



### Session 2026 des trophées NSI

La 5ème édition des « Trophées NSI » est désormais lancée : cette action à dimension nationale, avec une organisation territoriale, est pilotée par l'association Talents du numérique (TDN) et bénéficie du soutien du ministère de l'éducation nationale de l'enseignement supérieur et de la recherche. Elle vise à mettre en avant les projets réalisés par des élèves de lycée suivant l'enseignement de spécialité NSI en cycle terminal du lycée général.

La participation aux Trophées NSI est proposée aux élèves de lycée d'enseignement général suivant l'enseignement de spécialité « numérique et sciences informatiques », en première ou en terminale. En donnant une large visibilité aux projets réalisés par les élèves et leurs professeurs dans le cadre de l'enseignement de spécialité NSI, au cours de leur scolarité, les Trophées NSI participent à l'attractivité de la spécialité auprès des élèves, notamment auprès des filles.

Plus d'informations sur cette action sont disponibles sur [Eduscol](#) et sur [le site dédié aux trophées](#).

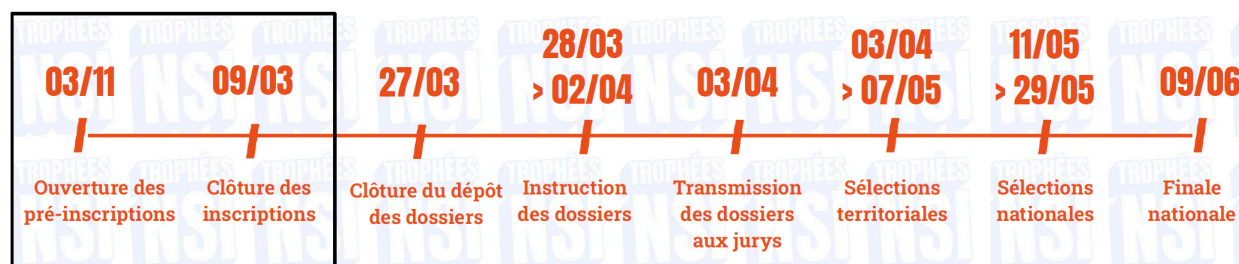
### Modalités de dépôt des dossiers

Pour cette édition, les candidatures doivent être déposées par le professeur des élèves sur la [plateforme dédiée](#) avant le 27 mars 2026. Les modalités de participation, les catégories de prix et les critères de notation sont précisés dans le règlement accessible via [le lien suivant](#).

### Les changements : pré-inscriptions obligatoires

- Le thème 2026 est « Nature et Informatique » (il n'est pas obligatoire de présenter un projet dans ce thème).
- Une phase de pré-inscriptions obligatoire [ici](#), du 3 novembre 2025 au 9 mars 2026.
- 8 prix académiques pourront être attribués (au lieu de 6).
- 2 à 4 élèves par équipe (au lieu de 5 max).
- Une démonstration vidéo de 3 min (au lieu de 5 min).

### Le calendrier



# Partie pratique de l'épreuve de l'enseignement de spécialité numérique et sciences informatiques de la session 2026

## Organisation de l'épreuve

La note de service parue au [Bulletin Officiel du 4 décembre](#) précise les modalités d'organisation de l'épreuve :

- Les situations d'évaluation sont regroupées dans une banque disponible sur le site [delos](#) au plus tard au 24 mars de chaque session.
- Le jury choisit le sujet attribué au candidat parmi ceux retenus par l'établissement. Les épreuves se dérouleront dans chaque établissement selon le calendrier fixé par le recteur d'académie ou le vice-recteur d'académie concerné. Les professeurs examinateurs renseignent une fiche individuelle d'évaluation au nom de chaque candidat. Cette fiche porte la note qui est attribuée au candidat sur 20 points, exprimée au demi-point près, et un commentaire qualitatif. Ce document est remis à l'issue de la correction au chef d'établissement. Les professeurs examinateurs complètent, par ailleurs, pour chaque candidat les informations demandées sur l'application Santorin.

## Déroulement de l'épreuve

La note de service parue au [Bulletin Officiel du 21 aout](#) précise les objectifs de l'épreuve :

Durée : 1 heure

Modalités : La partie pratique consiste à programmer sur ordinateur une application informatique à partir d'un document fourni au candidat. L'épreuve a pour objectif d'évaluer le niveau de maîtrise des compétences pratiques du candidat. Cette partie est notée sur 20 points. Le candidat est évalué sur la base d'un dialogue avec un professeur-examineur. Un examinateur évalue au maximum quatre élèves simultanément. L'examineur ne peut pas évaluer un élève qu'il a eu en classe durant l'année en cours.

