

Skills Ontario Competition

Olympiades de Compétences Ontario



Contest Scope / Fiche descriptive

2026

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

This document was last updated: **April 23 2026**

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

Plus récente mise à jour du document : **23 avril 2026**

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

This contest highlights each team's ability to collaborate, think creatively, and use digital tools to produce an original animation. Working in groups of four, students will combine their ideas, skills, and knowledge to design and animate a short digital project.

Teams may use Google Slides, PowerPoint, or other animation software supported by Skills Ontario. A tutorial is available to guide participants through the animation process using these programs.

English Tutorial

- [Character Animation - Tutorial Video Update \(English\)](#)

During the contest, teams will use the full allotted time to create their animated project. **NO PART OF THE ANIMATION MAY BE PREPARED IN ADVANCE**—everything must be created on-site. Teams are responsible for bringing all materials they need.

Limited internet access will be available on two hardwired desktop computers, along with the approved software listed below. Please note that Skills Ontario will **NOT PROVIDE WI-FI**.

This contest is offered as an official contest.

1.2 Technical Committee

Technical Chair: Michael Frankfort

Technical Planning Committee: Eric Bacon
Michael Frankfort
Jason Manson
Sarah Solter

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 4, 2026 | |
|---------------------|-------------------------------------|
| 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 - 4:30 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– Essential to Review

Competitor Information:

- Scopes: <https://www.skillsontario.com/skills-ontario-competition#Scopes>
- Student Preparation Manual: https://www.skillsontario.com/files/www/2024_Docs/Student_Preparation_and_Training_Manual_Skills_Ontario_English_April_30_2024.pdf
- Competitor Eligibility: <https://www.skillsontario.com/skills-ontario-competition#CompetitorEligibility>
- Rules and Regulations: <https://www.skillsontario.com/skills-ontario-competition#CompetitorRules>
- Competition Floor Plan: <https://www.skillsontario.com/competition-visitors#FloorPlan>
- Closing Ceremony and Awards: <https://www.skillsontario.com/closing-ceremony>

2. SKILLS AND KNOWLEDGE TO BE TESTED

Contest Theme - Grades 4-6: A Day In Their Future Career

Teams will create a short animated project that imagines **A DAY IN THEIR FUTURE CAREER**, based on one of the scenarios provided. Students will choose a future-focused career theme and are encouraged to conduct research before the contest and bring it with them. **STORYBOARDS will be handed in on site upon arrival. MUST BE SUBMITTED ONE WEEK PRIOR TO THE EVENT** through the upload link that will be provided to teams by Skills Ontario. On contest day, teams will use their research and storyboard feedback to produce their final animation. It is recommended that teams practice in advance to create their backgrounds, characters, and objects, as well as divide up the tasks among the team members.

Skills to Demonstrate

- **Research:** Show an understanding of trends or innovations connected to a possible future career.
- **Creativity & Appeal:** Present the chosen future career in an engaging and imaginative way, ensuring the characters and setting have "Appeal"—a sense of charisma that makes the project interesting to watch.
- **Problem-Solving:** Clearly address the scenario through the events of the animation, using "Staging" to direct the audience's attention to the most important parts of the story.
- **Technical Skills ([The 12 Principles](#)):** Use animation tools and techniques to build a cohesive and visually appealing project. Specifically, demonstrate:
 - **Timing and Weight:** Use "Timing" and "Slow In/Slow Out" to make movements feel realistic and obey the laws of physics.
 - **Fluidity:** Apply "Arcs," "Follow Through," and "Overlapping Action" to ensure motions are smooth rather than rigid.
 - **Flexibility:** Use "Squash and Stretch" to give objects and characters a sense of weight and volume.
- **Storytelling:** Communicate a clear narrative about the future career. Use "Anticipation" to prepare the viewer for upcoming actions and "Exaggeration" to emphasize the challenges and emotions of the story.
- **Teamwork:** Collaborate effectively to share tasks, develop ideas, and bring the animation to completion.

