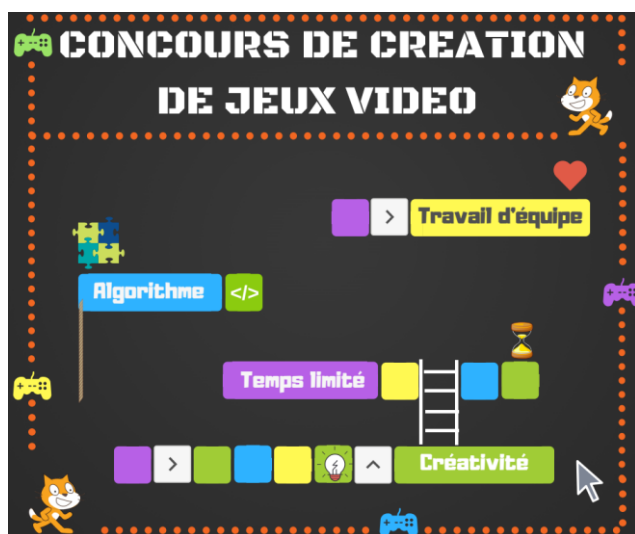


VOLCANO

GAMEJAM

Junior 2020/2021



RÈGLEMENT

Volcano GameJam
Junior 2020/2021



Région académique



FAC DES SCIENCES EN TRANSITION!
ANNÉE 2020-2021

ARTICLE 1 : PRESENTATION ET ORGANISATEURS

L'académie de la Réunion et le collectif Bouftang organisent un **hackathon***, à destination de collégiens : **la Volcano GameJam Junior**, dont l'objectif principal est la création collaborative d'un **jeu sérieux** en un temps limité à une journée**, en utilisant le **logiciel de programmation Scratch**. Cet événement s'inscrit dans la continuité de la **Volcano GameJam Senior**, qui s'adresse aux professionnels. **La DANE ; la CARDIE ; la DAAC ; l'inspection pédagogique régionale de Mathématiques, des Sciences et technologies industrielles, des Sciences de la Vie et de la Terre, de Lettres ; le Groupe Académique « Education au Développement Durable (EDD) » ; l'UFR Sciences et Technologies de l'Université de la Réunion**, organisent ce projet avec le collectif Bouftang et la PIROI (Plateforme d'Intervention Régionale de l'Océan Indien – Croix-Rouge française).

**Un hackathon désigne un événement où un groupe de développeurs volontaires se réunissent pour faire de la programmation informatique collaborative. Le mot « Jam » est choisi pour l'analogie avec les « Jam Sessions » en jazz, séance d'improvisation sur un thème donné.*

*** Un jeu sérieux peut être défini comme un dispositif, numérique (aujourd'hui majoritaire) ou non, « dont l'intention initiale est de combiner, avec cohérence, à la fois des aspects utilitaires (« serious ») tels, de manière non exhaustive et non exclusive, l'enseignement, l'apprentissage, la communication, ou encore l'information, avec des ressorts ludiques issus du jeu, vidéoludique ou non (« game ») ».*

ARTICLE 2 : OBJECTIFS

Les enjeux de la Volcano GameJam Junior revêtent plusieurs aspects :

- 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 » ;
- favoriser l'émergence d'une nouvelle culture scientifique et numérique ;
- développer des compétences algorithmiques chez les élèves ;
- 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 ;
- impulser des actions culturelles pouvant s'intégrer dans le Parcours d'Education Artistique et Culturelle de l'élève.

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 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**.

ARTICLE 4 : 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 5 : 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**

En début d'année scolaire :

- le règlement du hackathon ainsi qu'une vidéo de présentation du concours sont envoyés 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 les 40 premiers collèges inscrits.

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

Cette phase permet d'une part, d'entraîner 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 septembre**, 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 9 collèges finalistes**

Le jury se réunira ensuite pour sélectionner les 9 meilleurs travaux et ainsi **les 9 collèges finalistes qui participeront à la finale académique.**

Début décembre, l'annonce de ces 9 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 9 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 9 équipes finalistes (*Les modalités seront précisées ultérieurement*).

ARTICLE 6 : THÉMATIQUE DE LA FINALE ACADEMIQUE

La thématique précise de la finale académique de la Volcano GameJam Junior sera effectuée lors de l'annonce officielle des 9 équipes finalistes de l'académie. La thématique choisie nécessitera **un travail en interdisciplinarité**, principalement avec les disciplines suivantes : **Technologie, Mathématiques, Lettres**. Les autres disciplines suivantes pourront également s'associer à ce projet :

- 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 7 : CALENDRIER RECAPITULATIF

Lundi 14/09/2020	<ul style="list-style-type: none">• Lancement des inscriptions.
Dimanche 04/10/2020	<ul style="list-style-type: none">• Date limite des inscriptions (les 40 premiers collèves inscrits).
Du Lundi 26/10/2020 au Vendredi 13/11/2020	<ul style="list-style-type: none">• Phase de qualification en interne dans l'établissement sur une demi-journée (4h) <u>dans le strict respect du protocole sanitaire et des gestes barrières.</u>
Mardi 17/11/20	<ul style="list-style-type: none">• Date limite d'envoi de la meilleure production (jeu + présentation du projet) pour chaque collève inscrit.
Début décembre	<ul style="list-style-type: none">• Annonce officielle des 9 collèves finalistes et de la thématique choisie pour la finale académique.
Vendredi 26/03/2021	<ul style="list-style-type: none">• Finale académique de la Volcano GameJam Junior lors de la Semaine des Mathématiques <u>dans le strict respect du protocole sanitaire et des gestes barrières.</u>
Mercredi 28/04/2021	<ul style="list-style-type: none">• Annonce des équipes victorieuses et valorisation pour les 9 équipes finalistes.

ARTICLE 8 : MATERIEL/LOGISTIQUE

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

- deux ordinateurs portables contenant **le logiciel Scratch (version 2.0 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.

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).

IMPORTANT : pour les 9 collèves finalistes, **2 déplacements sont à prévoir par les établissements** : un pour la finale académique et l'autre pour la valorisation. Nous comptons sur votre engagement pour être présents lors de ces événements.

ARTICLE 9 : COMPOSITION DU JURY POUR LA FINALE ACADEMIQUE ET CRITERES D'EVALUATION

Le jury est composé de membres du collectif Bouftang, 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 10 : 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 11 : AUTRES PARTENAIRES

- L'UFR Sciences et Technologies de l'Université de la Réunion.

ARTICLE 12 : 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'évènement***).

ARTICLE 13 : 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 14 : ADAPTATION DE LA VOLCANO GAMEJAM JUNIOR AU CONTEXTE SANITAIRE

Chaque phase devra être effectuée dans la stricte application du protocole sanitaire mis en vigueur à ce moment-là, avec le respect des gestes barrières.

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 la mixité de l'équipe est conservée (au moins une fille).

ARTICLE 15 : 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 ;
- **RAKOTONIZAO David**, professeur de technologie au collège du Chaudron Njiva-David.Rakotonizao@ac-reunion.fr
- **RINGWALD Julien**, professeur de mathématiques au collège Hubert Delisle, Julien.RINGWALD@ac-reunion.fr ;
- **THIAW-WING Christophe**, professeur de technologie au collège Teixeira Da Motta, Christophe.Thiaw-Wing@ac-reunion.fr.