

<p><b>Réseaux et niveaux concernés</b></p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Fédération Wallonie-Bruxelles</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Libre subventionné</p> <p style="margin-left: 20px;"><input checked="" type="checkbox"/> libre confessionnel</p> <p style="margin-left: 20px;"><input checked="" type="checkbox"/> libre non confessionnel)</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Officiel subventionné</p> <p style="margin-left: 20px;"><input checked="" type="checkbox"/> Niveau(x) : Secondaire</p> <p><b>Type de circulaire</b></p> <p><input type="checkbox"/> Circulaire administrative</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Circulaire informative</p> <p><b>Période de validité</b></p> <p><input type="checkbox"/> A partir du</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Du 02/04/2014 au 31 mai 2014</p> <p><b>Documents à renvoyer</b></p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Oui</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Date limite : 31 mai 2014</p> <p><input type="checkbox"/> Voir dates figurant dans la circulaire</p> <p><b>Mots-clés :</b> International Intelligent Ironman Creativity Contest Taiwan</p>	<p><b>Destinataires de la circulaire</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- À Monsieur le Ministre-Président, membre du Collège de la Commission communautaire française, chargé de l'Enseignement ;</li> <li>- À Madame et Messieurs les Gouverneurs ;</li> <li>- À Mesdames et Messieurs les Bourgmestres et Echevins de l'Instruction publique ;</li> <li>- Aux Pouvoirs de tutelle des Communes ;</li> <li>- Aux Directions et Pouvoirs organisateurs des écoles secondaires ordinaires organisées ou subventionnées par la Fédération Wallonie-Bruxelles ;</li> <li>- Aux Organes de représentation et de coordination des pouvoirs organisateurs.</li> </ul> <p><u>Pour information :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Au Service général de l'Inspection ;</li> <li>- Aux organisations syndicales ;</li> <li>- Aux Associations de Parents.</li> </ul>
---	--

<b>Signataire</b>		
Ministre / Administration :	Direction générale de l'Enseignement obligatoire La Directrice générale, Madame Lise-Anne Hanse	
<b>Personnes de contact</b>		
Service ou Association : Classes de dépaysement, partenariats culture-enseignement, avantages sociaux et classes-passerelles		
Nom et prénom	Téléphone	Email
Polain Isabelle	02/690.83.45	Isabelle.polain@cfwb.be
Deboutin Paul	02/690.86.92	paul.deboutin@cfwb.be
Service ou Association :		
Nom et prénom	Téléphone	Email



OBJET : INTERNATIONAL INTELLIGENT IRONMAN CREATIVITY  
CONTEST

Madame la Directrice,  
Monsieur le Directeur,

Cette circulaire a pour but de vous présenter le concours international « International Intelligent Ironman Creativity Contest » organisé par le ministère de l'éducation taïwanais, à l'intention des étudiants du secondaire.

Vous trouverez ci-après toutes les informations relatives à ce concours, ainsi que la brochure du concours en anglais et les formulaires d'inscription.

Je vous remercie de bien vouloir faire connaître ce concours auprès de vos équipes éducatives et vous prie d'agréer, Madame la Directrice, Monsieur le Directeur, l'assurance de ma considération distinguée.

La Directrice générale,

Lise-Anne Hanse

***ANNEXES A LA CIRCULAIRE***

# INTERNATIONAL INTELLIGENT IRONMAN CREATIVITY CONTEST

## 10<sup>e</sup> édition

### **Qu'est ce que le « International Intelligent Ironman Creativity Contest » ?**

- ⇒ Un concours international par équipe organisé par le ministère de l'éducation taïwanais, à l'intention des étudiants du secondaire, qui leur permet de mettre en pratique de façon créative les connaissances acquises à l'école en sciences naturelles, sciences sociales et éducation physique notamment, tout en leur permettant de développer d'autres compétences telles que le travail en équipe, la créativité ou l'endurance par exemple.