Future Integrated Career Roles List

| | |
|---|---|
| <p>Green Industries + Robotics Technician</p> <p>Future Career: Garden Robot Helper</p> | <p>Description: Builds and programs small robots to help care for school and community gardens.</p> <p>Scenario: A school garden is growing fast, and students cannot keep up with watering and weeding. The Garden Robot Helper designs a small, friendly garden robot that can water plants, check soil moisture, and remind students when vegetables are ready to harvest. The robot must be safe, easy to use, and not squish any plants!</p> |
| <p>Construction + Environmental Tech</p> <p>Future Career: Nature Playground Builder</p> | <p>Description: Designs and builds safe outdoor play spaces using natural materials like wood, rocks, and plants.</p> <p>Scenario: A school yard is muddy and not engaging, and students want more places to explore. The Nature Playground Builder designs log tunnels, climbing stumps, balance beams, and plant areas. They must choose safe materials, prevent puddles, and create spaces for all students (i.e., consider mobility and accessibility needs).</p> |
| <p>Manufacturing + Toy Engineering</p> <p>Future Career: Smart Toy Engineer</p> | <p>Description: Creates toys that move, light up, or react using simple sensors and safe electronics.</p> <p>Scenario: A toy store wants a new display toy that waves, smiles, and responds when someone walks by. The Smart Toy Builder must design the body, choose materials, add simple circuits, and test the toy to make sure it cannot break easily or pinch fingers.</p> |
| <p>Hairstyling & Aesthetics + Digital Art</p> <p>Future Career: Virtual Style Designer</p> | <p>Description: Creates digital hairstyles and makeup looks that people can try on using augmented reality.</p> <p>Scenario: A community centre is hosting a “Future You Day,” and kids want to try out fun looks (e.g., space buns, superhero masks, neon hair streaks). However, the app keeps glitching and giving everyone the same hairstyle. The Virtual Style Designer must fix the program, design new looks, and make sure each style works on different face shapes and hair types.</p> |

Deliverables:

Part 1 – The Storyboard

Your team will need to create a storyboard that includes a description of your animation—either drawn by hand or created digitally. The storyboard should outline what each part of your animation will look like. Teams may look up examples of animation storyboards online for inspiration.

Your storyboard should include **at least three acts** (a beginning, middle, and end) and clearly show the main idea(s) of your animation story.

The storyboard **will be handed in upon arrival to judges on site May 4th. must be SUBMITTED AT LEAST ONE WEEK BEFORE THE CONTEST** using a dedicated link that will be sent to your team's supervising educator by Skills Ontario.

[Sample Storyboard Template](#) (make a copy before editing)

Part 2 – Animation

Your team will create your animation using **ONE OF THE APPROVED METHODS ONLY**. The final animation should clearly reflect the key ideas and scenes shown in your storyboard.

Teams may choose **one** of the following options:

- Digital animation using **GOOGLE SLIDES** or **MICROSOFT POWERPOINT** only, or
- **TRADITIONAL STOP-MOTION ANIMATION** created by taking step-by-step photographs.

No other software, apps, platforms, or animation tools are permitted. No additional hardware is allowed, including personal or school devices, tablets, iPads, computers, laptops, chromebooks, etc. If teams choose to use the traditional stop-motion animation, they are permitted to use digital cameras or other devices to take photos. For traditional stop-motion, teams will need to determine how they will upload their photos to the hardwired computers such as SD card, USB sticks, or additional cabling.

All teams will have access to **TWO ON-SITE, HARDWIRED-FOR-INTERNET COMPUTERS ONLY**. Teams must ensure that they are able to log in to any required accounts and access all necessary files using these non-personal, non-school computers.

It is normal for teams to make small changes to their animation during production due to time limits, storytelling revisions, or technical challenges. These adjustments are permitted; however, all team members should be prepared to clearly explain any differences between the storyboard (or teaser trailer) and the final animation to the judges at the time of submission.

