

VOLCANO



GAMEJAM

MOI PLUS TARD,
J'VEUX FAIRE DES
JEUX VIDÉO
COMME TOI !

ALORS, IL TE FAUT :
- UNE COMMUNAUTÉ
- UN PC
- TROIS MOIS DE LIBRE
- ET DE L'ASPIRINE



RÈGLEMENT

Volcano GameJam Junior 2017



ARTICLE 1 : PRESENTATION ET PARTENAIRES

L'académie de la Réunion et le collectif Bouftang, initiateur du projet, organisent le premier **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 du **Volcano GameJam**, qui existe depuis 4 ans, et qui s'adresse aux professionnels. La DANE, La CARDIE, l'inspection pédagogique régionale de mathématiques, de STI, d'Histoire-Géographie et de SVT organisent ce projet avec le collectif Bouftang en partenariat avec l'Université de la Réunion, le Parc National de la Réunion et la SEOR.

**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.*

ARTICLE 2 : OBJECTIFS

Les enjeux de la Volcano GamJamJunior 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 ;
- favoriser des pratiques collaboratives de travail entre élèves ;
- développer des compétences transversales : la créativité, l'intelligence collective, l'autonomie et la prise d'initiative.

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 spécial N°11 du 26-11-15).
- Les innovations numériques sont encouragées dans le plan numérique (circulaire de rentrée 2017 – BO n° 10 du 9-03-2017, feuille de route académique 2017-2018 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 25-07-2013).
 - ✚ 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

Chaque collège sera représenté par une équipe constituée :

- de 4 élèves de cycle 4 ayant des bases concernant le codage (le logiciel Scratch sera utilisé) et une fibre « créative » ;
- avec **au moins** une fille dans l'équipe ;
- et un enseignant accompagnateur.

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.**

Pour cette année de lancement, **9 collèges principalement de l'Education Prioritaire, représentant les 4 bassins, ont été préalablement sollicités.** Il s'agit des collèges : Mille Roches, Henri Matisse, Le Dimitile, Jean Letoullec, Terre Sainte, Thérésien Cadet, Auguste Lacaussade, Terrain Fayard et Lucet Langeniet.

ARTICLE 4 : ORGANISATION

➤ **Avant la Volcano GameJamJunior : sensibilisation au sein des établissements désignés (éventuellement sous forme dématérialisée)**

Intervention des membres de la DANE et de professionnels du collectif Bouftang afin de :

- présenter **la Volcano GameJam Junior** aux élèves et aux professeurs intéressés de chaque collège ;
- donner des conseils généraux pour réussir le projet dans le temps dévolu ;
- donner des conseils aux professeurs pour les aider à former les élèves à la GameJam.

Suite à cela, l'établissement constituera une équipe en fonction du public visé.

➤ **La Volcano GameJamJunior**

Il s'agit de créer **un jeu sérieux** à partir **d'une thématique qui n'est pas connue des élèves** avant la session de la GameJam. Chaque équipe dispose de deux ordinateurs pour coder sur le logiciel Scratch lors d'une journée scolaire. Chaque équipe doit également 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).

Pour cette première édition, les équipes auront à leur disposition des graphiques (décors et "Lutins") fournis par le collectif Bouftang et chargés sur leur ordinateur, le jour de l'événement. Elles pourront toutefois ajouter d'autres lutins ou décors si elles le souhaitent, à l'aide d'un logiciel de dessin. Ce sera donc essentiellement un travail de **Game Design, Codage et Level Design** : *invention des mécaniques de jeu puis implémentations de celles-ci en langage Scratch en utilisant des "Lutins" fournis.*

ARTICLE 5 : LA VOLCANO GAMEJAMJUNIOR

Date et horaires : le vendredi 17 novembre 2017 de 9h à 16h.

Lieu : Collège Mille Roches.

ARTICLE 6 : COMPOSITION DU JURY ET CRITERE 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 sur la qualité de l'expérience du jeu, les compétences algorithmiques utilisées lors de sa création, 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 GameJamJunior.

ARTICLE 7 : MATERIEL/LOGISTIQUE

Les établissements participants doivent prévoir :

- deux ordinateurs portables contenant **le logiciel Scratch (version 1.4)**, un logiciel de dessin (création de lutins, de décors, par exemple avec le logiciel libre « GIMP »), un logiciel de traitement de texte (écriture, scénario).

- deux déplacements : un au collège Mille Roches (Saint André, Est) pour la GameJam et un à l'Université de la Réunion (Saint Denis, Nord) pour la valorisation (voir article 10).

Les élèves doivent rester durant toute la durée de l'épreuve. Un repas froid le midi sera prévu par les organisateurs ainsi qu'une collation et une boisson le matin et l'après-midi.

Sont interdits : les manuels scolaires, toute connexion Internet, les téléphones portables, les clés USB.

ARTICLE 8 : DELIBERATION

- Le jury récupère à la fin le fichier Scratch réalisé par chaque équipe, ainsi qu'un fichier texte expliquant l'utilisation du jeu et résumant l'intention des élèves.
- Le jury testera ces jeux et délibèrera. L'annonce des résultats se fera **au plus tard dans la semaine du 27 novembre 2017.**

ARTICLE 9 : AUTRES PARTENAIRES

L'Université de la Réunion et la SEOR sont également partenaires pour cette première édition.

ARTICLE 10 : VALORISATION, REMISE DES PRIX

Remise des prix : elle s'effectuera le vendredi 01/12/17, en même temps que celle de la Volcano GameJam, à l'Université de la Réunion (St Denis).

Valorisation : livres, clés USB, lots offerts par les partenaires, etc. Une journée de rencontre avec les étudiants du BTS Systèmes Numériques ou avec des élèves ayant choisi les enseignements ICN ou ISN pourra également être proposée dans l'optique de les informer sur des suites d'études possibles.

ARTICLE 11 : CALENDRIER

Septembre – Début novembre 2017	Sensibilisation des professeurs et des élèves intéressés par les membres de la DANE et du collectif Bouftang,
Vendredi 17/11/17 de 9h à 16h	Volcano GameJam Junior au collège Mille Roches
Vendredi 01/12/17	Valorisation, remise des prix à 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

Les organisateurs déclinent toute responsabilité quant aux vols, à la perte ou à la destruction du matériel des participants.

ARTICLE 14 : CLAUSE D'ANNULATION

Les organisateurs se réservent le droit d'annuler le concours.