

défi génie inventif ÉTS

La science
techno
en mode
pratique

PROGRAMME ÉDITION 2022

Vise juste!

FINALE QUÉBÉCOISE 2021-2022



Un événement de



Partenaire présentateur



Le génie pour l'industrie

Grand partenaire



Partenaire majeur





PRÉSIDENT DU RÉSEAU TECHNOSCIENCE

BENOIT BOURGUIGNON

Ph.D., M.B.A., DESSFE

Professeur de marketing à l'Université du Québec en
Abitibi-Témiscamingue

Bienvenue à la finale québécoise du Défi génie inventif ÉTS!

Après une édition entièrement virtuelle, c'est avec une immense joie que nous vous retrouvons en présentiel pour découvrir ensemble les meilleurs prototypes de la jeune relève scientifique du Québec!

Cette année, les jeunes innovateurs et innovatrices du secondaire ont dû faire preuve de précision pour relever le Défi « Vise juste! » et se démarquer pour franchir la finale québécoise.

C'est avec audace et détermination que chaque équipe est parvenue à développer un lance-balles capable de propulser des balles de tennis sur différentes cibles.

En tant que président du Réseau Technoscience, je suis épaté de voir combien cette nouvelle génération déborde d'ingéniosité et d'idées bouillonnantes! Bravo à toutes et à tous! Vous êtes tous talentueux et toutes talentueuses avec ce que vous avez accompli jusqu'à présent. Vous avez su traverser les différents paliers de compétition avec brio!

La finale québécoise du Défi génie inventif ÉTS est également une occasion unique pour échanger avec les membres des meilleures équipes du Québec ainsi qu'avec nos invités du Nouveau-Brunswick et de l'Ontario. Tirez le meilleur et le maximum de cette expérience inoubliable!

Je tiens à remercier chaleureusement toute l'équipe du Réseau Technoscience et ses organismes régionaux pour leur contribution exceptionnelle et l'adaptation dont ils ont fait preuve dans le contexte de la pandémie.

Nous souhaitons aux partenaires, aux donateurs, aux parents et aux amis une excellente finale québécoise.

Chères participantes et chers participants, vivez pleinement cette aventure unique marquée par des découvertes enrichissantes et des rencontres qui resteront gravées dans vos mémoires!

Bonne finale québécoise à toutes et à tous!

BENOIT BOURGUIGNON

TU AS

TOUT ÇA

EN TOI!

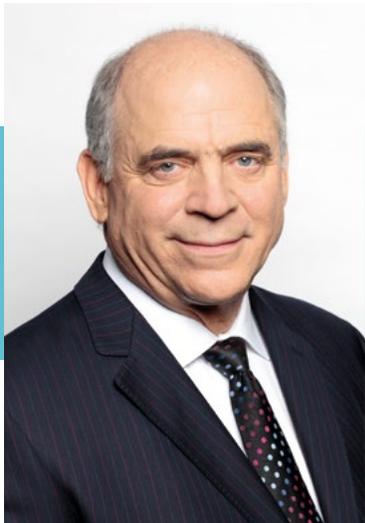


FAIS-TOI CONFIANCE.

Opte pour des études en **technologie** ou en **science**

Votre
gouvernement

Québec



GRAND PARTENAIRE DU RÉSEAU TECHNOSCIENCE

PIERRE FITZGIBBON

Ministre de l'Économie et de l'Innovation
et ministre responsable du Développement économique régional

Cultiver le talent scientifique québécois

Sciences, technologie et innovation. Ces mots font plus que jamais partie du quotidien de la population québécoise. Ils jouent un rôle majeur dans l'amélioration de notre qualité de vie.

Ces disciplines ouvrent aussi la porte à des carrières fructueuses pour la relève, des carrières déterminantes dans un Québec axé sur les technologies d'avenir et l'innovation. C'est pourquoi le gouvernement du Québec soutient depuis plusieurs années le Réseau Technoscience dans sa mission de stimuler la passion des jeunes pour ce domaine.