FINAL ANIMATION LENGTH:

GRADES 4-6: 30 TO 60 SECONDS

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 future career. | __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. Animation between 30-60 seconds. | __5 __10 __15 __20 __25 |
| Visual and Narrative Quality – The animation demonstrates a cohesive and polished visual design, including effective use of colour, 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; constructively handling conflict by focusing on finding solutions Work Distribution – dividing up the work fairly and assigning 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.

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).
- **Competitors must read this scope document and any related documents posted (if applicable) online in full.** Verbal instructions alone are not sufficient for preparation. Each competitor must review the entire scope.
- The provincial contest scope will be posted on the Skills Ontario website by January 31st or earlier each year: <https://www.skillsontario.com/skills-ontario-competition#Scopes> . The previous year's scope will remain available for reference as well.

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).
 - Google Chrome web browser.

- There are water stations available on every contest site for competitors and volunteers, you must bring your own reusable water bottle, as there will be no cups provided.
- **Lunch Provided:** A simple lunch (sandwich, cookie, water - using your refillable water bottle) will be provided. The following dietary options will be available: vegetarian, vegan, halal, dairy-friendly, gluten-friendly. If you have other dietary needs, prefer additional food, and/or have other tastes than what may be provided, please bring your own nut-free items. Lunch selection will occur during student registration.

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 DU CONCOURS

1.1 But du concours

Ce défi met en valeur la capacité de chaque équipe à collaborer, à faire preuve de créativité et à mobiliser des outils numériques pour réaliser une animation originale. Les élèves, répartis en équipes de quatre, mettront en commun leurs idées, leurs compétences et leurs connaissances afin de concevoir et d'animer un court projet numérique.

Les équipes pourront utiliser Google Slides, PowerPoint ou tout autre logiciel d'animation accepté par Compétences Ontario. Un tutoriel est mis à leur disposition pour les accompagner, étape par étape, tout au long du processus d'animation avec ces programmes.

Tutoriel en français

- [Tutoriel sur l'animation de personnages – vidéo mise à jour \(français\)](#)

Pendant le défi, les équipes utiliseront tout le temps alloué pour concevoir et réaliser leur projet d'animation. **AUCUNE PARTIE DE L'ANIMATION NE PEUT ÊTRE PRÉPARÉE AVANT LE DÉFI** – tout doit être créé sur place, durant le défi. Les équipes doivent apporter tout le matériel nécessaire à la réalisation de leur défi.

Un accès Internet limité sera offert sur deux (2) ordinateurs de bureau reliés à Internet par câble, de même que les logiciels approuvés énumérés ci-dessous. Veuillez noter que Compétences Ontario **NE FOURNIRA AUCUNE CONNEXION WI-FI.**

Il s'agit d'un défi officiel.

1.2 Comité technique

Président : Michael Frankfort

Comité de planification technique : Eric Bacon
Michael Frankfort
Jason Manson
Sarah Solter

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 4 mai 2026 | |
|-------------------|--|
| 8 h 30 | Enregistrement à l'endroit prévu pour le défi* |
| 8 h 30 à 9 h | Séance d'information |
| 9 h à 12 h | Défi |
| 12 h à 13 h | Dîner (pause du travail lié au défi) |
| 12 h 30 à 15 h 30 | Défi |
| 16 h à 16 h 30 | Cérémonie de clôture sur les lieux du défi |

Les concurrents doivent se présenter à l'heure prévue pour leur défi, sous peine d'être disqualifiés ou de subir une perte de temps de travail, à la discrétion du comité technique.

