



Défi 1 - Manche 3

Voici trois documents : un article, une photo et une vidéo. À vous de nous dire, pour chacun d'eux, s'il s'agit d'une info ou d'une intox. N'oubliez pas d'argumenter.

Chaque bonne réponse vous fera gagner un badge, chaque argumentation validée par les organisateurs vous en fera gagner un supplémentaire, soit un total possible de six badges à collectionner !

Article

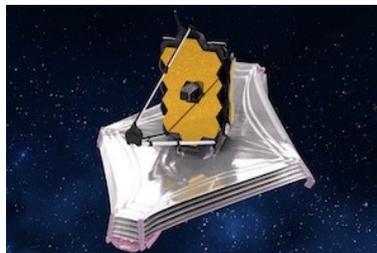
Les robots s'invitent dans les classes et remplacent des élèves qui ne peuvent pas venir à l'école !?! Le ministère de l'Éducation Nationale veut développer cet usage. Mais cela existe-t-il vraiment ?

→ [Lien vers l'Article](#)



Photo

Voici la photo du télescope spatial James Webb après l'ouverture de son miroir secondaire, prise depuis l'espace par un astronaute.
Info ou intox ?



Vidéo

Cet arbre est une vraie révolution dans le monde de l'agro-alimentaire : l'arbre à spaghettis.
Que pensez-vous de cette information ?

→ [Lien vers le reportage sur l'arbre à spaghettis](#)



Saisie des réponses

→ <http://acver.fr/def1manch3>



Défi 1 - Manche 3

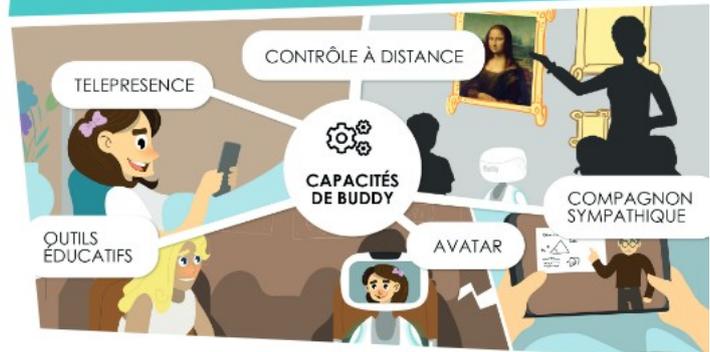
Buddy.
The Emotional Robot



Le robot Buddy de Téléprésence permet de lutter contre l'isolement des enfants empêchés, en longue convalescence, et les aide à matérialiser leur présence physique à distance, de manière unique, lorsqu'ils sont physiquement incapables d'aller à l'école.

Assis en classe aux côtés des autres enfants, Buddy devient l'avatar de l'enfant empêché, lui permettant ainsi de poursuivre sa scolarité et d'interagir avec ses camarades et son enseignant en pilotant le robot.

BUDDY, LE ROBOT AVATAR, CONNECTE LES ENFANTS MALADES ET ISOLÉS AVEC L'ÉCOLE



■ COMMENT FONCTIONNE LA SOLUTION BUDDY DE TÉLÉPRÉSENCE?

Buddy installé dans la salle de classe est contrôlé et déplacé en temps réel par l'élève distant depuis sa tablette.

Buddy est équipé de roues pour se déplacer et un écran pour communiquer en vidéo bidirectionnelle, ainsi que des caméras, des microphones et des haut-parleurs pour interagir.

Piloter un Buddy est encore plus facile que de s'y connecter. À l'aide des flèches du joystick virtuel de l'application, l'élève peut faire pivoter Buddy à 360 degrés et se déplacer pour se rendre jusqu'à sa salle de classe.