Je suis ravi que tant d'élèves de toutes les régions participent à l'Expo-sciences Hydro-Québec, au Défi génie inventif ÉTS et au Défi apprenti génie. Cette année encore, ces événements façonnent la relève scientifique, et les compétences qu'elle y acquiert constituent un trésor pour le Québec.

Pour cultiver cette richesse, l'apport des milieux scolaires et des parents est inestimable. Merci à ceux-ci d'allumer l'étincelle des jeunes du primaire au collégial!

Chers concurrents et concurrentes, j'espère que vous conserverez votre enthousiasme et votre curiosité pour les sciences, la technologie et l'innovation!

PIERRE FITZGIBBON

Votre
gouvernement

Québec 

Découvrez nos programmes scientifiques

TECHNOSCIENCE.CA

EXPO
SCIENCES
Hydro-Québec

Innovateurs
à l'école
et à la bibliothèque

LES DÉBROUILLARDS
ANIMATIONS SCIENTIFIQUES

Produits
clés en main



défi
génie
inventif ETS



défi
apprenti
génie

L'ODYSSÉE DE
L'OBJET
INITIATION AU
DESIGN INDUSTRIEL

Des programmes du

Grand partenaire



Québec



PORTE-PAROLE NATIONAL DU RÉSEAU TECHNOSCIENCE

LUC LANGEVIN

Illusionniste

Quel plaisir de vous retrouver à l'occasion de la finale québécoise du Défi génie inventif ÉTS!

C'est donc en présentiel que nous allons enfin pouvoir rencontrer les jeunes apprentis ingénieurs du Québec et découvrir leur prototype à l'œuvre! Cette nouvelle édition promet d'ailleurs d'être riche en rebondissements.

Cette année, les participants ont relevé le Défi « Vise juste! ». L'objectif? Concevoir un lance-balles capables de projeter des balles de tennis sur diverses cibles.

Un défi que vous avez réussi haut la main! Grâce à votre talent et à l'esprit d'équipe qui vous anime. Vous avez libéré le génie qui est en vous et vous voilà maintenant à la finale québécoise.

Bravo pour cet accomplissement ! C'est un sacré bout de chemin que vous avez parcouru, soyez-en fier! Je vous souhaite bonne chance pour la suite et n'oubliez pas que le chemin parcouru est aussi important que la destination.

Je souhaite aussi remercier tous ceux et celles qui ont soutenu votre participation au Défi génie inventif ÉTS. Un grand merci aux enseignantes et enseignants, aux techniciennes et techniciens en travaux pratiques, au personnel scolaire, aux parents, aux amis, aux partenaires et aux donateurs ainsi qu'à toute l'équipe du Réseau Technoscience et de ses organismes régionaux.

Je salue également la participation des équipes du Nouveau-Brunswick et de l'Ontario. Merci de nous partager le fruit de votre travail!

Encore félicitations à vous toutes et à tous, chapeau pour votre exploit!

Profitez de chaque instant de cette finale et nourrissez-vous de cette belle expérience humaine,

LUC LANGEVIN

**Ton imagination,
notre inspiration**



ArcelorMittal

Tu es unique. Devant chaque problème, tu trouves une solution à ta manière. Tu n'as pas peur des obstacles.

Seul(e) ou en équipe, il n'y a rien pour t'arrêter. Ton futur est entre tes mains.

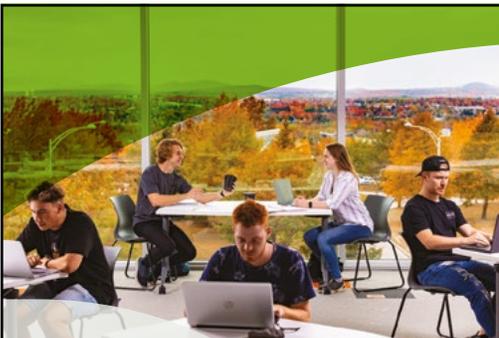
Tu as décidé de participer au Défi génie inventif ÉTS parce que tu sais que peu importe le résultat, tu auras appris quelque chose.

