

Skills Ontario Competition

Olympiades de Compétences Ontario



**SkillsCompétences
Canada Ontario**

**Character Animation Challenge - Team of 4 /
Défi d'animation de personnages - Équipes de 4**

Elementary Grades 4-6 and 7 & 8	Élémentaire 4 ^e - 6 ^e année et 7 ^e et
---	---

Contest Scope / Fiche descriptive

2025

TABLE OF CONTENTS

1. GENERAL CONTEST INFORMATION
2. SKILLS AND KNOWLEDGE TO BE TESTED
3. TEAM REQUIREMENTS
4. JUDGING CRITERIA
5. EQUIPMENT AND MATERIALS
6. SAFETY

There may be a newer version available: <https://www.skillsontario.com/skills-ontario-competition#Scopes>. Please check our website to ensure you have the latest version as indicated in the last updated column.

TABLE DE MATIÈRES

1. RENSEIGNEMENTS GÉNÉRAUX AU SUJET DU CONCOURS
2. COMPÉTENCES ET CONNAISSANCES ÉVALUÉES
3. EXIGENCES RELATIVES À L'ÉQUIPE
4. CRITÈRES D'ÉVALUATION
5. ÉQUIPEMENT ET MATÉRIEL
6. SÉCURITÉ

Il est possible qu'une version plus récente de la fiche descriptive soit disponible sur le site Web : <https://www.skillsontario.com/olympiades-de-competences-ontario?na=302#Scopes>. Veuillez consulter la version affichée sur notre site Web pour vous assurer que vous avez en main la plus récente version (vérifiez la colonne Plus récente mise à jour).

1. GENERAL CONTEST INFORMATION

1.1 Purpose of the Contest

To evaluate each team's ability to complete a task together with a combination of their creative skill and knowledge and to encourage ideas to be expressed in digital mediums. Working in teams of four (4), students will create an animation using any appropriate digital software.

Microsoft Office will be available on the provided computers as Skills Ontario is encouraging the use of Google Slides/PowerPoint in order to create the animation although other more traditional animation software options are available and posted below under the supplied by Skills Ontario list. Please see the tutorial below for more information as to how to create animations using this software.

Elementary Character Animation Contest

- English Tutorial <https://youtu.be/04ojCGnRGRg>
- [Tutorial Slide Deck - Elem Character Animation \(English\)](#)

During the contest, teams will utilize the entire allotted time to craft their animated adaptation. It's important to note that no elements of the animation can be pre-produced or created beforehand. All necessary resources must be brought to the contest venue. Limited internet access will be available on two hardwired desktop computers, offering access to the specified software tools listed below. It's important to highlight that Skills Ontario will not provide Wi-Fi connectivity or specific software licenses.

The tutorial video emphasizes the use of Google Slides/PowerPoint as the primary platform for the contest.

This contest is offered as an official contest.

1.2 Technical Committee

Technical Chair: Michael Frankfort (York Region District School Board)
Contact: michael.frankfort@yrdsb.ca

Technical Planning Committee: Eric Bacon (Rainbow District School Board)
Michael Frankfort (York Region District School Board)
Jason Manson (Hamilton-Wentworth District School Board)
Sarah Solter (Hamilton-Wentworth District School Board)

Skills Ontario Competitions Department
competitions@skillsontario.com

Any questions regarding this scope must be sent at least two weeks prior to the contest date to be guaranteed a response.

1.3 Contest Schedule

Monday, May 5, 2025	
8:30 am	Sign-in at each contest site *
8:30 am – 9:00 am	Orientation
9:00 am – 12:00 pm	Contest
12:00 pm – 1:00 pm	Lunch (Contest Work Pauses)
12:30 pm – 3:30 pm	Contest
4:00 pm	Awards Ceremony on the contest site

*Competitors must be on time for their contest or may be disqualified or a loss of work time may incur at the discretion of the Technical Committee.

1.4 Additional Information

- Information regarding rules, regulations, and conflict disputes: <https://www.skillsontario.com/skills-ontario-competition#CompetitorRules>
- Visitor information such as parking, busses, and hotels: <https://www.skillsontario.com/competition-visitors>
- Information on scholarships, bursaries, or other prizes for this contest: <https://www.skillsontario.com/competition-visitors#Closing>
- Information on the sponsors of this contest: <https://www.skillsontario.com/skills-ontario-competition#Scopes>

2. SKILLS AND KNOWLEDGE TO BE TESTED

Contest Theme - Grades 4-6: A Day In The Life of My Future Self

Teams will create a short, animated project showcasing a day in their future employment by highlighting a career in the future based on a scenario. Students will choose one of the future careers and scenarios below for their animation theme. Teams are recommended to engage in some initial pre-contest research that they can bring with them to the event. Teams will be asked to submit their storyboards at least one week prior to the contest. On the day of the contest, teams will use their pre-contest research and feedback from their storyboards to create a short animation project.

Skills to Demonstrate

- *Research:* Understand and incorporate trends or innovations relevant to a possible future career.
- *Creativity:* Bring this possible future career to life in a compelling and engaging way.
- *Problem-Solving:* Demonstrate how their animation story addressed the given scenario.
- *Technical Skills:* Use animation techniques to craft a visually appealing and cohesive story.
- *Storytelling:* Convey a clear narrative about the future career as it relates to the problem.
- *Teamwork:* Collaborate effectively to divide tasks, brainstorm ideas, and execute the project.

