

Défi de la ligue STIAM

K- 5 : LE DÉFI

Créer une machine "Rube Goldberg" afin de compléter une tâche simple de la manière la plus élaborée possible.

Identifier vos tâches. Quelques exemples sont: éteindre une lumière, écraser une canette de boisson gazeuse, mettre une bouteille dans un bac de recyclage, arroser une plante, fermer une porte, éclater un ballon, etc.

Matériaux: Des objets ordinaires trouvés à la maison ou à l'école qui peuvent être réutiliser pour votre machine.



TABLEAU D'AFFICHAGE

École	Équipe	Points
King Street	5W-FIST	12
Blackville Elementary	Gr.2 Little Pumpkins	11
Gretna Green	Gr. 4 FI Gators	11
Tabusintac	Legendary Creative Tornadoes	11
LBS	Mrs. Donna's Gr. 3	11

RAS possibles des programmes d'études 1-5

Littératie: faire des recherches, une écriture procédurale, une bande dessinée

Numératie: représenter des nombres (marques de pointage), mesurer la longueur, la masse ou le temps

Sciences: identifier un problème, planifier, inventer, tester, réinventer, des machines simples

Art: art cinétique

Systeme de pointage:

- ♦ la création d'une machine "Rube Goldberg" qui fonctionne
 - 1 point
- ♦ des preuves d'essais réussis et manqués
 - 1 point pour des marques de pointage
 - 1 point pour un diagramme à bandes
- ♦ Un vidéo de la réaction en chaîne: rampe, poulie, tunnels, tubes, dégagement, effet domino, levier, etc.
 - 1-10 points
- ♦ les médias sociaux
 - 1-3 points (voir le formulaire de la ligue STIAM)
- ♦ résultats d'apprentissage spécifiques
 - 1-3 points pour chaque RAS

Date de limite: le 27 novembre