

Cahier des charges des défis de programmation au lycée

Objectifs du concours

L'objectif principal retenu pour cette opération est de donner une impulsion forte à la mise en œuvre de situations d'apprentissage et de défis adaptés aux élèves, notamment la manipulation de robots, la conception d'algorithmes et l'exécution de programmes.

Dates

Le concours se déroulera du 9 novembre 2022 au 29 mars 2023.

Public cible

Le concours s'adresse aux élèves de seconde, première et terminale qui concourront par équipes de 2 à 3. Les équipes qui participeront à la finale peuvent être constituées d'élèves de niveaux différents. La catégorie d'inscription d'une équipe correspondra au niveau de classe le plus élevé des élèves de l'équipe.

Organisation

1. Entraînement et sélection jusqu'au 28 février 2023

Des défis d'entraînement, disponibles sur le site de la DANE, permettront aux professeurs de sélectionner, pour chaque niveau (seconde, première, terminale), les équipes qui participeront à la finale :

- Défis Python : <https://danepolynesie.gitlab.io/concours-de-codage-et-robotique>

2. Inscription des équipes sélectionnées pour la finale

Les professeurs compléteront le formulaire ci-dessous au plus tard le mardi 28 février 2023 :

- Formulaire : <https://dgxy.link/inscription-finale-cr-2023>

3. Finale le mercredi 29 mars 2023 (durant la semaine du numérique)

La finale, d'une durée de deux heures, sera constituée de 6 défis indépendants de difficultés variées. Plus le défi est difficile, plus il rapportera de points. Les équipes devront cumuler un maximum de points.

Le code produit durant l'épreuve sera à déposer dans le dossier ci-dessous après l'avoir renommé de la façon suivante [numero du défi]-[nom de l'équipe].py ou [numero du défi]-[nom de l'équipe].ipynb, par exemple 1-DANE.py

- Dossier de dépôt : <https://dgxy.link/depot-python-23>

À l'issue de cette finale, les équipes seront classées par catégorie (seconde, première et terminale) selon le nombre de points obtenus et la qualité du code produit.