Future Integrated Career Roles List

<p>General Carpenter + Sustainable Materials Engineer</p> <p>Future Career: Eco-Friendly Construction Specialist</p>	<p>Description: Merges carpentry skills with knowledge of sustainable materials to construct environmentally friendly structures.</p> <p>Scenario: Tasked with renovating a heritage building using sustainable materials, the specialist must source eco-friendly resources that match the building's historical aesthetics while meeting modern environmental standards.</p>
<p>General Carpenter + Virtual Reality Designer</p> <p>Future Career: Virtual Construction Simulator</p>	<p>Description: Merges carpentry skills with virtual reality design to create immersive construction simulations for training and project planning.</p> <p>Scenario: Before constructing a complex roof structure, the simulator develops a VR model to train the crew on assembly techniques, identifying potential issues and improving efficiency on the actual job site.</p>

<p>Electrician + Renewable Energy Technician</p> <p>Future Career: Green Energy Electrician</p>	<p>Description: Integrates traditional electrical work with renewable energy systems like solar and wind installations.</p> <p>Scenario: While installing a solar panel system in a residential area, the Green Energy Electrician encounters unexpected shading issues affecting efficiency. They must redesign the layout and possibly integrate battery storage solutions to optimize energy output.</p>
<p>Cook + Agricultural Scientist</p> <p>Future Career: Farm-to-Table Culinary Specialist</p>	<p>Description: Combines culinary arts with agricultural science to develop menus based on locally sourced, sustainably grown ingredients.</p> <p>Scenario: Designing a seasonal menu, the specialist collaborates with local farmers to procure fresh produce, adjusting recipes to highlight the unique flavors of each ingredient while promoting sustainable farming practices.</p>

Grade 4-6 Exemplar Animation

To view an animation exemplar for “A Day In The Life of My Future Self”, please visit this link:
[Grades 4-6 Exemplar Animation](#) (Animation to be posted soon)

Contest Theme - Grades 7-8: Promoting a Skilled Trade

Teams will research a skilled trade and create a short animation project in order to promote it, highlighting key aspects of the career pathway, educational requirements, and future opportunities in Ontario and/or Canada. Teams will be provided with a short list as a starting point, but may choose any skilled trade. Teams will be asked to submit their storyboards at least one week prior to the contest. On the day of the contest, teams will use their pre-contest research and feedback from their storyboards to create a short animation project.

Skills to Demonstrate

- *Research & Analysis:* Gather and synthesize accurate, relevant information that highlights the scope and importance of the chosen skilled trade.
- *Creativity:* Create a compelling and visually engaging animation to promote the skilled trade.
- *Storytelling:* Clearly present the career pathway, highlighting key details in an engaging narrative.
- *Technical Skills:* Utilize animation tools and techniques to produce a final animation project.
- *Teamwork:* Collaborate effectively to divide tasks, brainstorm ideas, and execute the project.

Sample Skilled Trade Career List

Electrician	<p><i>Role:</i> Install, maintain, and repair electrical systems in residential, commercial, and industrial settings.</p> <p><i>Importance:</i> With ongoing infrastructure development and a focus on renewable energy, electricians are crucial for ensuring safe and efficient power distribution.</p>
Carpenter	<p><i>Role:</i> Construct, install, and repair structures and fixtures made of wood and other materials.</p> <p><i>Importance:</i> Carpenters are fundamental to the construction industry, contributing to building homes, offices, and public structures.</p>
Welder	<p><i>Role:</i> Fuse metal parts together using various welding techniques.</p> <p><i>Importance:</i> Welders are essential in manufacturing, construction, and repair industries, ensuring the integrity of metal structures.</p>
Plumber	<p><i>Role:</i> Install and repair piping systems for water, gas, and waste in residential and commercial buildings.</p> <p><i>Importance:</i> Plumbers ensure the proper functioning of essential water and waste systems, maintaining public health and safety.</p>

Heavy-Duty Equipment Mechanic	<p><i>Role:</i> Inspect, repair, and maintain heavy machinery used in construction, mining, and agriculture.</p> <p><i>Importance:</i> These mechanics keep critical equipment operational, supporting various industries' productivity.</p>
HVAC Technician	<p><i>Role:</i> Install, maintain, and repair heating, ventilation, and air conditioning systems.</p> <p><i>Importance:</i> HVAC technicians ensure indoor environments are comfortable and energy-efficient.</p>
Automotive Service Technician	<p><i>Role:</i> Inspect, repair, and maintain vehicles.</p> <p><i>Importance:</i> They keep personal and commercial vehicles safe and operational, supporting daily transportation needs.</p>
Early Childhood Educator	<p><i>Role:</i> Develop and implement programs for young children's learning and development.</p> <p><i>Importance:</i> They lay the foundation for lifelong learning and social development.</p>
Chef	<p><i>Role:</i> Plan menus, prepare meals, and oversee kitchen operations.</p> <p><i>Importance:</i> Chefs contribute to the culinary arts and hospitality industry, enhancing cultural experiences.</p>

These trades were chosen from a list of most in-demand trades from the [LevelUP](#) website. The purpose of the role description introduces the idea that these jobs have a greater scope and complexity than some people may have previously thought. For example, a plumber may replace damaged freshwater pipes, but may also be responsible for designing a waste-water system for a multi-floored building, or a sprinkler system in a factory setting.

