Projet « Études-Action »

DESCRIPTION DES ACTIVITÉS DU CAMP D'ENTRAÎNEMENT

Pendant le camp d'entraînement, tu participeras à un certain nombre d'activités dont le but est de te faire découvrir des choses sur toi. Complète ton choix sur le coupon-réponse à la dernière page et n'oublie pas d'y inscrire ton nom.

ACTIVITÉS EXPLORATOIRES

Les activités exploratoires se dérouleront les avant-midi et dureront environ deux heures trente minutes. Tu dois en choisir trois parmi les six suivantes.

- Génie mécanique

  L'activité débute par une introduction à un logiciel de dessin par ordinateur où tu pourras toi-même faire le dessin d'une pièce. Par la suite, tu pourras voir l'usinage de cette pièce réalisée par une machine programmée et tu pourras également prendre des mesures sur cette pièce pour vérifier la précision du travail effectué.

- Maintenance industrielle

  Comment fonctionnent certains équipements utilisés dans le domaine de l'industrie? Tu en auras une idée en démontant toi-même un compresseur. Une personne-ressource t'expliquera le rôle de ses composants ainsi que les nombreuses applications en pneumatique. Tu pourras également te familiariser avec les systèmes hydrauliques.

- Mécanique du bâtiment

  Après une brève présentation du programme, tu pourras te familiariser avec différents aspects du travail en mécanique du bâtiment tels que la réfrigération (prise de mesures d'un système de refroidissement), la ventilation (prise de mesures également), la tuyauterie (soudure et filetage) ainsi qu'une démonstration en gestion énergétique.

- Architecture

  Voilà une activité où ta perception de l'espace est fortement mise à contribution! Après t'avoir montré comment utiliser un logiciel de conception en trois dimensions, tu pourras faire un aménagement de ton choix et en visualiser le résultat.

- Génie électrique

  Cette activité se divise en deux volets. Dans le volet ordinateurs, tu verras comment relier des ordinateurs en réseau à l'aide d'un coupe-feu (firewall) et de configurer celui-ci de façon à permettre à ces ordinateurs d'accéder à Internet. Dans le volet télécommunications, tu mettras en liaison radio deux ordinateurs de façon à ce qu'ils puissent communiquer entre eux.

- Informatique

L'informatique, c'est bien sûr de la programmation et pour te faire une idée de ce que c'est, tu vas toi-même modifier un programme et en voir les différents résultats. Mais l'informatique, c'est aussi de l'équipement! Tu pourras t'initier à la réseautique en faisant l'installation et la configuration matérielle et logicielle d'un ensemble d'ordinateurs pour qu'ils puissent communiquer entre eux en réseau.

ACTIVITÉS SPORTIVES ET CULTURELLES

Les activités sportives et culturelles se dérouleront les après-midi et dureront environ trois heures. Tu dois en choisir trois parmi les cinq suivantes. Attention : Si tu choisis le football, tu ne peux choisir qu'une autre activité car le football se déroule en deux après-midi.

Sport

- Mur d'escalade

Tu es prêt à te surpasser? Dans cette activité, tu apprendras tout ce qu'il faut pour pouvoir pratiquer ce loisir en toute sécurité : comment utiliser le matériel (cordes, harnais), connaître les termes et des techniques de base et apprendre à travailler avec un équipier.

- Boxe olympique (entraînement)

Rassure-toi, il n'est pas question ici de faire un combat! L'entraînement à la boxe olympique exige beaucoup de discipline et de confiance en soi, et c'est ce que tu pourrais vivre en participant à cette activité. Après une bonne période d'échauffement, tu apprendras les techniques de base de la boxe, comment bouger les mains et les pieds, pour ensuite tester ton apprentissage sur le fameux « punching bag » ou encore avec l'entraîneur muni des mitaines spéciales. Une activité vraiment originale!

- Football

Ce sport t'intéresse mais te semble compliqué? Démystifie-le par le football aux drapeaux. Animée par des entraîneurs de l'équipe des Pionniers du Cégep de Rimouski, cette activité se déroulera en deux séances. La première portera sur la position et le rôle des joueurs et tu apprendras certains jeux de base. Lors de la deuxième séance, tu pourras appliquer ce que tu auras appris en participant à un match.

Culture

- Photo

C'est l'activité idéale pour laisser aller ta créativité. Lors de cette activité, tu te verras confier un appareil-photo avec lequel tu prendras les clichés de ton choix pendant un ou deux jours. Tu feras ensuite des agrandissements de tes clichés en laboratoire et tu pourras même conserver tes réalisations!

- Réalisation d'une émission de radio

Exprime-toi en simulant une émission de radio! Avec deux ou trois coéquipiers, réalise une émission d'une durée de 15 minutes environ. Le sujet de l'émission est au choix de l'équipe : présentation d'un groupe musical ou de musiciens, d'un artiste, d'un thème d'actualité, etc. Si toi ou un autre membre de l'équipe êtes musiciens, vous pourriez être le sujet de l'émission et on pourrait même enregistrer votre prestation! L'équipe serait chargée de réaliser la recherche et les textes de l'émission. Un enregistrement de l'émission sur disque compact sera remis à chaque membre de l'équipe.

----------à remettre lors ---------- de la rencontre----------

Projet « Études-Action » - Choix des activités
coupon-réponse

Nom : _____

Activités exploratoires

Ces activités se dérouleront les avant-midi et dureront environ deux heures trente. Tu dois en choisir trois parmi les six suivantes en cochant dans la case correspondant à ton choix.

Génie mécanique	Maintenance industrielle	Mécanique du bâtiment	Architecture	Génie électrique	Informatique

Activités sportives et culturelles

Ces activités se dérouleront les après-midi et dureront environ trois heures. Tu dois en choisir trois parmi les cinq suivantes en cochant dans la case correspondant à ton choix.

Mur d'escalade	Boxe olympique	Football	Photographie	Radio/musique