Voulez-vous être un leader dans l'avenir ? Si la réponse est oui, alors vous ne devez pas seulement penser avec une longueur d'avance sur les autres, mais de manière plus créative. Pour faire fonctionner vos bonnes idées, vous devez cultiver la force physique, le leadership, une vaste connaissance et être aventureux. Maintenant, si vous pensez que vous êtes fait pour les compétences citées ci-dessus, venez à Taïwan le démontrer sur la scène du concours international « Intelligent Ironman Creativity Contest ».

Bien que ce soit un concours « de terrain », l'« International Intelligent Ironman Creativity Contest » adopte la structure des jeux de rôle informatiques.

### **Qui peut participer ?**

Le concours est ouvert aux étudiants du secondaire, de Taiwan mais aussi d'autres pays. L'Allemagne, le Japon, la Corée et Singapour ont déjà participé au concours. Cette année la Fédération Wallonie-Bruxelles est elle aussi sollicitée.

### **Dans quel but ?**

Ce concours donne la possibilité aux élèves d'utiliser ce qu'ils ont appris à l'école de manière créative, en relevant un défi.

En plus des connaissances acquises en milieu scolaire et de leur « mise en pratique », l'endurance physique, la capacité à travailler en équipe et la créativité seront sollicitées.

Les élèves représentent leur pays et leur école lors de ce concours et sont confrontés à des étudiants du monde entier. La langue officielle du concours étant l'anglais, ils devront également mettre en œuvre cette compétence.

### **En quoi consiste la compétition concrètement ? Quelles compétences seront sollicitées ?**

Chaque équipe a 72h pour réaliser un projet (sur un thème défini à l'avance par les organisateurs du concours) qui doit aboutir à une réalisation concrète (matérielle). Les tâches annexes que les participants doivent effectuer pour obtenir les matériaux nécessaires à cette réalisation sont de trois types : épreuves de sciences naturelles, sciences sociales et aptitudes physiques.

### **Les principales règles du concours**

- La langue officielle du concours est l'anglais.
- Le but est de terminer la réalisation du projet dans le temps imparti. En plus de l'achèvement, un comité évaluera la qualité du projet. L'équipe dont le projet remporte la note la plus élevée remporte le concours.

- Les outils et matériaux utilisés pour la réalisation du projet seront fournis par l'hôte ou « achetés » sur la boutique virtuelle du concours. L'argent virtuel utilisé pour acquérir ces produits sera « gagné » en réalisant d'autres épreuves annexes.
- Chaque équipe se voit attribuer une pièce et est complètement isolée du monde extérieur et des autres équipes pendant 72 heures pour réaliser son projet.

### **Comment participer ?**

- Les étudiants du secondaire qui souhaitent participer au concours doivent former une équipe (de 4 à 6 personnes), si possible avec une spécialisation pour chaque membre de l'équipe dans chacune des matières du concours.
- Une équipe représente un pays, il ne peut donc y avoir plus d'une équipe par pays (sauf exception qui ne concerne pas la Fédération Wallonie-Bruxelles).
- Au maximum 6 équipes internationales seront acceptées (si plus d'équipes se présentaient, les pays ayant déjà concouru les années précédentes seraient prioritaires, puis les attributions se feraient pas ordre d'inscription).
- Chaque équipe peut emmener avec elle un membre du comité d'évaluation.

Pour s'inscrire : les instructions et formulaires à remplir sont disponibles en ligne, sur le site <http://ironman.creativity.edu.tw/>. Il faut ensuite prendre contact avec le Professeur Chi-Cheng Cheng. La date limite d'inscription (cachet de la poste ou email faisant foi) est le 31 mai 2014.

### **Financement**

- L'hôte prend en charge les dépenses de tous les jours et les frais d'hébergement du 3 au 8 août 2014 pour tous les membres de l'équipe, un responsable d'équipe et un membre de jury.
- Le soutien financier accordé (sous réserve de disponibilité) pour les frais de déplacement est limité à 40% du coût total pour les nouvelles équipes internationales.
- Pas de frais d'inscription pour les élèves ou les écoles.