Grade 7-8 Exemplar Animation

To view an animation exemplar for “Promoting A Skilled Trade”, please visit this link:
[Grades 7-8 Exemplar Animation](#) (Animation to be posted soon)

Deliverables:

Part 1 – The Storyboard

- Your team will need to create a storyboard which needs to include a description of your animation (digital or by hand) which details what your animation story will look like. Teams can find animation storyboards by searching online
- You should have at least 3 overall Acts (such as a beginning, middle, and end).
- Make sure that you have included elements in your storyboard that provide the viewer an idea of what the story is about with possible conflict(s) and resolution(s).
- The storyboard and summary will need to be submitted one week in advance of the contest through a dedicated link that will be sent to the team's educator supervisor from Skills Ontario.
- [Sample Storyboard Template](#) (you will need to make a copy)

Part 2 – Animation

- Your team will create your animation using the software of your choice.
- You will need to make sure that elements from your storyboard are featured in your animation.
- It is possible that your team will change or modify elements of your animation that differ from the storyboard as well as the teaser trailer. This would occur most likely due to slight changes in the overall story idea, time constraints and challenges in the animation process. Please note that these are permissible and that all members of your team should be prepared to explain to the judges once they have submitted the final animation.
- Final animation will need to be submitted within 30 minutes of the end of the afternoon contest time period.
 - **Grades 4-6 Teams: Final animation 1-2 minutes in length.**
 - **Grades 7-8 Teams: Final animation no more than 1 minute in length.**

3. JUDGING CRITERIA

Criteria	Possible Score
Part 1 – Storyboard (Submitted In Advance)	/20
At least 3 overall acts, (such as beginning, middle, and end)	__1 __2 __3 __4 __5
Each panel has a descriptor of the occurring event in the scene/act.	__1 __2 __3 __4 __5
The storyboard illustrates a strong connection to the overall theme that provides an explanation of what the story is about.	__1 __2 __3 __4 __5
The storyboard contains descriptions and details about the career in terms of how the animation elements depict the Future Integrated Career (Grades 4-6) or Skilled Trade (Grades 7-8).	__1 __2 __3 __4 __5
Part 2 – Animation	/75
Acting/Movement – The characters and/or objects in the scenes are able to express emotion, movement and/or empathy in the audience to drive the action of the overall story.	__5 __10 __15 __20 __25
Timing/Flow – The timing of actions within the scenes is consistent between the characters/objects and supports the overall story. Actions by one character/object affect the actions of another in a manner that flows consistently. Grades 4-6 animation between 1-2 minutes and Grades 7-8 animation no more than 1 minute.	__5 __10 __15 __20 __25
Visual and Narrative Quality – The animation demonstrates a cohesive and polished visual design, including effective use of color, texture, framing, and smooth transitions between scenes. The technical execution reflects attention to detail, with fluid movement, precise timing, and creative integration of visual effects. The narrative aligns with the provided theme and incorporates essential story elements such as character, setting, and conflict to create an engaging and coherent storyline. The project balances technical proficiency and creativity, delivering a visually compelling and imaginative final product.	__5 __10 __15 __20 __25
Part 3 - Teamwork	/5
All members of the team collaborated and contributed to the end product. Communication – listening actively without interrupting/talking over each other; asking questions and providing feedback to others Collaboration – equitable contribution; respecting each other’s strengths and creative contributions; encouraging each other Time Management – setting realistic goals and deadlines for the contest; prioritizing tasks; ensuring everyone is on track and on task Positive Attitude – demonstrating respect and courtesy with each other; demonstrating appreciation for each other’s contributions; handling conflict in a constructive manner by focusing on finding solutions Work Distribution – dividing up the work fairly and assign tasks based on each other’s strengths and interests; equitable contribution by all members	__1 __2 __3 __4 __5
Total Mark	/100

There can be no ties – if the score is even after the contest, the animation component will be used as the tie breaker.

Infractions of the contest scope, project outline(s), and/or rules, etc., will result in appropriate mark deduction(s) at the discretion of the Tech Chair(s) / Judge(s). Infractions of these do not result in an automatic mark of zero (0) or disqualification, unless already stated in the scope. Mark deduction(s) are at the discretion of the Tech Chair(s) / Judges(s). Any possibilities of disqualification will be reviewed with the Tech Chair(s) and Director of Competitions.

Elementary Character Animation

What Does Teamwork Look Like?

COMMUNICATION:

- Listening actively with each other by not interrupting or talking over each other
- Providing space and time for others to express their ideas and opinions
- Asking questions and providing feedback to others to help clarify understanding

COLLABORATION:

- Contributing equally and fairly to the project
- Respecting each other's strengths and creative contributions
- Encouraging each other

TIME MANAGEMENT:

- Setting realistic goals and deadlines within the structure of the contest
- Prioritizing tasks
- Working together to ensure that everyone is on track and on task

POSITIVE ATTITUDE:

- Demonstrating respect and courtesy with each other
- Demonstrating appreciation for each other's contributions
- Handling conflict in a constructive manner by focusing on finding solutions

WORK DISTRIBUTION:

- Dividing up the work fairly and assign tasks based on each other's strengths and interests
- Ensure that everyone has a chance to contribute equitably to the overall contest

4. EQUIPMENT AND MATERIALS

Supplied by Teams:

- Pencils, pens and lined paper for storyline
- Headphones
- Refillable water bottle
- Additional snacks (recommended peanut-free)
- Competitors must be dressed in a clean and appropriate manner with no logos other than that of their school/school board.
- Any PPE required as noted in the safety section of this scope
- Teams are responsible for the installation and troubleshooting of their own devices.
- Personal devices (such as cell phones) will not be permitted during the contest unless for emergency purposes and/or provided permission by the Tech Chair(s) / Judge(s).
- A basic lunch will be provided. Options will include meat, or vegan, gluten free and halal. If you have specific dietary requirements, please bring a lunch that is suitable to you.