Chez ArcelorMittal Produits longs Canada, on appuie les initiatives qui permettent à des jeunes de développer leurs connaissances scientifiques. On n'est pas devenu le chef de file mondial de l'acier par hasard : chaque jour, on essaie quelque chose de nouveau, on recommence et on devient meilleurs. Comme toi.

Bon succès dans cette belle aventure !

Contruisez votre monde

ArcelorMittal Produits longs Canada
Contrecœur - Longueuil - Montréal - Hamilton
long-canada.arcelormittal.com



Étudier en génie

Bénéficiez des Bourses Perspective Québec

Jusqu'à **20 000 \$**

2500 \$ par session réussie
et 5 stages rémunérés

Jusqu'à **55 000 \$**

Programmes de génie admissibles

- Biotechnologique
- Du bâtiment
- Mécanique
- Chimique
- Électrique
- Robotique
- Civil
- Informatique



28^e édition

2 ET 3 DÉCEMBRE 2022

Stade intérieur du Centre sportif

UDS

Université de
Sherbrooke

HORAIRE

VENDREDI 27 MAI

- | | |
|----------------|---------------------------------|
| 12 h 30 - 15 h | Accueil des participants |
| 12 h 30 - 18 h | Vérification et période d'essai |
| 19 h 30 - 21 h | Manche d'échauffement |

SAMEDI 28 MAI

- | | |
|-------------------|---|
| 8 h 30 | Ouverture des portes - accueil des équipes |
| 9 h | Mot de bienvenue |
| 9 h 15 | Coup d'envoi officiel de la compétition |
| 9 h 15 - 11 h | Déroulement des quatre manches de qualification |
| 11 h 10 - 12 h 10 | Présentation des prototypes au public |
| 12 h 10 | Dévoilement des participants pour les finales A et B |
| 12 h 15 - 13 h | Pause diner (<i>Note : cafétéria fermée pour le public</i>) |
| 13 h 30 | Début des finales A et B - retransmise sur la page Facebook |
| 15 h 45 | Fin de la compétition |
| 16 h 00 | Remise de prix |

LE DÉFI

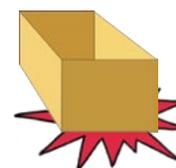
Concevoir un lance-balles qui doit propulser des balles de tennis sur différentes cibles, en respectant une séquence choisie par l'équipe.

À chaque cycle ses objets!



1^{er} cycle : séquence de 2 cibles minimum

2^e cycle : séquence de 3 cibles minimum



1. Lait	Contenant de lait vide de 1 L. Le contenant doit être renversé.	150 points
2. cruche	Bouteille d'eau vide de 18 L dont les extrémités ont été coupées. La balle doit traverser la bouteille du haut vers le bas.	300 points
3. carton	Boîte de carton destinée à contenir 5 000 feuilles de format lettre. La balle doit entrer et demeurer dans la boîte.	250 points
4. conserve	Boîte de conserve vide de 796 mL déposée sur un poteau. La boîte de conserve doit tomber du poteau. Il est possible de faire tomber la conserve en y touchant directement ou en touchant le poteau.	200 points
5. Pizza	Assiette de pizza rigide de 40 cm de diamètre (16 po). La balle doit toucher l'assiette.	100 points