1.4 Renseignements additionnels – À réviser

- Renseignements pour les concurrents :
- Fiches descriptives : <https://www.skillsontario.com/olympiades-de-competences-ontario?na=302#Scopes>
- Guide de préparation des concurrents : [https://www.skillsontario.com/files/www/2024_Docs/Guide de preparation et dentrainement des concurrents Olympiades de Competences Ontario French April 30 2024.pdf](https://www.skillsontario.com/files/www/2024_Docs/Guide_de_preparation_et_dentrainement_des_concurrents_Olympiades_de_Compétences_Ontario_French_April_30_2024.pdf)
- Admissibilité des concurrents : <https://www.skillsontario.com/olympiades-de-competences-ontario?na=302#CompetitorEligibility>
- Règles et règlements : <https://www.skillsontario.com/olympiades-de-competences-ontario?na=302#CompetitorRules>
- Plan d'étage du site des Olympiades : <https://www.skillsontario.com/oco-visiteurs?na=62#FloorPlan>
- Cérémonie de clôture et remise des prix : <https://www.skillsontario.com/ceremonie-de-cloture?na=359>

2. COMPÉTENCES ET CONNAISSANCES ÉVALUÉES

Thème du défi – 4e à 6e année : Une journée dans leur carrière du futur

Les équipes devront créer un court projet d'animation qui imagine **UNE JOURNÉE DANS LEUR CARRIÈRE DU FUTUR**, en s'inspirant de l'un des scénarios fournis. Les élèves choisiront un métier tourné vers l'avenir et sont encouragés à effectuer des recherches avant le défi, puis à les apporter le jour de l'épreuve. **LES SCÉNARIMAGES DOIVENT ÊTRE REMIS SUR LES LIEUX DU CONCOURS À L'ARRIVÉE SOUMIS AU MOINS UNE (1) SEMAINE AVANT LE DÉFI** au moyen du lien de téléversement fourni par Compétences Ontario. Le jour du défi, les équipes devront utiliser leurs recherches et les commentaires reçus sur leur scénarimage pour produire leur animation finale. Il est recommandé que les équipes s'exercent à l'avance à créer leurs arrière-plans, personnages et objets, ainsi qu'à répartir les tâches entre les membres de l'équipe.

Compétences à démontrer

- **Recherche** : Démontrer une compréhension des tendances ou des innovations liées à une possible carrière du futur.
- **Créativité et attrait** : Présenter la carrière du futur choisie de manière engageante et imaginative, en veillant à ce que les personnages et le décor aient de l'« attrait » — un charme qui rend le projet intéressant à regarder.
- **Résolution de problèmes** : Traiter le scénario de manière claire à travers les événements de l'animation, en utilisant la « mise en scène » pour guider l'attention du public vers les éléments les plus importants de l'histoire.
- **Compétences techniques (les 12 principes de l'animation)** : Utiliser des outils et des techniques d'animation pour produire un projet cohérent et visuellement attrayant. Plus précisément, démontrer les éléments suivants :
 - **Minutage et poids** : Utiliser le « minutage » et le « ralenti en entrée/sortie » afin que les mouvements semblent réalistes et respectent les lois de la physique.
 - **Fluidité** : Appliquer les « trajectoires », la « poursuite du mouvement » et le « chevauchement » pour obtenir des mouvements naturels plutôt que rigides.
 - **Flexibilité** : Utiliser « la compression et l'étirement » pour donner aux objets et aux personnages une impression de poids et de volume.
- **Narration** : Communiquer un récit clair sur la carrière du futur. Utiliser l'« anticipation » pour préparer le public aux actions à venir et l'« exagération » pour souligner les défis et les émotions de l'histoire.
- **Travail d'équipe** : Collaborer efficacement pour partager les tâches, développer des idées et mener à bien l'animation.