Prior to attending the Skills Ontario Competition, students should be familiar and competent in the use of the tools and equipment listed above as well as safety precautions that should be observed.

Supplied by Skills Ontario:

- 2 hardwired for internet computers with appropriate internet browser capabilities as well as at least one USB port.
- 1 USB drive per team that can be used to transfer files between the provided computer, team's devices and to the Tech Chair(s) / Judge(s).
- Provided software includes:
 - Microsoft Office will be installed on the provided computers as Skills Ontario is encouraging the use of Google Slides/PowerPoint in order to create the animation.
 - Please ensure that students have access to at least one Google Drive that can be accessible beyond a school board network (please follow school board protocols).

Provided software includes:

- Adobe CC 22.0 Suite
- AutoDesk SketchBook Pro
- Paint
- Quicktime 7
- MS Media Player
- Google Slides
- MS Office
- 3D Studio Max
- Maya
- Blender

- If teams plan on using Adobe during the competition:
 - Adobe software requires a (free) username and password for all competitors be made in advance. All student competitors for this contest are asked to create a free Adobe account prior to the competition. Your user ID is your email. You MUST create an account in advance. You can create the account here - <https://www.adobe.com/ca/acrobat/store-sign-share-docs-photos-free.html>
 - Bring and know your email address and Adobe password that you used to create the account with you to the Skills Ontario Competition. You will need this to use the Adobe software. Competitors are encouraged to write down their username and password and bring it with them to the competition for easy login during contest orientation.

5. SAFETY

Safety is a priority at the Skills Ontario Competition. At the discretion of the Technical Committee, any competitor can be removed from the competition site for not having the proper safety equipment and/or not acting in a safe manner.

*Competitors will not be permitted to compete until they have the needed safety equipment. Competition judges will have final authority on matters of safety.

Competitors must show competence in the use of tools and/or equipment outlined in this scope and can be removed at the discretion of the judges and technical chairs if they do not display tool and/or equipment competency.

Competitors must be dressed in a clean and appropriate manner with no logos other than that of their school/school board.

1. RENSEIGNEMENTS GÉNÉRAUX AU SUJET DES CONCOURS

1.1 But du concours

Permettre à chaque équipe de faire valoir sa capacité à réaliser une tâche tout en faisant preuve de sa créativité, ses connaissances ainsi que de son aptitude à développer des idées qui seront exprimées sur des supports numériques. En équipes de quatre (4), les élèves devront créer une animation en utilisant tout logiciel numérique adéquat.

Microsoft Office sera installé sur les ordinateurs fournis puisque Compétences Ontario encourage l'utilisation de Google Slides/PowerPoint pour créer l'animation, bien que d'autres logiciels d'animation traditionnels soient disponibles (et énumérés ci-dessous sous la liste du matériel fourni par Compétences Ontario). Pour plus d'information sur la façon d'utiliser ce logiciel, veuillez cliquer sur le lien ci-dessous pour un tutoriel.

- Tutoriel en anglais <https://youtu.be/04ojCGnRGRg>

- [Tutoriel sous forme de diapositives – Animation de personnages – palier élémentaire](#) (en anglais)

Durant le concours, les équipes utiliseront le temps alloué pour créer leur adaptation animée. Il est important de noter qu'aucun élément de l'animation ne peut être produit ou créé avant le concours. Les équipes doivent apporter les ressources nécessaires sur les lieux du concours. Un accès limité à Internet sera disponible sur deux ordinateurs de bureau câblés, offrant l'accès aux outils logiciels énumérés ci-dessous. Il est important de souligner que Compétences Ontario n'offrira pas une connectivité Wi-Fi ni de licences d'utilisation de logiciels spécifiques.

Le tutoriel vidéo insiste sur l'utilisation de Google Slides/PowerPoint comme principale plateforme pour le concours.

Il s'agit d'un défi officiel.

1.2 Comité technique

Président du comité technique : Michael Frankfort, York Region District School Board

Courriel : michael.frankfort@yrdsb.ca

Comité de planification technique : Eric Bacon (Rainbow District School Board)
Michael Frankfort (York Region District School Board)
Jason Manson (Hamilton-Wentworth District School Board)
Sarah Solter (Hamilton-Wentworth District School Board)

Département des concours de Compétences Ontario

competitions@skillsontario.com

Pour obtenir réponse à vos questions concernant cette fiche descriptive, celles-ci doivent être soumises au moins deux (2) semaines avant la date prévue du concours.

1.3 Horaire du concours

Lundi 5 mai 2025	
8 h 30	Enregistrement à l'endroit prévu pour le concours *
8 h 30 à 9 h	Séance d'information
9 h à 12 h	Défi
12 h à 13 h	Dîner (les concurrents doivent interrompre leur travail durant la pause pour le dîner)
12 h 30 à 15 h 30	Défi
16 h	Cérémonie de clôture sur les lieux où se déroulera le défi

Les concurrents doivent se présenter à l'heure prévue pour leur concours sans quoi le comité technique se réserve le droit de les disqualifier.