CONCEPTION

- 1.1.** Le lance-balles en position de départ (*prêt à propulser la première balle*) doit pouvoir tenir dans une boîte de 50 cm x 50 cm x 50 cm.
- 1.2.** Le déclenchement de la propulsion de la balle doit s'effectuer à l'aide d'un système mécanique. Le mécanisme de propulsion de la balle doit rester enclenché sans l'intervention de l'équipe.
- 1.3.** Un seul système de propulsion par lance-balles est permis.
- 1.4.** Les balles utilisées, au nombre de 8, sont des balles de tennis pesant entre 55 et 60 g et ayant un diamètre entre 6 et 7 cm.
- 1.5.** L'équipe peut utiliser ses balles ou celles fournies par le comité organisateur. Elle peut avoir jusqu'à 4 balles supplémentaires en cas de bris ou perte.
- 1.6.** Les balles peuvent être placées manuellement sur le lance-balles ou provenir d'un système d'alimentation automatique.
- 1.7.** Les accessoires permettant d'aider à positionner le lance-balles sont autorisés et doivent être retirés avant le début de la manche. Il ne sont pas inclus dans les dimensions du lance-balles. (*voir point 1.1*).
- 1.8.** Sont interdits :
 - Électricité, sauf à des fins de décoration;
 - Réaction chimique, source de chaleur, gaz sous pression (*sauf pour les ballons gonflés à l'air, par la bouche*);
 - Produits dangereux, les liquides, les végétaux et les animaux;
 - Tout élément pouvant occasionner des blessures (*ex. extrémité coupante, mécanisme pouvant coincer un doigt, tête de clou qui dépasse, trappes à rats, etc.*);
 - Tout élément pouvant endommager ou altérer l'aire de jeu;
 - Les assemblages de pièces réalisées avec une imprimante 3D;
 - Les assemblages de pièces provenant de jeux de construction ou de maquettes;

DÉROULEMENT

- 2.1.** La compétition comporte au minimum 2 manches.
- 2.2.** Au début de chaque manche, l'équipe remet au juge une fiche indiquant la séquence choisie.
- 2.3.** L'équipe dispose d'un maximum de 30 secondes pour positionner et ajuster son lance-balles de façon à ce qu'il soit prêt à propulser la première balle.
- 2.4.** La séquence de tir doit être reprise en boucle jusqu'à épuisement des 8 balles ou du temps alloué à l'équipe.

ABRÉGÉ DES RÈGLEMENTS - SUITE

- 2.5.** 60 secondes sont allouées pour propulser les balles.
- 2.6.** Une fois que la manche est commencée, seules deux personnes de l'équipe peuvent maintenir et manipuler le lance-balles.
La manipulation peut impliquer un déplacement ou un pivotement du lance-balles, tant que celui-ci reste en contact avec le dessus de la table.
- 2.7.** La réussite d'une cible permet à l'équipe de passer à la cible suivante.
- 2.8.** Deux laissez-passer sont remis à chaque équipe. Le laissez-passer permet de sauter une cible dans la séquence. L'équipe peut les utiliser au moment de son choix.
- 2.9.** Les rebonds sont permis.
Attention: le sol peut être différent d'une finale à l'autre.

Pointage

- 3.1.** Un maximum de 85 points est accordé à l'équipe pour la performance du prototype; un maximum de 15 points est accordé pour le rapport écrit. La performance d'un prototype est évaluée par rapport à la performance du meilleur prototype (*voir encadré Exemple de calcul pour une compétition à deux manches*).
- 3.2.** En cas d'égalité, les équipes auront cinq balles pour réussir le plus de points possible. Les cibles atteintes doivent être différentes. L'équipe qui aura accumulé le plus de points sera déclarée gagnante. Si l'égalité persiste, l'équipe qui aura pris le moins de temps pour terminer la propulsion des cinq balles sera déclarée gagnante.

Exemple de calcul de pointage pour une compétition à deux manches

$$P = 85 \times \frac{(m_1 + m_2)}{(m_1 + m_2)_{\max}} + R$$

P : pointage

m_1 : pointage de l'équipe à la manche 1

m_2 : pointage de l'équipe à la manche 2

$(m_1 + m_2)_{\max}$: pointage du meilleur prototype du cycle

m : total des points pour les cibles réussies (*voir tableau des cibles*)

R : note sur 15 points accordés au rapport écrit

S'il y a plus de deux manches, le pointage de chacune des manches supplémentaires doit être ajouté au calcul.

LA SCIENCE
CHEZ TOI
CHAQUE MOIS!

**5 \$ de
réduction**

sur l'abonnement à tous
les visiteurs et participants
des Expo-sciences et des
Défis technologiques!

