

Le concours Castor

Isabelle Flavier

Depuis 3 ans, mon collège participe au concours Castor (pour la mascotte ?). Ce concours original, entièrement gratuit, à destination des collégiens et des lycéens, a pour objectif de faire découvrir aux élèves les sciences du numérique et l'informatique. Il a été créé en Lituanie en 2004, s'est développé dans une vingtaine de pays et existe en France depuis 2011. Simple à organiser, car l'enseignant choisit l'heure de passage pour sa classe, l'épreuve se déroule sur une semaine au début du mois de Novembre. Elle dure 45 minutes et a lieu évidemment dans une salle informatique sous la surveillance d'un enseignant. Les élèves peuvent concourir seuls ou en binômes et doivent répondre à une série d'une quinzaine de questions, jeux ou petites énigmes.

Chacun peut s'entraîner en ligne sur le site du concours : <http://castor-informatique.fr/> et découvrir les exercices variés, souvent amusants et qui plaisent énormément aux élèves.

Ci-dessous, deux exemples de problèmes.

À noter que certains exercices sont identiques dans plusieurs niveaux.

Les résultats paraissent quelques mois plus tard, chaque élève pouvant regarder son score directement. L'enseignant coordinateur reçoit les résultats de tous les participants au sein de son établissement. Des diplômes peuvent être imprimés et distribués aux élèves et les meilleurs d'entre eux recevront une magnifique clé USB à l'effigie du fameux Castor...

Ce concours, accessible vraiment à tous, plaît aux élèves, il leur paraît ludique... et pourtant beaucoup d'exercices requièrent de réelles capacités d'imagination et de logique et demandent pour la plupart une réelle prise d'initiative, ce que nous ne pouvons qu'encourager !

Et maintenant, trêve de discours : à vous de jouer ! Allez tester les concours précédents en temps réel, histoire de voir si, comme moi, vous aurez envie de jouer en même temps que vos élèves l'année prochaine !

The image displays two screenshots of the Castor competition interface. The left screenshot, titled "Robot peintre", shows a programming exercise. It includes a list of commands on the left (e.g., "Avancer de 1 case vers le sud", "Tourner à gauche") and a grid where a robot's path is drawn. The right screenshot, titled "Réseau pas cher", shows a logic puzzle. It features a grid with computers at various intersections and a goal to connect them using the fewest cables possible, indicated by lines on the grid.

Niveau 6^{ème}/5^{ème}

Niveau 4^{ème}/3^{ème}