1.4 Renseignements additionnels

- Pour plus d'information au sujet des règles, des règlements et de la résolution des conflits : <https://www.skillsontario.com/olympiades-de-competences-ontario?na=302#CompetitorRules>
- Pour plus d'information s'adressant aux visiteurs (stationnement, transport et hôtels) : <https://www.skillsontario.com/oco-visiteurs?na=62>
- Pour savoir si des bourses d'études, bourses ou d'autres prix sont décernés dans le cadre de ce concours : <https://www.skillsontario.com/oco-visiteurs?na=62#Closing>
- Éléments de sécurité qui s'ajoutent à ceux dans la fiche descriptive : <https://www.skillsontario.com/olympiades-de-competences-ontario?na=302#Safety>

2. COMPÉTENCES ET CONNAISSANCES ÉVALUÉES

Thème du concours – 4e à 6e année : Une journée dans mon avenir

Les équipes devront concevoir et produire un projet d'animation illustrant une journée dans leur emploi futur, en mettant en avant une carrière et un scénario prédéfinis. Les élèves devront choisir une future carrière parmi celles proposées ainsi qu'un scénario associé. Il est recommandé aux équipes d'effectuer des recherches avant le concours et d'apporter ces informations le jour de l'événement. Les équipes devront soumettre un scénarimage au moins une semaine avant le concours. Le jour du concours, les équipes utiliseront les résultats de leurs recherches ainsi que les commentaires reçus sur leur scénarimage pour produire un court projet d'animation.

Compétences à démontrer

- *Recherche* : Comprendre et intégrer les tendances ou des innovations liées à la future carrière choisie.
- *Créativité* : Donner vie à la future carrière de manière convaincante et intéressante.
- *Résolution de problèmes* : Illustrer clairement, à travers l'histoire animée, comment la carrière répond au scénario sélectionné.
- *Compétences techniques* : Utiliser des techniques d'animation pour créer une histoire visuellement attrayante et cohérente.
- *Narration* : Communiquer une histoire claire autour de la future carrière.
- *Travail d'équipe* : Collaborer efficacement en répartissant les tâches, en échangeant des idées, et en réalisant le projet.

Liste des futures carrières

<p>Charpentier-menuisier général et technicien en matériaux écologiques</p> <p>Future carrière:</p>	<p>Description : Associer les compétences en menuiserie avec une expertise en matériaux durables pour construire des structures écologiques.</p>
---	---

<p>Spécialiste en construction écologique</p>	<p>Scénario : Chargé de rénover un édifice patrimonial, le spécialiste doit relever le défi d'intégrer des matériaux écologiques tout en préservant l'esthétique historique unique de l'édifice. Le projet doit respecter les normes environnementales actuelles.</p>
<p>Charpentier-menuisier général et concepteur en réalité virtuelle</p> <p>Future carrière : Simulateur en construction virtuelle</p>	<p>Description : Associer les compétences en menuiserie avec la conception en réalité virtuelle pour développer des simulations immersives destinées à la formation et à la planification de projets de construction.</p> <p>Scénario : Avant de construire une charpente de toit complexe, le simulateur crée un modèle de simulation en RV pour former l'équipe aux techniques d'assemblage, identifier d'éventuels problèmes et améliorer l'efficacité globale sur le chantier.</p>
<p>Électricien et technicien en énergie renouvelable</p> <p>Future carrière : Électricien en énergie verte</p>	<p>Description : Associer les compétences en travaux électriques traditionnels avec les technologies d'énergie renouvelable, telles que les installations de systèmes solaires et éoliens.</p> <p>Scénario : Alors qu'il installe un système de panneaux solaires dans une zone résidentielle, l'électricien en énergie verte se heurte à un problème inattendu : un ombrage qui réduit l'efficacité du système. Il doit repenser l'implantation initiale et possiblement intégrer des systèmes de stockage dans des piles pour optimiser le rendement énergétique.</p>
<p>Cuisinier et scientifique agricole</p> <p>Future carrière : Spécialiste culinaire de la ferme à la table</p>	<p>Description : Associer les compétences en arts culinaires avec les sciences agricoles pour concevoir des menus en fonction d'ingrédients locaux cultivés de manière durable.</p> <p>Scénario : Lors de la création d'un menu saisonnier, le spécialiste collabore avec des agriculteurs locaux pour sélectionner des produits</p>

	frais, en ajustant les recettes pour mettre en valeur les saveurs uniques de chaque ingrédient, tout en mettant en lumière les pratiques agricoles durables.
--	--

Exemplaire d'animation pour les équipes de 4^e à 6^e année

Pour visionner un exemple d'animation « Une journée dans mon avenir », veuillez cliquer sur ce lien : [Exemple d'animation pour les équipes de la 4^e à 6^e année](#) (L'animation sera affichée sous peu)

Thème du concours – Équipes de 7^e et 8^e année : Promouvoir un métier spécialisé

Les équipes devront effectuer des recherches sur un métier spécialisé et créer un court projet d'animation visant à promouvoir ce métier. L'animation devra mettre en valeur : les principales étapes du cheminement de carrière, les exigences scolaires nécessaires, et les perspectives en Ontario et/ou au Canada. Bien qu'une liste de métiers soit fournie comme point de départ, les équipes ont la liberté de choisir tout métier spécialisé qui les intéresse. Les équipes devront soumettre un scénarimage au moins une semaine avant le concours. Le jour du concours, les équipes utiliseront les résultats de leurs recherches ainsi que les commentaires reçus sur leur scénarimage pour produire un court projet d'animation.

