

2^e Concours Bernard Novelli de projets ISN autour du jeu avec Casio, la SIF et l'association Prologin

En hommage à Bernard Novelli, disparu en juin 2011, et pour manifester son soutien à la spécialité ISN, *Tangente* organise pour la deuxième année un concours de projets informatiques autour du jeu.

Le concours, ouvert aux lycéens (en particulier dans le cadre de projets ISN), consiste à déposer avant le 31 juillet 2014 un projet informatique ou un logiciel de jeu en ligne à connotation mathématique, avec les contraintes suivantes :

- une conception de jeu, au moins partiellement, originale,
- le jeu doit se jouer seul ou à deux ; la gestion des niveaux de jeu ou des configurations doit permettre un usage multiple sans risque de retomber sur une position rencontrée,
- le développement doit être réalisé dans un langage compatible avec la mise en ligne d'une version Web, tablette ou smartphone (flash, html5,...).

Le règlement complet est disponible sur le site

www.infinimath.com ou sur <http://prixnovelli.fr/>

Les projets du prix 2013 sont actuellement étudiés par le jury formé de rédacteurs de *Tangente*, de membres de la Société Informatique de France, et coordonné par les membres de l'association Prologin, déjà organisateurs d'un concours de programmation. Les calculatrices Casio doteront ce concours dont la proclamation de résultats aura lieu le 21 novembre, lors du « Gala Tangente » auquel nos lecteurs sont invités (voir sur www.infinimath.com). Alors, si vous enseignez en ISN ou si vous avez des élèves doués pour l'informatique, n'hésitez pas à les inciter à se présenter au concours (l'inscription doit se faire avant juin 2014). Ils auront toute l'année pour peaufiner leur dossier !

Les rallyes : porte d'entrée du jeu dans l'univers scolaire

Les compétitions mathématiques ont une histoire de plus d'un siècle dans des pays comme la Hongrie, qui a vu naître la première compétition créée par le baron Eötvös en 1894. En France il faudra attendre les années 1970 et 1980 pour que des enseignants, après les années noires de la réforme des mathématiques dites « modernes », créent des compétitions destinées à redonner envie de faire des maths. En 1973, Georges Glaeser, directeur de l'IREM de Strasbourg, est un précurseur en créant le Rallye mathématique d'Alsace pour les lycéens de l'Académie de Strasbourg. Jusque là, la seule compétition était le Concours général, qui s'adressait à une élite et proposait des problèmes qui seraient jugés aujourd'hui trop scolaires. C'est en 1986-1987 qu'une véritable compétition mathématique ludique voit le jour avec la création du *Championnat des jeux mathématiques et logiques*, créé par Gilles Cohen entouré d'une poignée d'enseignants convaincus de l'intérêt d'une telle initiative. Il s'agit de proposer des questions présentées comme de véritables défis, sous une forme amusante, pour lesquels la méthode de résolution est à inventer et pour lesquels on ne demande pas de rédiger une démonstration, exigeance pouvant « bloquer » des élèves en difficulté avec l'écrit, mais seulement de donner une réponse juste, et de trouver toutes les solutions lorsqu'il y en a plusieurs. Cette compétition s'adressait aux élèves dès le début du collège, avant d'être étendue aux écoliers dès le cours élémentaire. Ces premières compétitions seront suivies de beaucoup d'autres, tant locales ou régionales comme le Tournoi mathématique du Limousin, également créé en 1986-87 que nationales comme le concours Kangourou, QCM créé en 1991 sur le modèle du Concours australien.

LES MANUELS ISN DÉDIÉS À VOS ÉLÈVES !



Programmes écrits en Java
302 pages - 19 €
ISBN : 978-2-212-13643-5

NOUVEAUTÉ
Programmes écrits en Python
350 pages - 22 €
ISBN : 978-2-212-13676-0

Ces manuels expliquent les fondamentaux de l'informatique en développant les thèmes du programme : Langage et programmation ; Informations ; Machines ; Algorithmes. Ils comportent des chapitres élémentaires et avancés. Chaque chapitre contient une partie de cours, de savoir-faire et des exercices par niveaux, avec corrigés lorsque nécessaire.

Des ouvrages de G. Dowek, J.-P. Archambault, E. Baccelli, C. Cimell, A. Cohen, C. Eisenbels, T. Viéville et B. Wack
Préface de G. Berry, professeur au Collège de France

Avec la contribution de H. Bersini et de G. Le Blanc pour l'édition spéciale Python.

Ouvrages publiés
avec le concours de l'EPI, la SIF et Inria.

EYROLLES