VOLCANO GAMEJAM

Junior 2024/2025

CODE {AND} PLAY

Organisé par :

RÉGION ACADÉMIQUE
LA RÉUNION
Liberté
Égalité
Fraternité

Web Cup

BoufTang

RÈGLEMENT

Volcano GameJam

Junior 2024/2025

ARTICLE 1 : CODE AND PLAY = VOLCANO GAMEJAM JUNIOR + WEBCUP JUNIOR

Code and Play est un événement qui résulte de la fusion de deux compétitions de renom : la WebCup Junior et la Volcano Game Jam Junior.
L'académie de la Réunion s'est associée au collectif Bouftang et à l'association WebCup afin de créer l'évènement Code and Play. En réunissant ces deux concours, l'objectif est de favoriser la diversité des compétences et de stimuler les échanges entre le monde du jeu vidéo et celui de la création web tout en offrant une expérience unique à nos jeunes talents.

1. Pour les collégiens : le concours Volcano Game Jam Junior

Voir l'article 2.
Pour plus de renseignements, voir la page académique :
https://pedagogie.ac-reunion.fr/portail-mathematique/cycle-4/actions/concours-volcano-game-jam-junior.html

2. Pour les lycées : le concours Webcup Junior

Le concours consiste en la création d'une page web, sur une durée de 6h, à partir d'une thématique éducative donnée. Le concours existe depuis 2016, il s'adresse aux lycéens, chaque équipe est constituée de 4 élèves avec au moins une fille.
Pour plus de renseignements, voir la page académique : https://www.webcup.fr/code-and-play

3. Le nouveau concours « Code and Play = Web Cup + Volcano Game Jam »

Les enjeux des deux concours présentés sont similaires mais s'adressent à des publics différents :

- promouvoir les innovations numériques en lien avec la pratique du codage ;
- susciter des vocations dans le domaine de l'informatique et des parcours scientifiques dans le cadre du continuum « bac-3/bac+3 », notamment chez les filles et les élèves issus de CSP défavorisées ;
- favoriser l'émergence d'une nouvelle culture scientifique et numérique ;
- permettre aux élèves avec les activités proposées de travailler de nombreuses compétences recensées dans le cadre de référence des compétences numériques (CRCN) (ex : Domaine 3 - Programmer) et faciliter ainsi la certification PIX en fin de cycle 4 et au cycle terminal ;
- développer des compétences algorithmiques chez les élèves en lien avec les programmes d'enseignement de mathématiques et de STI ;
- développer des compétences dans la maîtrise de la langue française ;
- favoriser des pratiques collaboratives de travail entre élèves ;
- développer des compétences transversales : la créativité, l'intelligence collective, l'autonomie et la prise d'initiative ;
- promouvoir des pratiques interdisciplinaires permettant de donner du sens aux apprentissages.

La DRANE ; la CARDIE ; l'inspection pédagogique régionale de Mathématiques, des Sciences et technologies industrielles organisent ce projet avec l'association Webcup et le collectif Bouftang.

Cet événement **s'inscrit totalement dans le cadre institutionnel :**

- La création d'un jeu sérieux permet d'approcher dans un autre cadre, le thème « algorithmique et programmation », inscrit dans les programmes d'enseignement de mathématiques et de technologie (BO n°30 du 26-7-2018).
- Les innovations numériques sont encouragées dans la stratégie numérique du ministère.
- Ce projet permet l'intégration des éléments de la culture numérique nécessaire à l'exercice du métier d'enseignant (BO n°30 du 25-7-2013) :
  - tirer le meilleur parti des outils, des ressources et des usages numériques, en particulier pour permettre la personnalisation des apprentissages et développer les apprentissages collaboratifs ;
  - aider les élèves à s'approprier les outils et les usages numériques de manière critique et créative.

ARTICLE 2 : PRINCIPE GENERAL DE LA VOLCANO GAMEJAM JUNIOR

La Volcano GameJam Junior consiste à créer ***un jeu sérieux,*** à partir ***d'une thématique donnée. Les contraintes du jeu ne sont pas connues des élèves*** : ils les découvriront le jour du hackathon. Chaque équipe utilise deux ordinateurs : un pour coder sur le logiciel de programmation Scratch (version 2.0 au moins) lors d'une journée scolaire et l'autre pour rédiger un texte, à l'aide d'un logiciel de traitement de texte, expliquant l'utilisation du jeu et résumant leurs intentions (1 page maximum).
Les équipes auront à leur disposition des graphiques (décors et "lutins") fournis par les organisateurs et chargés sur leur ordinateur, le jour de l'événement. Elles pourront toutefois ajouter d'autres lutins ou décors si elles le souhaitent (conçus alors le jour même). Ce sera donc un travail de ***Game Design, Codage et Level Design*** : *invention des mécaniques de jeu puis implémentations de celles-ci en langage de programmation Scratch en utilisant des « Lutins ».*