Compétences à démontrer

- *Recherche et analyse* : Rassembler et synthétiser des informations précises et pertinentes mettant en lumière la portée et l'importance du métier spécialisé choisi.
- *Créativité* : Concevoir une animation convaincante et visuellement captivante pour valoriser le métier spécialisé.
- *Narration* : Communiquer clairement le cheminement de carrière en intégrant les aspects essentiels dans une histoire captivante.
- *Compétences techniques* : Maîtriser les outils et techniques d'animation pour produire un projet d'animation final.
- *Travail d'équipe* : Collaborer efficacement en répartissant les tâches, en échangeant des idées, et en réalisant le projet.

Liste des métiers spécialisés

Électricien	<p><i>Rôle</i> : Installer, entretenir, et réparer des systèmes électriques dans des environnements résidentiels, commerciaux et industriels.</p> <p><i>Importance</i>: Avec le développement constant des infrastructures et la transition vers l'énergie renouvelable, les électriciens jouent un rôle clé dans la distribution sécurisée et efficace de l'électricité.</p>
-------------	---

Charpentier	<p><i>Rôle</i> : Construire, installer, et réparer des structures et des accessoires en bois et autres matériaux.</p> <p><i>Importance</i> : Les charpentiers sont essentiels à l'industrie de la construction, participant à la construction de maisons, de bureaux et d'infrastructures publiques.</p>
Soudeur	<p><i>Rôle</i> : Assembler des pièces métalliques en utilisant diverses techniques de soudage.</p> <p><i>Importance</i>: Les soudeurs garantissent l'intégrité des structures métalliques, contribuant aux secteurs de la fabrication, de la construction, et de la réparation.</p>
Plombier	<p><i>Rôle</i> : Installer et réparer des systèmes de tuyauterie pour la distribution d'eau, le transport de gaz et l'élimination des déchets dans des édifices résidentiels et commerciaux.</p> <p><i>Importance</i>: Les plombiers assurent le bon fonctionnement des systèmes essentiels d'approvisionnement en eau et d'évacuation, préservant la santé et la sécurité du public.</p>
Mécanicien d'équipement lourd	<p><i>Rôle</i> : Inspecter, réparer, et entretenir l'équipement lourd utilisé en construction, en exploitation minière et en agriculture.</p> <p><i>Importance</i>: Ces mécaniciens assurent le bon fonctionnement de l'équipement critique, contribuant à la productivité de diverses industries.</p>
Technicien en CVCA	<p><i>Rôle</i> : Installer, entretenir, et réparer des systèmes de chauffage, de ventilation et de climatisation.</p> <p><i>Importance</i>: Les techniciens en CVCA garantissent des environnements intérieurs confortables et écoénergétiques.</p>
Technicien d'entretien automobile	<p><i>Rôle</i> : Inspecter, réparer, et entretenir des véhicules.</p> <p><i>Importance</i> : Assure la sécurité et le bon fonctionnement des véhicules personnels et commerciaux, contribuant aux besoins quotidiens en transport.</p>
Éducateur de la petite enfance	<p><i>Rôle</i> : Concevoir et mettre en œuvre des programmes éducatifs pour le développement des jeunes enfants.</p> <p><i>Importance</i> : Il jette les bases de l'apprentissage continu et du développement social.</p>
Chef	<p><i>Rôle</i> : Planifier des menus, préparer des repas, et superviser les activités en cuisine.</p> <p><i>Importance</i> : Les chefs enrichissent l'industrie culinaire et</p>

	touristique, améliorant les expériences culturelles.
--	--

Ces métiers ont été sélectionnés à partir d'une liste des métiers les plus en demande, publiée sur le site Web [ProchainNiveau](#). La description de chaque rôle vise à montrer que ces emplois possèdent une portée et une complexité bien plus grandes que ce que l'on pourrait imaginer. Par exemple, un plombier ne se limite pas à remplacer des conduites d'eau potable endommagées. Il peut également concevoir des systèmes d'évacuation des eaux usées pour des édifices à plusieurs étages, ou créer des circuits pour des systèmes d'extinction automatique dans des milieux industriels.

Exemple d'animation pour les équipes de 7^e et 8^e année

Pour visionner un exemple d'animation pour « Promouvoir un métier spécialisé », veuillez cliquer sur ce lien :

[Exemple d'animation pour les équipes de 7^e et 8^e année](#) (L'animation sera affichée sous peu)

Volets du projet :

Volet 1 – Scénarimage

- Votre équipe devra créer un scénarimage (version numérique ou à la main) qui doit comprendre une description de votre animation expliquant à quoi ressemblera votre animation. Les équipes peuvent trouver des modèles de scénarimage en effectuant une recherche en ligne
- Le scénarimage doit comprendre au moins trois (3) actes (début, milieu, fin).
- Les concurrents doivent s'assurer que leur scénarimage comprend des éléments qui permettent au public d'avoir une idée générale de l'histoire (avec conflit(s) et résolution(s) possible).
- Le scénarimage et le résumé devront être soumis une (1) semaine avant le concours en téléchargeant les documents en utilisant le lien qui sera envoyé à l'enseignant responsable de l'équipe par un membre du personnel de Compétences Ontario.
- [Échantillon du modèle de scénarimage](#) (vous devrez faire une copie)
-