6-10
ans

9-14
ans

14-17
ans

Abonnez-vous
sur bayardjeunesse.ca/expo
ou au 1 866 600-0061
en mentionnant le code
2200EXPO.

L'offre prend fin le 29 mai 2022.

LISTE DES PARTICIPANTS

1^{er} cycle

EST-DU-QUÉBEC

101. Lance Patate 999

Isaac Pitre
Natan Plante

102. Ely-Marika-Rose

Elsie-Marika Chénard
Coralie-Rose Rioux

ESTRIE

103. Catapulto-grenouille

Alice Beaulieu
Frédérique Bouthillette

104. Cana

Elizabeth Bissonnette
Emiliano Rincon Carrillo
Victoria Dalton

MAURICIE, CENTRE-DU-QUÉBEC

105. Tanshè

Julia Collin
Juliette Grosleau Cossette
Kamélya Ferland

106. George

Stella Perrier Doiron
Laurie Smith

MONTÉRÉGIE

107. Le Phénix

Nicolas Pelletier
Adil Mohamed Amir
Emmanuel Tello Brossard
Chen Yang

108. Le mortier

Zachary Chassé
Édouard Deschênes
Hocine Amine Hadikaoui
Élie Bergeron

MONTRÉAL

109. VAK-1

Vincent Viau
Adrian Nightingale
Kylan Moutanabbir

110. Justin

Makenna Neves
Frédérique Richard
Janie Mainville
Agathe Bernard

OUTAOUAIS

111. Eva-Nashua

Evelyne Belleau
Abygaël Dubé

112. Sidra

Simon Guyon
Drayden Drolet

QUÉBEC ET CHAUDIÈRE- APPALACHES

113. Le Dragunov

Charles-Antoine Marcotte
Louis Royer

114. Catapulte

Marie-Léa Marin
Anne Lessard
Laurence Arcand

RIVE-NORD

115. Click-ping-pong

Pierre-Alexandre Grenier
Louis-Félix Aubin

116. Catapulte à balle de tennis

Joshua Gadbois - Picard
Xavier Caya

SAGUENAY-LAC-SAINT-JEAN

117. Palourde et arachide

Maxime Caouette
Thomas Plourde

118. L'Insoumis

Noémie Simard
Jade Tremblay

NOUVEAU-BRUNSWICK

301. Sling IV

Gabriel Bossé
Phillipe Martin

LISTE DES PARTICIPANTS

2^e cycle

EST-DU-QUÉBEC

201. Jean-Pol Ôbic
Astriel Le Bescond Marineau
Zoé Filion

202. Jean-Michel
Abygaël Béland
Monika Jean-Roy

ESTRIE

203. Sniper
William Tessier
Jasmin Ross

204. Arc-X
Henrik Paquin
Arthur L'Hérault
Alexandre Côté

MAURICIE, CENTRE-DU-QUÉBEC

205. Qulbutoke
Arthur Laplante
Félix-Antoine Lajoie
Matthias Champoux
Antoine St-Arnaud

206. Saphir
Sarah Perreault
Laurianne Pepin
Lidya Daunais

MONTÉRÉGIE

207. GTF
Loïc Gendron
Bradley Fortin
Justin Tremblay

208. Project Crossbow
Noah Lachance
Gabriel Roy
Keanon Chan
David Poupart

MONTRÉAL

209. PAW
Vasiliki Karagiorgi
Sophie Desjardins
Yasmine Louati
Daniel Al Khouri

210. Slingshot 2022
Joudy Mesbah
Catherine Gauthier
Vivian Nguyen

OUTAOUAIS

211. Benz Canon
Olivier Nadon
Frédéric Yao
Tom Ellefsen
Ryan Shen

212. Cannon Ball
Jonathan Cloutier
Sébastien Dufresne
Tristan Robichaud
Francys Doyon

QUÉBEC ET CHAUDIÈRE- APPALACHES

213. Tentative
Maxime Mercier
Mathieu Pouliot

214. Cata-poule
Laurianne Soucy
Rosalie Charest

RIVE-NORD

215. Le Fauxmage
Zara Dignard
Nora Côté

216. Shark Launcher
Elliot Potvin
Méo Rancourt
Charles-Étienne Piché

SAGUENAY-LAC-SAINT-JEAN

217. 100-Zack
Coralie Boivin
Béatrice Lavoie
Zack Martel

218. Dédale
Liliana Gaïo

NOUVEAU-BRUNSWICK

401. Jumeaux