### **Dates importantes**

- Demande d'assistance (explications, premiers contacts) : 15 mai 2014
- Date limite d'inscription : 31 mai 2014
- Rencontre : du 3 au 8 août 2014
  - o Enregistrement et explication des règles : soirée du 3 août 2014
  - o Journée de visite : 4 août 2014
  - o Cérémonie d'ouverture, acclamation des équipes et banquet du soir : soirée du 4 août 2014
  - o Concours (72 heures non stop) : du 5 au 8 août 2014
  - o Remise des prix et cérémonie de clôture : après midi du 8 août 2014

### **Récompenses par équipe**

Première place : NT \$ 150.000 (environ 3.670 €)

Seconde place : NT \$ 80.000 (environ 1.956 €)

Troisième place : NT \$ 50.000 (environ 1.223 €)

### **Contact**

Professor Chi-Cheng Cheng (chengcc@mail.nsysu.edu.tw)

Department of Mechanical and Electro-Mechanical Engineering, National Sun Yat-Sen University  
No. 70, Lianhai Rd., Gushan Dist., Kaohsiung 80424, Taiwan, R.O.C.

Tel : +886-7-525-2000 ext. 4236

Fax : +886-7-525-4299

The educational activity  
Every student wants to play

### The 10th International Senior High Schools Intelligent Ironman Creativity Contest

All the braves are invited to challenge the world-class Intelligent Ironman Creativity Contest. Show their intelligence, innovation, endurance, physical strength, knowledge and willpower in the 72-hour non-stop contest. Champion could win the prize of \$7000USD!!!

#### Important dates

1. Requesting for assistance : May 15, 2014  
(explanation, preliminary)
2. Registration deadline : May 31, 2014  
(by postmark or email)
3. Contest : August 3-8, 2014 (Tentative schedule)  
Check-in & rules explanation : Evening of August 3, 2014  
One-day local tour : August 4, 2014  
Opening ceremony, team cheers & banquet : Evening of August 4, 2014  
Contest challenge (72-hour non-stop) : Morning of August 5 to morning of August 8, 2014  
Awards presentation & closing ceremony : Afternoon of August 8, 2014



#### Awards

Champion : NT\$ 150,000 (approx. 4,600 USD)  
Runner-up : NT\$ 80,000 (approx. 2,500 USD)  
The third place : NT\$ 50,000 (approx. 1,500 USD)  
The best puzzle tackler : NT\$ 80,000 (approx. 2,500 USD)  
Creative jubilating award : NT\$ 10,000 (approx. 300 USD)

#### Location

To be determined by March 2014

#### Contact

Professor Chi-Cheng Cheng (chengcc@mail.nsysu.edu.tw)  
Department of Mechanical and Electro-Mechanical  
Engineering, National Sun Yat-Sen University  
No. 70, Lianhai Rd., Gushan Dist., Kaohsiung 80424, Taiwan,  
R.O.C.  
Tel : +886-7-525-2000 ext. 4236  
Fax : +886-7-525-4299



#### Example of Main Project

##### Main Project of the 2010 Contest

Topic: Learning from the Past  
Event: Centennial Exhibition  
Current Year: 2110

In order to celebrate the development of human civilization, a centennial exhibition was held. One of the unique features in the exhibition was the interactive program which allowed participants to explore the wonderful development of the human world. One of the requirements of the exhibition was that the participants must enter in groups of two's. After waiting for a long line-up, you and your friend finally bought a ticket to enter the exhibition. You began your journey into the magical world...

