tbx-250&lng=fr&s=linkedin&url=http%3A%2F%2Fwww.polymtl.ca%2Fcarrefour%2Farticle.php%3Fno%3D3698&title=Polytechnique%20se%20joint%20au%20concours%20SCIENCE%20EN%20JEU%20de%20CREO%20pour%20stimuler%20la%20curiosit%C3%A9%20scientifique%20des%20jeunes%20-%20Carrefour%20de%20l'actualit%C3%A9%20-%20Polytechnique%20Montr%C3%A9a&ate=AT-ra-4de9fcad40560431/-/4ec13ffe2bc762c5/1&frommenu=1&uid=4ec13ffec2b108e8&ct=1&tt=0>)

(#)

(<http://www.addthis.com/bookmark.php?v=250&winname=addthis&pub=ra-4de9fcad40560431&source=tbx-250&lng=fr&s=google&url=http%3A%2F%2Fwww.polymtl.ca%2Fcarrefour%2Farticle.php%3Fno%3D3698&title=Polytechnique%20se%20joint%20au%20concours%20SCIENCE%20EN%20JEU%20de%20CREO%20pour%20stimuler%20la%20curiosit%C3%A9%20scientifique%20des%20jeunes%20-%20Carrefour%20de%20l'actualit%C3%A9%20-%20Polytechnique%20Montr%C3%A9a&ate=AT-ra-4de9fcad40560431/-/4ec13ffe2bc762c5/2&frommenu=1&uid=4ec13ffed90314b1&ct=1&tt=0>)

(#)

Polytechnique se joint au concours SCIENCE EN JEU de CREO pour stimuler la curiosité scientifique des jeunes

9 novembre 2011 - Comment encourager la persévérance scolaire ? Comment stimuler les jeunes à découvrir les sciences et les technologies ? Après avoir lancé le monde virtuel SCIENCE EN JEU, CREO continue de rejoindre la génération numérique en lançant officiellement un grand concours inter-école, la chasse aux neurones [SCIENCE EN JEU \(http://www.scienceenjeu.ca/concours/agenda.php?page=palmares\)](http://www.scienceenjeu.ca/concours/agenda.php?page=palmares). Polytechnique est fière d'être partenaire de cette heureuse initiative.

Tout au long de l'année scolaire, les jeunes des niveaux primaire, secondaire et collégial découvrent les sciences dans un monde virtuel fascinant. Ils y accumulent le maximum de neurones pour faire progresser leur avatar et faire gagner leur école.

Le concours a été lancé en avant-première à la rentrée avec la collaboration d'une dizaine d'écoles et des Agendas scolaires du Québec, qui sont allés jusqu'à publier des indices dans les agendas des élèves. Depuis, une cinquantaine d'écoles se sont mises à la chasse aux neurones. Ce n'est qu'un début. Des affiches sont envoyées dans 5000 écoles francophones à travers le Canada.

Avec le lancement officiel du concours, CREO dévoile enfin la nature des prix qui seront offerts aux meilleurs joueurs et aux écoles les plus actives. En tout, 17 commanditaires se sont joints à cette initiative pour offrir une fabuleuse brochette de prix d'une valeur de près de 15 000 \$. Pour sa part, Polytechnique accorde cinq bourses d'admission à l'université et cinq entrées au camp de jour Folie Technique. Le plus grand chasseur de neurones recevra même un cadeau céleste : une étoile à son nom ! Les écoles, quant à elles, ne sont pas en reste. Elles peuvent aussi gagner des visites de classes dans divers musées et centres de sciences.

Pour participer, c'est tout simple. Les jeunes n'ont qu'à se créer un avatar sur <http://www.science-en-jeu.ca> (<http://www.science-en-jeu.ca>). Puis, il suffit de lier son avatar au compte de son école. Ensuite, et bien... le fun commence ! Les jeunes gagnent des neurones en réussissant des missions, en répondant à des questions quiz ou en consultant des vidéos scientifiques. Plusieurs quêtes sont assorties de guides pédagogiques gratuits favorisant une utilisation en classe pour l'apprentissage de la physique, des mathématiques, de la chimie, de l'univers social et même les cours de français, d'éthique et culture religieuse. Pour gagner des neurones, les jeunes sont appelés à fabriquer du dentifrice, à lutter contre des catastrophes environnementales, à participer à des débats de société et même à aménager une forêt virtuelle. Votre école ou votre avatar figureront-ils au [palmarès \(http://www.scienceenjeu.ca/concours/agenda.php?page=palmares\)](http://www.scienceenjeu.ca/concours/agenda.php?page=palmares) d'ici la fin de l'année scolaire ? Les gagnants seront annoncés le 7 juin 2012, à midi. Bonne chance !

Polytechnique souhaite la meilleure des chances à tous les jeunes scientifiques et espère qu'ils sauront éveiller leur curiosité des sciences!

Pour en savoir plus sur CREO

Depuis 10 ans déjà, l'entreprise produit et diffuse des outils de vulgarisation scientifique innovants et multiplateformes pour aider ses

partenaires à parfaire leurs activités d'éducation, de communication et de marketing. CREO réalise des jeux sérieux qui stimulent le goût de la découverte et l'intelligence, tout en favorisant la réussite éducative. En affaires depuis décembre 2001, CREO collabore avec des entreprises, des ministères, des musées, des comités sectoriels de main-d'oeuvre, des fondations et des institutions d'enseignement avec qui elle explore de nouvelles façons de communiquer, informer et éduquer. Sa plateforme SCIENCE EN JEU s'inspire des populaires mondes virtuels pour stimuler l'intérêt des jeunes pour les sciences. Grâce à la collaboration de 25 partenaires, le site attire 35 000 visites par mois, un taux de fréquentation qui double chaque année.

Source : CREO



À surveiller

[Augustin Brais, lauréat du Prix Bâtitseur - Système d'innovation de l'ADRIQ \(/carrefour/article.php?no=3625\)](/carrefour/article.php?no=3625)

[Poly dans les médias \(/carrefour/article.php?no=2487\)](/carrefour/article.php?no=2487)