ARTICLE 3 : PUBLIC VISE

Le concours s'adresse **à l'ensemble des collèges de l'île.**
Chaque collège sera représenté par une équipe constituée :

- **de 4 élèves de cycle 4** ayant des bases concernant le codage (le logiciel de programmation Scratch sera utilisé) et une fibre « créative » ;
- ***d'au moins une fille*** dans l'équipe ;
- et des enseignants accompagnateurs référents porteurs du projet (il est souhaitable qu'un professeur de mathématiques ou de technologie soit professeur référent).
  Sont plus particulièrement visés les élèves **qui ne bénéficient pas d'un environnement propice au développement d'un projet d'études scientifiques à long terme.**

Dans le cas où un élève serait dans l'incapacité de participer à l'une des phases, les professeurs référents auront la possibilité d'effectuer un remplacement *tant que l'équipe est toujours composée d'au moins une fille.*

ARTICLE 4 : INSCRIPTION ET ORGANISATION GENERALE

La Volcano GameJam Junior s'organise sur toute l'année scolaire en plusieurs étapes :

➢ Etape 1 : Présentation de la Volcano GameJam Junior à tous les collèges et lancement des inscriptions

Au mois de novembre :

- le règlement du hackathon est envoyé à l'ensemble des collèges de l'île ;
- tous les collèges souhaitant s'inscrire sont invités à remplir un formulaire en ligne qui sera communiqué par les organisateurs.

Attention : les organisateurs ne pourront prendre que <u>les 30 premiers collèges inscrits.</u>

➢ Etape 2 : Phase de qualification en interne dans l'établissement

Cette phase permet d'une part, d'entrainer les équipes inscrites en les mettant dans les conditions de la phase finale et, d'autre part, de produire, in fine, un seul jeu sérieux pour chaque collège inscrit, qui sera envoyé aux organisateurs pour tenter de se qualifier.

Lors de la période de la phase qualificative (communiquée par les organisateurs), tous les collèges inscrits (= les professeurs référents avec l'aide du chef d'établissement) choisiront une demi-journée afin d'organiser ***une « mini Volcano GameJam Junior » de 4h consécutives où il s'agira de créer un jeu sérieux à partir d'une thématique donnée :***

- **Fin novembre,** les organisateurs enverront aux collèges inscrits tous les documents nécessaires pour effectuer cette « mini Volcano GameJam Junior », notamment :
  - la thématique choisie lors de cette phase qualificative ;
  - les consignes et contenus pédagogiques.
- Dans le cas où plusieurs équipes du même collège souhaitent participer :
  - elles devront toutes être constituées d'élèves de cycle 4 avec au moins une fille ;
  - chacune d'elles produira un jeu sérieux à partir de la thématique donnée pendant 4h consécutives ;
  - les enseignants référents sélectionneront ensuite ***la meilleure production*** (= le fichier « Scratch » comportant le meilleur jeu sérieux + la présentation du projet) au sein de leur établissement et donc **l'équipe qui représentera le collège. Attention, chaque collège ne pourra proposer qu'un seul jeu (et donc qu'une seule équipe).**
- Chaque établissement enverra aux organisateurs (*les modalités d'envois seront précisées par les organisateurs*) :
  - le fichier « Scratch » comportant le jeu sérieux sélectionné ;
  - la présentation du projet sf. pdf ;
  - des informations statistiques sur les élèves ayant participé à cette phase qualificative (nb total d'élèves, nb de garçons et de filles, niveau, etc.).

➢ Etape 3 : Sélection des travaux et annonces des collèges finalistes

Le jury se réunira ensuite pour sélectionner les meilleurs travaux et ainsi **les collèges finalistes qui participeront à la finale académique.**

Début février, l'annonce des finalistes s'effectuera officiellement par les membres organisateurs. La thématique choisie pour la finale académique sera également donnée à ce moment-là.

➢ Etape 4 : Finale académique de la Volcano GameJam Junior

Les collèges sélectionnés, représentés par 4 élèves du cycle 4 (avec au moins une fille dans l'équipe), participeront à la finale académique (*les modalités de la finale seront précisées par les organisateurs*).

➢ Etape 5 : Valorisation

La valorisation se fera au troisième trimestre avec les équipes finalistes (*les modalités seront précisées ultérieurement).*

ARTICLE 5 : THEMATIQUE DE LA FINALE ACADEMIQUE

La thématique précise de la finale académique de la Volcano GameJam Junior sera dévoilée lors de l'annonce officielle des équipes finalistes de l'académie. La thématique choisie nécessitera **un travail en interdisciplinarité, principalement avec les disciplines suivantes : Technologie, Mathématiques.**
Les autres disciplines suivantes pourront également s'associer à ce projet :

- Les Lettres ;
- Les Arts-Plastiques (design ; création des décors et lutins) ;
- La Musique (sons et musique du jeu) ;
- SVT, Physique ;
- Les professeurs qui participent à l'Education au Développement Durable ;
- Etc.