As you entered the site, you first saw a welcome dance. This dance fully integrated the interior design of the exhibition site with the currently available technology or equipment in order to illustrate the multiple changes in the human civilization development. After seeing the impressive dance, you began to enter the interactive part of the exhibition. This part of the exhibition featured the application of human intelligence in life. By investigating how human beings lived and developed throughout history, you and your friend also began to realize how people learned from each of their past experiences...

##### Requirements:

1. You must choose one of the following exhibition events: South Asia Tsunami, Birth of Jesus Christ, Industrial Revolution, Renaissance, The Invention of the Printing Technique, The Cloning technology, Confucianism, and Mongolian Expedition.
2. The space allowed for your performance is 2m x 2m with a height of 4m. All equipments used must be confined to the space provided. Only two members of the team can be seen in the space provided. All the other members can help with the performance but cannot be seen by the judges or they have to be outside the boundary of restricted area.
3. The total time for your performance is 4 minutes. You must follow the order of the events described below.
  - a. Power point presentation (minimum 40 seconds): You must introduce your rationale for your welcome dance and the interactive program for the event selected.
  - b. Welcome dance (minimum 30 seconds): Using the material available to you, you must design a dance by equipments in the environment with sound and music. No interaction with the audience (exhibition participants) is allowed during this dance.
  - c. Interactive program:
    - (1) Provide at least two interactive opportunities between the environment and the participants.
    - (2) You must illustrate the influence of your selected event on human civilization in the year 2110 and the significant results of this influence.
4. For artistic evaluation, the focus will be placed on several items: the connection between the whole performance and the selected event, the meaning/significance of the welcome dance, environmental consciousness, and the future vision.



##### Sponsor :

Ministry of Education  
Youth Development Administration, Ministry of Education

##### Organizer :

National Sun Yat-sen University

##### Co-organizers :

Hsiuping University of Science and Technology  
Cheng Shiu University  
National Chengchi University

# 10<sup>th</sup>

## 2014 INTERNATIONAL INTELLIGENT IRONMAN CREATIVITY CONTEST



<http://ironman.creativity.edu.tw/>



## Intelligent Ironman Creativity Contest

Do you want to be a leader in the future? If the answer is yes, then you should not think only one step ahead of others but more creatively. In order to make good ideas work, you have to prepare yourself with physical strength, leadership, broad knowledge and be adventurous. Now, if you think you are qualified for the above features, come to Taiwan and show them through the stage of the Intelligent Ironman Creativity Contest.

Although this is a hands-on contest, the Intelligent Ironman Creativity Contest adopts the structure of computer role-playing games. With the ingredients of adventure and innovation, Taiwan's high school students are fascinated by the contest. Not only Taiwan but also many other countries such as Germany, Japan, Korea, Hong Kong and Singapore have already taken it as one of the most important activities every year.

The contest requires students to combine their knowledge, physical strength, hardiness, creativity and teamwork to fulfill the ultimate requirement of many tasks. The best team among the finalists soon will become the new hero among the peer groups. This creative way of utilizing what students have learned at school will make learning more interesting and definitely give students a completely different experience.

We sincerely invite you to join the 10th International Ironman Intelligent Creative Contest. Along with the students, teachers and media are also welcome to participate the contest. Once you touch the spirit of the contest, you will love it just as those who had been here before. Upon request, we will be willing to offer support for preliminary contest and explanation session in your country.



### What is to be done?

The Intelligent Ironman Creativity Contest is a 72-hour non-stop competition. You have to create and manufacture a real product from your own design. This is the requirement of the main project.

### What is the competition?

Intelligent Ironman Creativity Contest wants you to utilize what you have learned in school creatively, to challenge yourself and create your own magic. There are three different kinds of side-tasks: natural science, social science, and physical fitness and others. Contestants need to challenge those three kinds of side-tasks evenly. The participants can surf the internet to know each team's performance and record at each side-task.

### Team formation and registration

Students registering high schools or vocational high schools can form a team. It is advised to have teammates in different disciplines.