## Trois sujets 0

Trois sujets « zéro » pour l'épreuve pratique sont [mis à disposition](#).

## Objectifs de l'épreuve

Deux éléments sont essentiels dans cette épreuve :

- la programmation d'une application informatique, au sens de réalisation informatique, à partir d'un document présentant un problème et un corpus d'informations (code existant, données, etc) ;
- l'interaction avec une ou un professeur examinateur permettant de répondre aux questions au travers d'un échange bienveillant favorisant l'autonomie pour certains élèves et servant d'aide ou d'appui pour d'autres.

## Une épreuve avec contexte

Les informaticiennes et informaticiens travaillent sur des problèmes issus de contextes variés, souvent extérieurs à leur propre champ et en coopérant avec leurs collègues sur des programmes écrits par d'autres et qui seront repris ensuite. Cette dimension d'ouverture s'exprime dans cette partie pratique de l'épreuve. On considère ainsi :

- des sujets répondant à des problèmes réels et concrets qui peuvent être en lien avec d'autres disciplines ou des enjeux sociétaux. On évite ainsi des sujets dont le contexte artificiel n'existe que pour les besoins du sujet. Par ailleurs, il faut privilégier les contextes qui favorisent l'engagement de tous, candidates et candidats ;
- des sujets qui proposent un ou plusieurs codes que l'élève doit s'approprier. L'élève produit un code et porte un regard critique sur celui ou ceux déjà écrits (test, correction d'erreur, extension du comportement, etc.).

## Format des sujets

Les sujets pourraient prendre la forme suivante :

- une introduction présentant le contexte et la problématique, suivie éventuellement d'une question d'appropriation ;
- des questions de programmation s'inscrivant dans un cadre existant, sans squelette fourni ;

- des questions visant à évaluer l'esprit critique et la démarche des élèves : tests, débogage, modification d'un code existant ; compléter un code existant, etc ;
- un descriptif du contenu des fichiers mis à disposition des élèves : fichiers de code, fichiers de données utilisées dans les questions, etc.

#### *Introduction et présentation du contexte :*

Le document fourni aux élèves commence par une description du contexte et du problème étudié : celle-ci doit être brève et ne pas dépasser une page conformément aux sujets 0. Une première question peut s'assurer de la bonne compréhension de ce contexte par le candidat ou la candidate. Cependant, elle doit être courte et permettre en premier lieu à la ou au professeur-examineur de remédier à d'éventuels problèmes d'appropriation.

#### *Les questions permettant d'évaluer la capacité à savoir programmer une fonction dans un contexte donné.*

Les questions de programmation demandent à l'élève d'écrire une fonction assez courte, **autour d'une dizaine de lignes**, sans squelette de code. Cette fonction s'appuie sur le contexte et les fonctions fournies avec le sujet. Le sujet peut proposer des tests visant à s'assurer du bon fonctionnement du programme ou considérer que l'écriture de ces tests fait partie de la question, c'est alors indiqué explicitement dans le sujet.

Un appel à la ou au professeur-examineur est obligatoire pour permettre aux élèves de passer à la suite. C'est celle-ci ou celui-ci qui permet, d'une part, d'apprécier si le code fonctionne et, d'autre part, d'échanger sur la bonne compréhension de son programme et d'évaluer la capacité de l'élève à expliquer son fonctionnement.

#### *Les questions permettant d'évaluer la capacité à exercer un regard critique sur un programme existant*

Le sujet comporte des questions demandant aux élèves d'exercer un regard critique sur du code existant et d'être capable de le faire évoluer. Cela peut s'exprimer selon des modalités variées.

Par exemple, on peut citer :

- l'écriture de tests pour des fonctions que les élèves n'ont pas écrites, notamment dans un contexte de programmation défensive ;
- l'extension ou l'adaptation du code existant pour un nouvel objectif ;
- l'identification d'un problème logique dans le code et sa résolution.

Ces questions ont pour but de susciter un échange constructif avec la ou le professeur examineur dont on attend qu'elle ou il puisse guider l'élève tout en évaluant sa capacité à s'exprimer et à prendre en compte les remarques. La démarche de résolution de l'élève est ici plus importante que la mise en œuvre effective.

Avec une semaine d'avance, nous vous souhaitons de passer, toutes et tous, des vacances de fin d'année reposantes, sereines et festives.