Les consignes de la phase finale seront données par les organisateurs le jour de la finale.

ARTICLE 6 : CALENDRIER RECAPITULATIF

Lundi 30/09/2024	• Lancement des inscriptions.
Jeudi 31/10/2024	• Date limite des inscriptions (**les 30 premiers collèges inscrits**).
Du lundi 09/12/2024 au jeudi 19/12/2024	• Phase de qualification en interne dans l'établissement sur une demi-journée (4h).
Jeudi 19/12/2024	• Date limite d'envoi de la meilleure production (jeu + présentation du projet) pour chaque collège inscrit.
Début février 2025	• Annonce officielle des collèges finalistes et de la thématique choisie pour la finale académique.
Vendredi 28 mars 2025	• Evénement Code and Play : finale académique de la Volcano GameJam Junior.
Mai - Juin 2025	• Matinée de valorisation pour les équipes finalistes.

ARTICLE 7 : MATERIEL/LOGISTIQUE

Pour la phase de qualification et la finale académique, les établissements participants doivent prévoir :

- deux ordinateurs par équipe contenant **le logiciel Scratch (version 3.0 au moins)** ;
- un logiciel de dessin (création de lutins, de décors, par exemple avec le logiciel libre « GIMP ») ;
- un logiciel de traitement de texte (écriture, scénario) ;
- l'utilisation d'une tablette graphique est autorisée (design et musique).

Les élèves doivent rester durant toute la durée de l'épreuve.
Sont interdits : les manuels scolaires, toute connexion Internet, les téléphones portables, les clés USB et tout programme ou dessins créer en amont de l'épreuve.

Dans le cas où un élève serait dans l'incapacité de participer à l'une des phases, les professeurs référents ont la possibilité d'effectuer un remplacement tant que la mixité de l'équipe est conservée (au moins une fille).

ARTICLE 8 : COMPOSITION DU JURY POUR LA FINALE ACADEMIQUE ET CRITERES D'EVALUATION

Le jury est composé de membres du collectif Bouftang, de l'association Webcup, de personnels de l'Education Nationale et de représentants des partenaires. Les critères d'évaluation seront basés notamment sur : le respect de la thématique, la qualité de l'expérience du jeu, les compétences algorithmiques utilisées lors de sa création, la maîtrise de la langue française, la créativité des équipes et le travail collaboratif. La fiche d'évaluation utilisée par le jury sera communiquée aux participants en amont de la Volcano GameJam Junior.

ARTICLE 9 : CLASSIFICATION DES JEUX

Les productions des participants **devront respecter la classification PEGI 3+.** Avec cette classification, le contenu du jeu est considéré **comme adapté à toutes les classes d'âge.**



- Le jeu ne doit pas comporter de sons ou d'images susceptibles d'effrayer ou de faire peur à de jeunes enfants.
- Le jeu ne doit faire apparaître ou entendre aucun langage grossier.
- Le jeu doit strictement **s'intégrer aux objectifs de maîtrise du Socle Commun, de Connaissances, de Compétences et de Culture**. **Il ne doit pas comporter de sujets polémiques, portant à débats et doit respecter les valeurs de la République (le jury sera très attentif à la qualité et l'intégrité de chaque jeu).**

ARTICLE 10 : PROPRIETE INTELLECTUELLE ET DROITS D'AUTEURS

Les jeux créés restent la propriété des participants. Toutefois, ils s'engagent à concéder gratuitement aux organisateurs les droits d'exploitation, sur tout support de communication, des travaux réalisés dans le cadre de cet évènement (***à but non lucratif, à visée pédagogique ou afin de promouvoir l'événement***).

ARTICLE 11 : ASSURANCE ET RESPONSABILITE

- Les organisateurs déclinent toute responsabilité quant aux vols, à la perte ou à la destruction du matériel des participants.
- La sélection établie par le jury (phase de qualification, finale académique) est **sans appel.**
- Les organisateurs se réservent le droit d'annuler le concours.

ARTICLE 12 : LES PROFESSEURS COORDONNATEURS DE LA VOLCANO GAMEJAM JUNIOR

Pour tout besoin d'information complémentaire ou toute question, les enseignants pourront contacter les professeurs coordonnateurs de la Volcano GameJam Junior :

- **ABDOUL KAID Sarah**, professeur de mathématiques au collège Quartier Français, Sarah.Abdoul-Kaid@ac-reunion.fr ;
- **FRUTEAU DE LACLOS Désiré**, professeur de mathématiques au collège Auguste Lacaussade, Desire-Max.Fruteau-De-Laclos@ac-reunion.fr
- **THIAW-WING Christophe**, professeur de technologie au collège de l'Etang Saint-Paul, Christophe.Thiaw-Wing@ac-reunion.fr.