Carrières du futur

| | |
|---|--|
| <p>Industries vertes + technicien(ne) en robotique</p> <p>Carrière du futur : Concepteur(-trice) de robots-jardiniers</p> | <p>Description : Concevoir et programmer de petits robots pour aider à l'entretien des jardins scolaires et communautaires.</p> <p>Scénario : Le jardin scolaire prend rapidement de l'ampleur et les élèves n'arrivent plus à gérer l'arrosage et le désherbage. Un(e) concepteur(-trice) de robots-jardiniers doit donc concevoir un petit robot convivial capable d'arroser les plantes, de vérifier l'humidité du sol et de rappeler aux élèves quand les légumes sont prêts à être récoltés. Le robot doit être sécuritaire, facile à utiliser et se déplacer sans abîmer ni écraser les plantes!</p> |
| <p>Construction + technicien(ne) en environnement</p> <p>Carrière du futur : Constructeur(-trice) de terrains de jeux naturels</p> | <p>Description : Concevoir et construire des espaces de jeu extérieurs sécuritaires en utilisant des matériaux naturels comme le bois, les roches et les plantes.</p> <p>Scénario : La cour d'école est boueuse et peu attrayante, et les élèves souhaitent davantage d'endroits à explorer. Un(e) constructeur(-trice) de terrains de jeux naturels doit donc concevoir des tunnels en rondins, des souches à grimper, des poutres d'équilibre et des zones de plantation. Il doit sélectionner des matériaux sécuritaires, prévenir la formation de flaques d'eau et concevoir des espaces accessibles à tous les élèves (en tenant compte des besoins en matière de mobilité et d'accessibilité).</p> |
| <p>Fabrication + ingénierie du jouet</p> <p>Carrière du futur : Ingénieur(e) de jouets intelligents</p> | <p>Description : Créer des jouets qui bougent, s'allument ou réagissent grâce à des capteurs simples et à des composants électroniques sécuritaires.</p> <p>Scénario : Un magasin de jouets veut un nouveau jouet de démonstration qui salue de la main, sourit et réagit lorsque quelqu'un passe devant. L'ingénieur de jouets intelligents doit imaginer le design du jouet, choisir les matériaux, intégrer des circuits simples et tester le jouet pour s'assurer qu'il soit robuste et conçu de manière à ne pas pincer les doigts.</p> |

| | |
|---|---|
| <p>Coiffure et esthétique + art numérique</p> <p>Carrière du futur : Concepteur(-trice) de style virtuel</p> | <p>Description : Créer des coiffures et des maquillages numériques que les gens peuvent essayer grâce à la réalité augmentée.</p> <p>Scénario : Un centre communautaire organise une journée « Moi dans le futur », et les enfants veulent essayer des looks amusants (p. ex., chignons spatiaux, masques de superhéros, mèches de cheveux néon). Cependant, l'application ne cesse de faire des erreurs et applique la même coiffure à tout le monde. Un(e) concepteur(-trice) de style virtuel doit corriger le programme, créer de nouveaux looks et s'assurer que chaque look s'adapte correctement à différentes formes de visage et types de cheveux.</p> |
|---|---|

Volets du projet :

Volet 1 – Le scénarimage

Votre équipe devra créer un scénarimage comprenant une description de votre animation, qu'il soit dessiné à la main ou créé numériquement. Le scénarimage doit illustrer clairement à quoi ressemblera chaque partie de votre animation. Les équipes peuvent consulter des exemples de scénarimages d'animation en ligne pour s'inspirer.

Votre scénarimage doit comprendre **au moins trois (3) actes** (un début, un milieu et une fin) et présenter clairement l'idée principale (ou les idées principales) de votre histoire animée.

Le scénarimage doit être **REMIS AUX JUGES À L'ARRIVÉE SUR LES LIEUX DU CONCOURS LE 4 MAI SOUMIS AU MOINS UNE (1) SEMAINE AVANT LE DÉFI**, en utilisant le lien qui sera envoyé par Compétences Ontario à l'enseignant superviseur de votre équipe.

[Modèle de scénarimage](#) (faites une copie avant de modifier)

Volet 2 – Animation

Votre équipe devra créer une animation en utilisant **UNIQUEMENT L'UNE DES MÉTHODES APPROUVÉES**. L'animation finale doit clairement refléter les idées clés et les scènes présentées dans votre scénarimage.

