



Code League Européenne, compétition internationale du codage en sciences

publié le 25/06/2020

Ouvert à toute les classes, du primaire au secondaire, un livret pédagogique est disponible.

Descriptif :

Ouvert à toute les classes, du primaire au secondaire, un livret pédagogique est disponible.

Sommaire :

- Comment participer ?

Science on Stage Europe a lancé une compétition internationale autour du codage en sciences (STEM : Sciences, Technologie, Ingénierie et Mathématiques).

La compétition est soutenue par SAP et organisée par Science on Stage Allemagne. Elle est ouverte à toutes les classes européennes du primaire au secondaire en physique, chimie, biologie, technologie, informatique, mathématiques, sciences de l'ingénieur...

Que faut-il faire ?

Science on Stage cherche à encourager des projets de codages innovants du primaire au secondaire, éventuellement avec l'utilisation de microcontrôleurs (Arduino, Raspberry Pi, Calliope...) dans n'importe quel langage informatique (C++, Scratch, Snap !, Python...) dans trois catégories :

- Sciences fondamentales en 0 et 1
- Microcontrôler le monde
- Environnement 4.0

Le résultat du projet devra être présenté par un rapport, une courte vidéo, une simulation en ligne, une page web ou tout autre forme attractive.

Vous pourrez vous inspirer du livret pédagogique "Codage en Sciences" disponible gratuitement [en lecture et téléchargement sur le site](#)

● Comment participer ?

Développez votre projet avec vos élèves et envoyez vos documents (en anglais) avant le 1er décembre 2020 à info@science-on-stage.eu.

▶ [Plus d'informations sur la page dédiée](#)



Académie
de Poitiers

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.