



- PRÉSENTATION -

Le **Cagon Challenge 2022**, le concours de création d'un jeu vidéo avec le logiciel Scratch de l'académie de Nouvelle Calédonie, change de format pour se rendre plus **accessible**, plus **égalitaire** et plus **festif** !

Ce format est très largement inspiré de la *Nuit du Code* (<https://www.nuitducode.net/>) avec l'aimable autorisation des organisateurs.

L'épreuve se déroulera dans les collèges participants : par équipes de 2 ou 3, les élèves auront 6 h pour programmer leur jeu à partir d'un gamepack qui leur sera fourni. Celui-ci comprendra tout l'univers du jeu : lutins, décors ...

Chaque établissement organisera son Challenge pendant la semaine des mathématiques (entre le 5 et le 10 septembre 2022) selon ses ressources et ses contraintes puis choisira parmi les jeux créés celui qui représentera l'établissement au niveau académique dans chaque catégorie (6ème/5ème et 4ème/3ème).

Ce challenge de 6h dans l'établissement est aussi l'occasion d'organiser un moment festif pendant la semaine des mathématiques.

- ORGANISATION -

INSCRIRE SON ÉTABLISSEMENT

Pour inscrire votre établissement, complétez le formulaire d'inscription joint à ce courrier et renvoyez-le à carole.perrin@ac-noumea.nc avant le 1^{er} juin 2022.

Nous vous demanderons ensuite de nous communiquer la date et les horaires retenus pour l'organisation de l'épreuve ainsi que le nombre d'élèves participant au moins 15 jours avant la semaine des mathématiques.

N'hésitez pas à associer vos collègues de technologie à ce concours.

PRÉPARER LES ÉLÈVES

Le **Cagon Challenge 2022** est avant tout une fête et un jeu. Et pour que les élèves puissent pleinement en profiter, il est préférable qu'ils soient préparés à la nature de l'événement.

Voici un exemple de gamepack: <https://scratch.mit.edu/projects/677011321/>

Vous trouverez ci-dessous un lien vers un site proposant des mini gamepack avec des fiches de consignes et des tutos vidéo pour entraîner et/ou sélectionner vos élèves:

<https://www.monclasseurdemaths.fr/profs/algorithmique-scratch/coder-un-jeu-avec-scratch#cc-m-header-11829702793>

Vous pourrez avoir besoin de réaliser des sélections notamment si le nombre d'élèves qui souhaitent participer dépasse la capacité d'accueil de votre établissement (en matière de connexion à Internet ou de nombre d'ordinateurs disponibles).

LE JOUR J

L'épreuve dure 6 heures. C'est long et cela nécessite une organisation adaptée dans votre établissement : journée banalisée pour les participants, organisation durant le week-end ou autre. Il faut le prévoir en avance et plusieurs éléments sont à prendre en compte :

- Le calendrier : l'épreuve doit être organisée **entre le 5 et le 10 septembre**.
- Le nombre de connexions et de terminaux (ordinateurs/tablettes) disponibles : il est crucial de vérifier votre capacité d'accueil. Le jeu peut se faire soit en ligne (dans ce cas les élèves devront avoir un compte pour se connecter sur <https://scratch.mit.edu/>) soit en déconnecté (installation de Scratch 3 nécessaire sur les terminaux utilisés).
- Prévoir à manger et à boire : l'épreuve est longue et nos jeunes codeurs ne tiendront pas 6 heures sans s'alimenter ! De plus, ce moment se veut un événement convivial. Pendant toute la durée de l'épreuve, on encourage les équipes à aller observer le travail des autres, à échanger, s'entraider... Prévoir un coin snack et buvette est important et fait partie de cette ambiance que nous voulons festive.
- Prévoir le test et l'évaluation de tous les jeux créés. Chaque établissement doit sélectionner ses équipes championnes. Cela peut se faire selon les modalités de votre choix (voir dans le document « Règles et conseils » les critères d'évaluation au niveau académique) et il peut-être intéressant d'associer les élèves dans cette sélection. Les projets choisis par les établissements pour les représenter doivent être transmis pour le vendredi 16 septembre :
 - en nous communiquant le lien du projet s'il a été réalisé en ligne
 - en nous l'envoyant par mail
 - ou en nous l'envoyant par wetransfer (<https://wetransfer.com/>) s'il est trop lourd pour être envoyé en pièce jointe.
- Chaque établissement peut récompenser ses meilleures équipes. Cela rendra l'événement plus attractif même si les récompenses restent symboliques. L'As2Maths récompensera les vainqueurs au niveau académique.

Les établissements inscrits recevront juste avant l'épreuve les univers de jeux qui seront proposés aux élèves. (Ces sujets sont confidentiels et ne sont à diffuser aux élèves qu'au début de l'épreuve)

Pour toute question ou difficulté d'organisation, n'hésitez pas à nous contacter à l'adresse carole.perrin@ac-noumea.nc