Volet 2 – Animation

- Votre équipe devra créer une animation à l'aide du logiciel de votre choix.
- Vous devez vous assurer que les éléments de votre scénarimage sont présentés dans votre animation.
- Il est possible pour votre équipe que certains éléments de l'animation diffèrent du scénarimage et de la bande-annonce. Cela pourrait se produire si, par exemple, vous apportez de petits changements à l'idée générale de votre histoire, ou en raison de contraintes de temps et de défis à relever au cours du processus d'animation. Veuillez noter que ce type de changements est autorisé et que tous les membres de votre équipe doivent être prêts à fournir des explications aux juges au moment de leur présenter l'animation.
- L'animation doit être présentée aux juges dans les trente (30) minutes suivant la fin du concours.
 - **Équipes 4^e à 6^e année : L'animation finale doit avoir une durée d'une à deux minutes.**

- **Équipes 7^e et 8^e année : L'animation finale doit avoir une durée de moins d'une minute.**

3. CRITÈRES D'ÉVALUATION

Critères	Pointage possible
Volet 1 – Scénarimage (soumis à l'avance)	/20
Au moins trois (3) actes (début, milieu, fin)	__1 __2__3 __4 __5
Chaque tableau du scénarimage comprend une description de la scène/de l'acte qui se déroule.	__1 __2__3 __4 __5
Le scénarimage a un lien solide au thème général et explique ce que raconte l'histoire.	__1 __2 __3 __4
Le scénarimage comprend des descriptions et des détails sur la carrière quant à la façon dont les éléments d'animation illustrent la future carrière (4 ^e – 6 ^e année) ou le métier spécialisé (7 ^e et 8 ^e année).	__1 __2 __3 __4
Volet 2 – Animation	/75
Mouvement – les personnages et/ou objets dans les scènes sont capables d'exprimer des émotions, de s'exprimer par leurs mouvements et de susciter l'empathie du public pour l'histoire dans son ensemble.	__5 __10 __15 __20 __25
Moment des actions/débit – Le moment choisi pour les actions à même les scènes est cohérent entre les personnages/objets et soutient l'histoire dans son ensemble. Les actions d'un personnage/objet influencent celles d'un autre d'une manière cohérente. La durée de l'animation est d'une à deux minutes pour les équipes de 4 ^e à 6 ^e année et la durée de l'animation est de moins d'une 1 minute pour les équipes de 7 ^e et 8 ^e année.	__5 __10 __15 __20 __25
Qualité visuelle et narrative – L'animation se distingue par une conception visuelle impeccable et cohérente, mettant en valeur l'utilisation efficace de la couleur, de la texture, du cadrage, et des transitions fluides entre les scènes. L'exécution technique témoigne d'un grand souci du détail, avec des mouvements fluides, un chronométrage précis, et l'intégration créative d'effets visuels. L'histoire est en parfaite harmonie avec le thème donné et comprend tous les éléments essentiels de l'histoire tels que les personnages, le contexte, et le conflit pour tisser une trame captivante et bien structurée. Ce projet réussit à allier compétences techniques et créativité, offrant un produit final convaincant et imaginaire.	__5 __10 __15 __20 __25
Volet 3 – Travail d'équipe	/5
Tous les coéquipiers ont collaboré et contribué au produit final. Communication – écouter attentivement sans interrompre/parler en même temps; poser des questions et fournir de la rétroaction aux autres membres de l'équipe Collaboration – contribution équitable; respecter les forces et les contributions créatives de chacun; s'encourager mutuellement	__1 __2 __3 __4 __5

<p>Gestion du temps – établir des objectifs et des échéanciers réalistes pour le concours; prioriser les tâches; veiller à ce que chacun soit sur la bonne voie et à son affaire</p> <p>Attitude positive – faire preuve de respect les uns envers les autres; apprécier les contributions de chacun; résoudre les conflits de manière constructive en priorisant les solutions</p> <p>Répartition du travail – répartir les tâches de façon juste et assigner les tâches en fonction des forces et des intérêts de chacun; contribution équitable de tous les membres</p>	
<p>Pointage global</p>	<p>/100</p>

Le concours ne se terminera pas par une égalité. Si le pointage est égal à la fin du concours, la composante Animation servira à briser l'égalité.

Toute dérogation à la fiche descriptive, aux grandes lignes du projet ou aux règles, etc. se soldera par une déduction de points à la discrétion du président du comité technique et des juges. Ce type d'infraction n'entraîne pas nécessairement un pointage de zéro (0) ou une disqualification, à moins d'une mention à cet effet dans la fiche descriptive. Le nombre de points déduits est à la discrétion du président du comité technique et des juges. Toute possibilité de disqualification sera révisée avec le président du comité technique et la directrice des concours.

Animation de personnages – palier élémentaire

Comment définit-on travail d'équipe?