Joel Côté
Mikel Côté

402. MigMagie
Samuel Lanteigne
Justin Hébert
Miguel Blanchard

403. Champion
Anthony Friolet
Pierre Paul Theriault
William Friolet-Albert

ONTARIO

404. HARRY MAGUIRE
Cedric Noseworthy
Tahir El Ared
Romeo Theron

405. Fraîcheur Sketch
Sébastien McBride
Paloma Gallibour

406. Mortalité McQueen
Skyler Achilles

PRIX NATIONAUX

PRIX FINALE A

PREMIER CYCLE

Médailles et bourses du 1^{er} cycle remises par **ArcelorMittal Produits longs Canada**

MÉDAILLE D'OR - Bourse de 1 000 \$ et un trophée

MÉDAILLE D'ARGENT - Bourse de 750 \$

MÉDAILLE DE BRONZE - Bourse de 500 \$

PRIX RÉSEAU TECHNOSCIENCE - Bourse de 200 \$ remise à l'équipe qui termine en 4^e

DEUXIÈME CYCLE

Médailles et bourses du 2^e cycle remises par **l'École de technologie supérieure (ÉTS)**

MÉDAILLE D'OR - Bourse de 1 000 \$ et un trophée

MÉDAILLE D'ARGENT - Bourse de 750 \$

MÉDAILLE DE BRONZE - Bourse de 500 \$

PRIX BELL TEXTRON CANADA - Bourse de 200 \$ remise à l'équipe qui termine en 4^e

PRIX FINALE B

Bourses remises par **le Réseau Technoscience**

PREMIER CYCLE

BOURSE de 200 \$ pour le meilleur pointage

DEUXIÈME CYCLE

BOURSE de 200 \$ pour le meilleur pointage

PRIX FINALES A ET B

ABONNEMENTS AU MAGAZINE CURIUM - remis par **Les Publications BLD**

20 abonnements annuels remis par tirage (10 par cycle)

PRIX DE L'INVENTIVITÉ - remis par **la Faculté de génie de l'Université de Sherbrooke**

Bourse de 250 \$ à raison d'une par cycle. Remise aux équipes qui auront présenté un prototype qui se démarque par son originalité et la fonctionnalité de son concept.

PRIX SOUTIEN À LA RELÈVE - remis par **l'Association des firmes de Génie-conseil**

Bourse de 250 \$ à raison d'une par cycle. Remise aux équipes qui auront présenté un prototype qui se démarque par la qualité de sa fabrication, sa robustesse et sa fiabilité.

PRIX DU DESIGN - remis par **Science, on tourne!**

Bourse de 250 \$ à raison d'une par cycle. Remise aux équipes qui auront présenté un prototype qui se démarque par son esthétisme et son ergonomie.

PRIX COUP DE CŒUR - remis par **l'Association pour l'enseignement de la science et de la technologie au Québec**

Bourse de 250 \$ à raison d'une par cycle

PRIX POUR LES FILLES - remis par **la Faculté de génie de l'Université de Sherbrooke**

Couverture des frais de scolarité pour une année d'études dans un baccalauréat en génie de l'Université de Sherbrooke. La bourse sera remise par tirage au sort parmi toutes les participantes de la finale québécoise du DGI ÉTS.

PRIX PROVINCES INVITÉES

PRIX NATIONAUX *(suite)*

ABONNEMENTS AU MAGAZINE CURIUM - remis par **Les Publications BLD**

4 abonnements annuels remis par tirage (2 par cycle)

PRIX DE LA MEILLEURE PERFORMANCE - remis par **Le Réseau Technoscience**

Bourse de 100 \$ pour le 1^{er} cycle

Bourse de 200\$ pour le 2^e cycle.

