

VOLCANO



GAMEJAM JUNIOR 2018



RÈGLEMENT

Volcano GameJam Junior 2018



RÉGION ACADÉMIQUE

MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION NATIONALE,
DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR
ET DE LA RECHERCHE



L'académie de la Réunion et le collectif Bouftang organisent un **hackathon***, à destination de collégiens : **la Volcano GamJamJunior**, 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 Sénior**, qui existe depuis 5 ans et qui s'adresse aux professionnels.

La DANE, La CARDIE, la DAAC, l'inspection pédagogique régionale de Mathématiques, de STI, d'Histoire-Géographie et de Lettres organisent ce projet avec le collectif Bouftang.

**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 GamJam 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 le plan numérique (loi de refondation de l'Ecole du 8-7-2013, feuille de route académique 2018-2019 du numérique éducatif).
- 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 GamJam 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. 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 GamJam Junior s'organise sur toute l'année scolaire en plusieurs étapes :

- **Etape 1 : Présentation de la Volcano GamJam 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 :

- **La date limite des inscriptions est le vendredi 21/09/2018.**
- **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.

Avant le 13/10/2018 au plus tard, tous les collèges inscrits (= les professeurs référents avec l'aide du chef d'établissement) choisiront une demi-journée afin d'organiser **une « mini Volcano GamJam 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 GamJam 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).**
- **Au plus tard le 31/10/2018**, chaque établissement enverra aux organisateurs (*les modalités d'envois seront précisées ultérieurement*) :
 - le fichier « Scratch » comportant le jeu sérieux sélectionné (version 2.0 au moins) ;
 - la présentation du projet sf. pdf ;
 - le nom et prénom des membres de l'équipe sélectionnée ;
 - 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**

Au mois de novembre, le jury se réunira pour sélectionner les 9 meilleurs travaux et ainsi **les 9 collèges finalistes qui participeront à la finale académique.**

Fin novembre-début décembre, l'annonce de ces 9 finalistes s'effectuera officiellement, à l'Université de la Réunion, lors de la remise des prix de la *Volcano GamJam Sénior* (même concept mais qui s'adresse cette fois-ci à des adultes professionnels). La thématique choisie pour la finale académique sera également donnée à ce moment-là.

➤ **Etape 4 : Finale académique de la Volcano GamJam 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.

Date et horaires : le vendredi 29/03/2018 lors de la Semaine des Mathématiques, de 9h à 16h. Le lieu sera précisé ultérieurement.

➤ **Etape 5 : Valorisation**

La valorisation se fera **fin avril-début mai** avec les 9 équipes finalistes. *Les modalités seront précisées ultérieurement.*

ARTICLE 6 : THEMATIQUE DE LA FINALE ACADEMIQUE

La thématique précise de la finale académique de la Volcano GamJam Junior (en lien avec le patrimoine culturel de la Réunion...) sera donnée **fin novembre** (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, Histoire et Lettres** (les autres disciplines pourront également s'associer à ce projet). *D'autres consignes pourront être données par les organisateurs.*

ARTICLE 7 : CALENDRIER RECAPITULATIF

3/09/2018	<ul style="list-style-type: none">• Lancement des inscriptions
Vendredi 21/09/2018	<ul style="list-style-type: none">• Date limite des inscriptions (les 40 premiers collèves inscrits)
Fin septembre au 31/10/2018	<ul style="list-style-type: none">• Phase de qualification en interne dans l'établissement sur une demi-journée (4h)
Mercredi 31/10/2018	<ul style="list-style-type: none">• Date limite d'envoi de la meilleure production (jeu + présentation du projet) pour chaque collève inscrit
Fin novembre-début décembre 2018	<ul style="list-style-type: none">• Annonce officielle des 9 collèves finalistes à l'Université de la Réunion et de la thématique choisie pour la finale académique
Vendredi 29/03/2019 9h – 16h	<ul style="list-style-type: none">• Finale académique de la Volcano GamJam Junior lors de la Semaine des Mathématiques
Fin avril- début mai 2019	<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).

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.

IMPORTANT : pour les 9 collèves finalistes, **3 déplacements sont à prévoir par les établissements** : un à l'Université de la Réunion lors de l'annonce officielle des 9 finalistes ; un pour la finale académique et un dernier pour la valorisation. Les établissements inscrits s'engagent ainsi à effectuer ces déplacements.

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 : 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 - 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 événement (***à but non lucratif, à visée pédagogique ou afin de promouvoir l'événement***).

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 15 : LES PROFESSEURS COORDONNATEURS DE LA VOLCANO GAMJAM JUNIOR

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

- **ABDOUL-KAID Sarah**, professeur de mathématiques au collège Quartier Français, Sarah.Abdoul-Kaid@ac-reunion.fr ;
- **TURPIN Jimmy**, professeur de technologie au collège Quartier Français, Jimmy.Turpin@ac-reunion.fr ;
- **VALLY Laurent**, professeur de technologie au collège Terrain Fayard, Laurent.Vally@ac-reunion.fr.