



RÉGION ACADÉMIQUE
GUADELOUPE

Liberté
Égalité
Fraternité



Deuxième édition de la Nuit du Code au Lycée Hyacinthe BASTARAUD



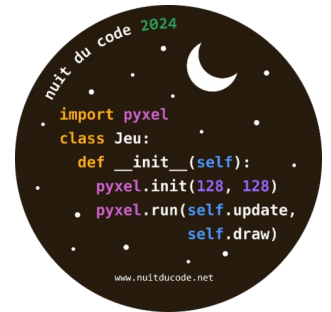
Le 25 mai dernier, le Lycée Hyacinthe BASTARAUD accueillait pour la deuxième année consécutive la "**Nuit du Code**", évènement international qui s'adresse aux établissements scolaires français et francophones partout dans le monde.

Depuis sa création en 2016, ce marathon de programmation durant lequel les élèves, par équipe de deux ou trois, ont 6 heures pour coder un jeu avec Scratch (au collège) ou Python/Pyxel (au lycée), n'a cessé de prendre de l'ampleur. Les chiffres de l'édition 2024 en attestent : 463 établissements inscrits (dont 4 pour l'académie de Guadeloupe), 11585 élèves, 347 villes et 51 pays.

Un effectif de participants plus important et diversifié

Fort de sa première participation réussie, notre lycée a relevé le défi d'accueillir cette année un plus grand nombre d'élèves et d'encadrants.

5 équipes issus des classes de première et terminale de la spécialité Numérique et Sciences Informatiques (NSI), ont pris part à l'évènement, soit un total de 13 élèves, dont 3 filles que nous félicitons chaleureusement ([Girls can code](#) : stages d'informatique pour les collégiennes et lycéennes, débiter en programmation et continuer à coder).



Une nouvelle formule enrichie

Plusieurs nouveautés sont venues compléter l'expérience :

- Une évaluation entre pairs inédite et formatrice : les équipes de terminale notant les productions des équipes de première, et inversement, selon des critères précis.
- Un temps d'échange et une série de démonstrations des jeux créés, pour clôturer les 6 heures de programmation intensives.
- Une équipe de professeurs, encadrants/évaluateurs étoffée :
 - Mme BARCA-CYSIQUE (coordonnatrice des Cordées de la réussite), M. LAPORAL, M. VIARDOT et M. CANCAN, du lycée H. BASTARAUD,
 - M. BERNARD du lycée de BAIMBRIDGE,
 - M. PIERROT de l'académie de Mayotte.

Récompenses et qualification internationale

Cette Nuit du Code a été une véritable fête de la programmation, alliant concentration, créativité, travail d'équipe, exploration de nouveaux univers vidéoludiques et échanges bienveillants entre pairs, le tout accompagné d'un petit déjeuner et d'un déjeuner pour recharger les batteries.

À l'issue des présentations et des évaluations, une équipe a été désigné vainqueur pour chaque niveau (cliquez [ici](#), pour accéder aux deux productions) :

- En première : **BIT MASTER**, composée de Rebecca DE MARCO, Kyllian CESAIRE-GEDEON-LEDA et Adil MARTIN, pour le jeu « **Treasure Hole!** ». Équipe également qualifiée pour le concours international de la Nuit du C0de !
- En terminale : **YTP_FLOW**, composée de Saina ONESTAS et Bethkove CONSTANT, pour le jeu « **War Co-Player** ».

Un succès à renouvelé pour l'avenir

Ce succès renouvelé incite d'ores et déjà les futurs élèves de la spécialité NSI à perfectionner leurs compétences de codage et encourage le lycée, co-organisateur de cette manifestation, à préparer activement l'édition 2025 de la Nuit du C0de !

Merci aux élèves, aux encadrants/évaluateurs, au personnel ATOSS, au service de gestion, à M. Laurent ABBAL organisateur et créateur de la Nuit du C0de et à la direction de l'Établissement.

M. CANCAN
Enseignant en Numérique et Sciences Informatiques
Coordonnateur des concours
« Castor Informatique », « Algoréa »,
« Passe Ton Hack D'abord » et « La Nuit du C0de »



Le Proviseur
J C ABATAN