PRIX TOUTES FINALES ET PROVINCES CONFONDUES

PRIX DE LA MEILLEURE PERFORMANCE - remis par **Labos créatifs**

Bourse de 400 \$ à raison d'une par cycle. Remise à l'équipe ayant réussi la meilleure manche.

La note du rapport écrit n'est pas prise en compte pour ce prix !

PRIX – MEMBRE DU PERSONNEL SCOLAIRE

PRIX RECONNAISSANCE AREQ - remis par **L'association des retraitées et retraités de l'éducation et des autres services publics du Québec**

Montant de 500 \$ décerné à un.e membre du personnel scolaire. Prix tiré au hasard parmi les membres du personnel scolaire qui se sont impliqués au sein du Défi génie inventif ÉTS et du Défi apprenti génie dans le cadre de l'édition 2022.



PARTENAIRES NATIONAUX

PARTENAIRE PRÉSENTATEUR



Le génie pour l'industrie

GRAND PARTENAIRE



PARTENAIRE MAJEUR



PARTENAIRES
ASSOCIÉS



PARTENAIRES
MÉDIAS



Le monde de Morgan

PARCOURS IMMERSIF EN IA



TENEZ-VOUS PRÊTES!
LE MONDE DE MORGAN VOUS SERA BIENTÔT DÉVOILÉ
DANS TOUTES SES DIMENSIONS!

TECHNOSCIENCE.CA

Un programme du



LES DÉBROUILLARDS
ANIMATIONS SCIENTIFIQUES



LA SCIENCE S'EXPÉRIMENTE,
SE TOUCHE ET SE VIT!

DES EXPÉRIENCES VARIÉES ET AMUSANTES POUR INITIER
LES JEUNES DE 4 À 12 ANS À L'UNIVERS SCIENTIFIQUE!



Un programme du



Grand partenaire

Québec

Pour tout savoir sur les animations offertes dans votre région, contactez votre organisme régional.

TECHNOSCIENCE.CA/CONTACT/





3^e cycle du primaire

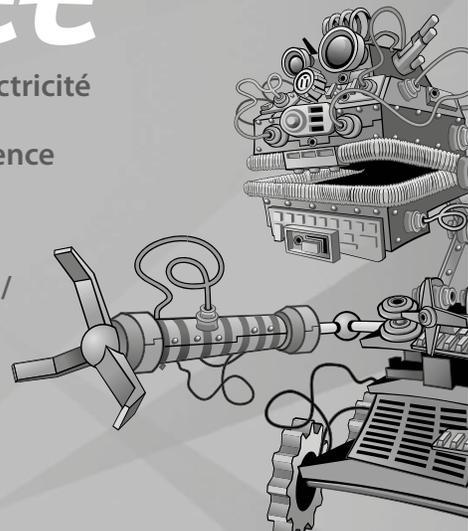
Valise pédagogique 00Watt

Des activités clés en main liées à l'hydroélectricité
et à l'efficacité énergétique.

Valise distribuée par le Réseau Technoscience
et dont l'utilisation est gratuite.

Réservez-la dès maintenant !
[www.hydroquebec.com/professeurs/
primaire3cycle/valise00watt.html](http://www.hydroquebec.com/professeurs/primaire3cycle/valise00watt.html)

MIEUX
CONSOMMER

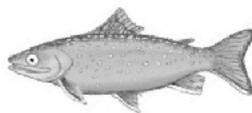


Trousse éducative – 2^e cycle du primaire

ENVIROVOLT

Des activités clés en main
liées à l'environnement et à l'hydroélectricité
Trousse distribuée par le Réseau Technoscience
dont l'utilisation est gratuite.