Chaque équipe doit choisir **une (1) seule** des options parmi les suivantes :

- une animation numérique réalisée uniquement avec **GOOGLE SLIDES** ou **MICROSOFT POWERPOINT**; ou
- une **ANIMATION TRADITIONNELLE IMAGE PAR IMAGE** créée à partir de photographies prises étape par étape.

Aucun autre logiciel, application, plateforme ou outil d'animation n'est autorisé. Aucun matériel supplémentaire n'est permis, y compris les appareils personnels ou scolaires (tablettes, iPads, ordinateurs, portables, Chromebooks, etc.). Les équipes qui choisissent l'animation traditionnelle image par image peuvent utiliser un appareil photo numérique (ou un autre appareil) pour prendre des photos, mais elles doivent prévoir comment transférer les fichiers sur les ordinateurs connectés à Internet par câble (p. ex., carte SD, clé USB ou câbles supplémentaires).

Chaque équipe pourra utiliser **DEUX (2) ORDINATEURS SUR PLACE, CONNECTÉS À INTERNET PAR CÂBLE UNIQUEMENT**. Les équipes doivent s'assurer qu'elles pourront se connecter à tout compte requis et accéder à tous les fichiers nécessaires à partir de ces ordinateurs (qui ne sont ni des appareils personnels ni des appareils de l'école).

Il est normal d'apporter de petites modifications à l'animation pendant la production (p. ex., contraintes de temps, ajustements du récit, défis techniques). Ces ajustements sont permis. Toutefois, au moment de la soumission, tous les membres de l'équipe doivent être prêts à expliquer clairement aux juges toute différence entre le scénarimage (ou la bande-annonce) et l'animation finale.

DURÉE DE L'ANIMATION FINALE :

4e à 6e année : 30 À 60 SECONDES

3. CRITÈRES D'ÉVALUATION

| Critères | Note possible |
|---|-------------------------|
| Volet 1 – Scénarimage (Soumis à l'avance) | /20 |
| Scénarimage comprend au moins trois (3) actes (début, milieu et fin) | __1 __2 __3 __4 __5 |
| Chaque tableau du scénarimage inclut une description de l'événement ou de l'action qui se déroule dans la scène/l'acte. | __1 __2 __3 __4 __5 |
| Le scénarimage démontre un lien fort avec le thème général, en expliquant clairement le message principal de l'histoire. | __1 __2 __3 __4 __5 |
| Le scénarimage contient des descriptions détaillées et des informations pertinentes sur la carrière du futur choisie. | __1 __2 __3 __4 __5 |
| Volet 2 – Animation | /75 |
| Jeu d'acteur/mouvement – Les personnages et/ou les objets à l'écran expriment clairement une émotion ou un mouvement, et peuvent susciter l'empathie du public. Ces choix d'animation servent à faire progresser l'action et à soutenir l'histoire globale. | __5 __10 __15 __20 __25 |
| Minutage/fluidité – Le minutage des actions est cohérent d'une scène à l'autre et entre les personnages/objets, et il appuie le déroulement de l'histoire. Les actions d'un personnage/objet influencent celles des autres de manière logique, avec des enchaînements fluides et cohérents. Animation entre trente (30) et soixante (60) secondes. | __5 __10 __15 __20 __25 |
| Qualité visuelle et narrative – L'animation présente une conception visuelle cohérente et soignée, grâce à une utilisation efficace de la couleur, de la texture, du cadrage et à des transitions fluides entre les scènes. La réalisation technique reflète une attention particulière portée aux détails, avec des mouvements naturels, un minutage précis et une intégration créative des effets visuels. Le récit respecte le thème proposé et intègre les éléments essentiels de l'histoire (personnages, décor et conflits afin de créer une narration captivante et structurée). Le projet équilibre la compétence technique et la créativité, offrant un produit final visuellement convaincant et imaginaire. | __5 __10 __15 __20 __25 |
| Volet 3 – Travail d'équipe | /5 |
| Tous les membres de l'équipe ont collaboré et contribué au produit final. Communication – écouter activement sans interrompre ni parler en même temps que les autres; poser des questions et fournir des commentaires aux autres. Collaboration – contribution équitable; respect des forces et des contributions créatives de chacun; encouragement mutuel. Gestion du temps – fixer des objectifs et des échéances réalistes pour le défi; prioriser les tâches; s'assurer que tout le monde est sur la bonne voie et concentré sur la tâche. Attitude positive – faire preuve de respect et de courtoisie les uns envers les autres; démontrer de l'appréciation pour les contributions de chacun; gérer les conflits de manière constructive en se concentrant sur la recherche de solutions. Répartition du travail – répartir équitablement le travail et attribuer les tâches en fonction des forces et des intérêts de chacun; contribution équitable de tous les membres. | __1 __2 __3 __4 __5 |
| Note globale | /100 |