COMMUNICATION :

- Écouter attentivement ses coéquipiers sans les interrompre et sans parler en même temps qu'eux
- Donner de l'espace et du temps aux autres pour exprimer leurs idées et opinions
- Poser des questions et partager ses commentaires pour faciliter la compréhension

COLLABORATION :

- Contribuer de manière égale et équitable au projet

- Respecter les forces et les contributions de chacun
- Encourager ses coéquipiers

GESTION DU TEMPS :

- Fixer des objectifs et échéanciers réalistes dans la structure du concours
- Prioriser les tâches
- Travailler avec ses coéquipiers pour veiller à ce que tous soient axés sur la tâche à accomplir

ATTITUDE POSITIVE :

- Faire preuve de respect et de courtoisie envers ses coéquipiers
- Faire preuve d'appréciation pour les contributions de ses coéquipiers
- Gérer les conflits de manière constructive en se concentrant sur la recherche de solutions

RÉPARTITION DU TRAVAIL :

- Répartir le travail équitablement et attribuer les tâches en fonction des forces et des intérêts de chaque coéquipier
- S'assurer que chaque coéquipier a la chance de contribuer équitablement au concours

4. ÉQUIPEMENT ET MATÉRIEL

Fournis par les équipes :

- Crayons, stylos et papier ligné pour le scénario
- Casques d'écoute
- Bouteille d'eau réutilisable
- Collations (sans arachides de préférence)
- Les concurrents doivent être vêtus proprement et convenablement. Les vêtements ne doivent comporter aucun logo, autre que celui de leur école ou de leur conseil scolaire.
- Équipement de protection tel que décrit dans la section Sécurité de cette fiche descriptive.
- Les équipes sont responsables de toute installation nécessaire sur leur dispositif et de corriger tout problème qui pourrait nuire à la performance de leur dispositif.
- Les dispositifs personnels (comme les téléphones cellulaires) ne seront pas permis durant le concours à moins que ce soit pour une urgence et/ou avec la permission du Comité technique ou des juges.
- Un dîner sera fourni. Les options comprennent avec viande ou végétalien, sans gluten et halal. Si vous avez des besoins alimentaires particuliers, veuillez apporter un dîner qui vous convient.

Avant de participer aux Olympiades de Compétences Ontario, les élèves doivent connaître et savoir utiliser les outils et l'équipement énumérés ci-dessus et bien connaître les mesures de sécurité à observer.

Fournis par Compétences Ontario :

- 2 ordinateurs avec une connexion câblée à l'Internet – dotés de capacités de navigation Internet et d'au moins un port USB.

Logiciels installés :

- 1 clé USB par équipe qui pourra être utilisée pour faire le transfert des fichiers de l'ordinateur fourni aux dispositifs de l'équipe puis au comité technique et au(x) juge(s).
- Logiciels fournis :
 - Microsoft Office sera installé sur les ordinateurs fournis puisque Compétences Ontario encourage l'utilisation de Google Slides/PowerPoint pour créer l'animation.
 - Veuillez vous assurer que les élèves ont accès à au moins un Google Drive auquel ils peuvent avoir accès ailleurs qu'au sein du réseau du conseil scolaire (veuillez suivre les protocoles du conseil scolaire).

Logiciels fournis :

- Adobe CC 22.0 Suite
 - AutoDesk SketchBook Pro
 - Paint
 - Quicktime 7
 - MS Media Player
 - Google Slides
 - MS Office
 - 3D Studio Max
 - Maya
 - Blender
- Si vous et vos coéquipiers comptez utiliser Adobe durant le concours :
 - L'utilisation du logiciel Adobe exige la création, sans frais, d'un nom d'utilisateur et d'un mot de passe par chacun des concurrents. Vous DEVEZ créer votre compte Adobe sans frais avant votre participation au concours. Votre nom d'utilisateur doit correspondre à votre adresse électronique. Pour créer votre compte, cliquez sur ce lien - <https://www.adobe.com/ca/acrobat/store-sign-share-docs-photos-free.html>
 - Vous devez avoir vos identifiants Adobe (nom d'utilisateur et mot de passe) lors de votre participation au concours des Olympiades de Compétences Ontario. Vous aurez besoin de ses informations pour utiliser le logiciel Adobe. On vous invite à prendre note de votre nom d'utilisateur et de votre mot de passe et à avoir ces informations en main lors du concours pour procéder à l'ouverture de session durant la séance d'information.

5. SÉCURITÉ

La sécurité est une priorité dans le cadre des Olympiades de Compétences Ontario. Le comité technique se réserve le droit d'empêcher un concurrent de prendre part au concours s'il ne respecte pas les règles de sécurité.

*Les concurrents ne pourront participer au défi tant et aussi longtemps qu'ils n'auront pas l'équipement de sécurité nécessaire. La décision des juges en matière de sécurité sera sans appel.

Les concurrents doivent faire valoir leurs compétences quant à l'utilisation des outils et de l'équipement dont il est fait mention dans cette fiche descriptive. Les juges et le président du comité technique se réservent le droit de demander à un concurrent de quitter les lieux du défi si celui-ci ne démontre pas les compétences nécessaires pour utiliser les outils et l'équipement.

Les concurrents doivent être vêtus proprement et convenablement. Les vêtements ne doivent comporter aucun logo, autre que celui de leur école ou de leur conseil scolaire.



This Employment Ontario program is funded in part by the Government of Canada and the Government of Ontario.

Ce programme Emploi Ontario est financé en partie par le gouvernement du Canada et le gouvernement de l'Ontario.