Réservez-la dès maintenant !
[https://www.hydroquebec.com/enseignants/
primaire/2ecycle/envirovolt.html](https://www.hydroquebec.com/enseignants/primaire/2ecycle/envirovolt.html)



UN SCIENTIFIQUE
DANS MA
classe!

Activité
gratuite!



DES ATELIERS-CONFÉRENCES *gratuits*
EN PERSONNE OU EN VIRTUEL.

Tous les détails au technoscience.ca

Un programme du



Grand partenaire



Valise pédagogique 00Watt

TOUS LES DÉTAILS AU TECHNOSCIENCE.CA

Un programme du



Grand partenaire



Produits
clés en main

Une diversité d'activités
passionnantes et gratuites à
découvrir en classe!

- VALISE 00WATT
- TROUSSE ENVIROVOLT
- LA BIODIVERSITÉ ET MOI
- TROUSSE NUMÉRIQUE
- MINES ET VIE
- DCODE

COMITÉ ORGANISATEUR

RÉSEAU TECHNOSCIENCE

Marthe Poirier

Directrice générale

Carole St-Cyr

Adjointe à la direction générale

Isabelle Jutras

Directrice des opérations et du développement

Simon Bélanger

Coordonnateur provincial – Défi génie inventif ÉTS et Odysée de l'objet

Sara Gosselin

Coordonnatrice provinciale – Défi apprenti génie

Chantal Coursol

Adjointe à la coordination

Jean Verville

Agent logistique

Laurent Allard

Adjoint à la logistique

Martin Ruel

Coordonnateur provincial - Expo-sciences Hydro-Québec

Élodie Francillette

Chargée de projets – Produits clés en main

Antoine Le Bars

Coordonnateur provincial – Les Débrouillards

Anne Farrell

Agente de communication et partenariats

Fabien Dumas

Graphiste

ÉQUIPE DE L'ÉTS

Merci à l'équipe de l'École de Technologie Supérieure (ÉTS)

Etienne Blouin Cormier

Florence Allegreni

Vincent St-Onge

Thomas Latraverse

Merci également à tout le personnel de l'École de technologie supérieure impliqué dans l'organisation de l'événement. Un merci spécial au service de l'équipement, au service de l'audiovisuel et au service des communications.

ANIMATEUR

Patrick Frappier

REMERCIEMENTS

COMITÉ DE JUGEMENT

Patrick Terriault
juge en chef de la finale québécoise - Ingénieur et professeur,
Département de génie mécanique à l'École de technologie supérieure (ÉTS)

Jean-Marc Drouet
juge en chef provincial - Ingénieur et professeur
Département de génie mécanique, Faculté de génie de l'Université de Sherbrooke

Stéphanie Fortier Pereira
Chargée de projets en efficacité opérationnelle chez Cascades et ancienne participante du DGI ÉTS

NOUS TENONS À REMERCIER ÉGALEMENT

Les juges et bénévoles

Julie Boisvert
Jérôme Chapdelaine
Catherine Faquette
Bruno Girard
Claudio Polonia
Emma Romanica
Robin St-Pierre
Benjamin Vaillant
Catherine Vandal

Le comité de conception qui année après année conçoit ou révise les défis.

Jean-Marc Drouet
Patrick Terriault
Stéphanie Fortier Pereira
Patrick Frappier
Robin St-Pierre
Guy Harvey
Stefan
Isabelle Bolduc
Jérémy Lavoie-Doyon

À toutes les équipes des organismes membres du Réseau Technoscience.

Un merci spécial à toutes les équipes des organismes régionaux qui ont rendu possible la tenue des finales régionales du Défi génie inventif ÉTS.

Nous souhaitons aussi remercier l'ensemble des partenaires et les donateurs de prix.

Merci à l'ensemble des bénévoles pour leur précieuse contribution.

Merci à tous les participantes et participants de la relève scientifique de demain.

Enfin, nous tenons aussi à saluer chaleureusement tous les accompagnateurs et les accompagnatrices et tous les enseignants et enseignantes qui ont encouragé et soutenu les participantes et les participants dans la fabrication de leur prototype.