En cas d'égalité (si le pointage est égal à la fin du défi), le volet Animation servira à départager les équipes.

Les infractions aux consignes de la fiche descriptive, à la description des projets et/ou aux règlements, etc. entraîneront une déduction de points. De telles infractions n'entraîneront pas un pointage automatique de zéro (0) ou la disqualification des concurrents, à moins d'indication contraire dans la fiche descriptive. Le nombre de points déduits sera déterminé à la discrétion du comité technique et des juges. Toute possibilité de disqualification sera révisée par le comité technique et la directrice des concours.

4. ÉQUIPEMENT ET MATÉRIEL

Fourni par les équipes :

- Crayons, stylos et papier ligné (pour le scénarimage)
- Écouteurs
- Bouteille d'eau réutilisable
- Collations supplémentaires (sans arachides)
- Les concurrents doivent être vêtus proprement et convenablement, sans logos autres que celui de leur école ou de leur conseil scolaire.
- Tout ÉPI requis tel qu'indiqué dans la section Sécurité de cette fiche descriptive.
- Les équipes sont responsables de l'installation et du dépannage de leurs propres appareils.
- Les appareils personnels (tels que les téléphones cellulaires) ne seront pas autorisés pendant le défi, sauf en cas d'urgence et/ou avec la permission du comité technique ou des juges.
- **Competitors must read this scope document and any related documents posted (if applicable) online in full.** Verbal instructions alone are not sufficient for preparation. Each competitor must review the entire scope.
- The provincial contest scope will be posted on the Skills Ontario website by January 31st or earlier each year: <https://www.skillsontario.com/skills-ontario-competition#Scopes> . The previous year's scope will remain available for reference as well.

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

Fourni par Compétences Ontario :

- Deux (2) ordinateurs connectés à Internet par câble avec un navigateur Internet approprié et au moins un port USB.
- Une (1) clé USB par équipe qui peut être utilisée pour transférer des fichiers entre l'ordinateur fourni, les appareils de l'équipe et vers les coprésidents du comité technique/juges.
- Logiciels fournis :
 - Microsoft Office sera installé sur les ordinateurs fournis, car Compétences Ontario encourage l'utilisation de Google Slides/PowerPoint afin de créer l'animation.
 - Veuillez vous assurer que les élèves ont accès à au moins un compte Google Drive accessible en dehors du réseau du conseil scolaire (veuillez suivre les protocoles du conseil scolaire).
- Navigateur Web Google Chrome.

5. SÉCURITÉ

La sécurité est une priorité lors des Olympiades de Compétences Ontario. Tout concurrent qui ne dispose pas de l'équipement de sécurité requis ou qui ne se comporte pas de manière sécuritaire peut, à la discrétion du comité technique, être expulsé du site du concours. Les concurrents ne pourront participer au concours 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 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.