1. A team should have minimum 4 and maximum 6 members.
2. Due to the needs of knowledge from natural science, social science and other abilities such as implementation, creativity and physical strength, it is recommended that each team member should specialize in different aspects.
3. One team stands for each country. For those countries holding the preliminary contest with the team number exceeding 100, one more quota will be given.
4. At most six international teams will be accepted. If the number of teams exceeds the host can accommodate, countries holding preliminary contest have higher priority. Remaining quota will be given to teams registering earliest.
5. The official language is English.
6. Each team may bring one evaluation committee Member.

Registration : Download forms and instructions from <http://ironman.creativity.edu.tw/>



### The rules of the contest

The most important thing to do is to finish the Main Project. Upon completion of the Project, it will be evaluated by a committee. The one with the highest score wins the champion. However, all tools and materials used in completing Main Project must be provided by the host or purchased through our web virtual shop. The money used to purchase through the virtual shop must be earned by completing side-tasks. Basic rules are listed below. A detailed explanation session will be provided for all international teams in the evening of August 3.

1. Each team has one room as its base. Each team will be completely isolated from the outside world and other teams for 72 hours.
2. The Main Project usually requires contestants to manufacture a product that have never been seen before. In addition to using whatever they have learned in school, the participants must have physical endurance and good teamwork to work out strategies to meet the requirements of the main project within the 72-hour period.
3. The Side-tasks: There are three different kinds of tasks. Natural science, social science and physical fitness and others. Contestants must complete tasks evenly in all three kinds. Everyone can surf internet (the participants can use intranet only) to know each team's performance and record at each side-task.
4. The Magic Card and The Master Card: To make the contest more interesting, each team will receive 2 Magic Cards and 1 Master Card. The Magic card can be used to double the virtual money earned on the side-task or get one material not listed in the virtual shop (in limited budget). The Master Card is used to pass the side-task and get the basic virtual money on that mission.



### Other important hints

1. The host will cover the living and lodging expenses for team members, one team advisor and one evaluation committee from August 3, 2014 to August 8, 2014
2. Financial support for transportation expenses is limited to maximum of 40% of the total cost for a new coming international team and is subject to availability. Please request early.
3. A tour in Taiwan under team's own expenses before or after the contest can be arranged. But do request as early as possible.
4. Food provided is mainly Chinese style. Teams can bring their own food if necessary. Teams can specify the kind of food they want and the host will try to arrange a number of meals as requested.



# The 10<sup>th</sup> International Intelligent Ironman Creativity Contest

## Member Information & Guardian Authorization

Team Name			No. of members	
School name				
Personal Information for team members				
Name				
School		Grade & Class		
Telephone		Cell Phone		
Permanent Address				
Mailing Address	(If mailing address is the same as the above, just leave this space blank)			
Email				
Copy & Paste Student's Identification Card here				
Front		Back		
Guardian Name (Please print)			Relationship	
Guardian Signature			Date	

**Notice:** Each member should fill his/her own form. Team captain should make enough copies for everyone.



# The 10<sup>th</sup> International Intelligent Ironman Creativity Contest

## Team Information

\*\*Note the deadline for registration is May 31, 2014 (by Postmark)

\*\* An extra page introduction for school is welcome

Team Name			No. of members	
School Name				
<b>Team Advisor (Teacher) Information</b>				
Name				
School				
Telephone		Cell Phone		
Mailing Address				
Email				
<b>International Judge Information (One for each country)</b>				
Name & Title				
Organization				
Expertise				
Telephone		Cell Phone		
Mailing Address				
Email				
<b>Members list</b>				
1 Captain	Name		Telephone	
	School		Cell Phone	
	Email			
2	Name		Telephone	
	School		Cell Phone	
3	Name		Telephone	
	School		Cell Phone	
4	Name		Telephone	
	School		Cell Phone	
5	Name		Telephone	
	School		Cell Phone	
6	Name		Telephone	
	School		Cell Phone	