

< Class'Code >

Se former pour initier les jeunes à la pensée informatique



CONTEXTE



<Class'Code>

D-Clics
NUMÉRIQUES

CAPRIO

L'école
du code

**COMMENT INITIER LES ENFANTS DE 8 A 14 ANS
AUX SCIENCES DU NUMERIQUE
ET LEUR APPRENDRE A CODER ?**

FORMER

LES MEDIATEURS, ANIMATEURS ET ENSEIGNANTS

A L'INFORMATIQUE LUDIQUE ET CREATIVE

ET A LA “CULTURE CODE” !

<Class'Code>

**COMMENT FORMER LES 300 000
ANIMATEURS
DONT NOUS AVONS BESOIN ?**

UNE FORMATION HYBRIDE

=

FORMATION EN LIGNE

+

MAILLAGE DU TERRITOIRE

LES PARTENAIRES HISTORIQUES



UNIVERSITÉ DE NANTES



VALEURS

- **le code comme point d'entrée vers la science (informatique), la technique et la société**
- **l'équité territoriale**
- **le renforcement des territoires pédagogiques**
- **une démarche prenant en compte les enjeux de genre**

MOYENS

le soutien des informaticiens (étudiants, élèves, techniciens, ingénieurs)

la création de ressources éducatives libres

la recherche

OBJECTIF

Concevoir, produire et de déployer sur tout le territoire

une formation hybride

à destination des **professionnels de l'éducation**

et de toutes les personnes désireuses d'

initier les jeunes à la pensée informatique.

DEMARREZ LE

PARCOURS

< **Class'Code** >

3 PUBLICS A ADRESSER

1. **Les professionnels de l'éducation** (animateurs, médiateurs, enseignants)
expérience de l'éducation mais pas forcément de compétence informatique.
2. **Les professionnels de l'informatique et du numérique**
compétences informatiques mais pas forcément dans sa transmission.
3. **Plus généralement à toutes personnes** désirant initier des jeunes de 8 à 14 ans
à la pensée informatique dans et hors l'école.

5 MOOCs

<Class'Code>

1 MOOC =
10h en ligne (3/4 semaines)
2 x 2h pres de chez vous
= capable d'animer un atelier

PILOTE 19/04



#1 | DECOUVREZ LA PROGRAMMATION CREATIVE

<Class'Code>

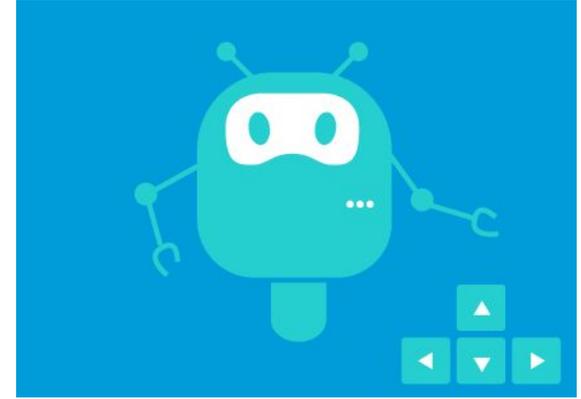
3 MODULES THEMATIQUES



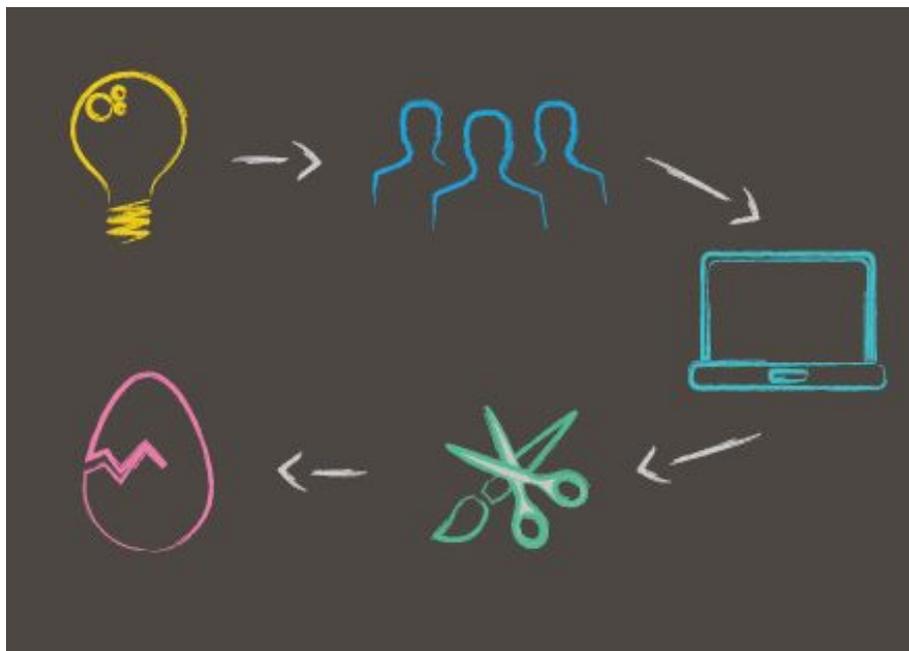
#2 |
MANIPULER
L'INFORMATION



#3 |
CONNECTER LE
RESEAU



#4 |
DIRIGER LES
ROBOTS



#5 | S'APPROPRIER LE PROCESSUS DE CREATION

UN CADRAGE PEDAGOGIQUE PARTAGE

Commencer a programmer

pour comprendre en faisant et créer

Prendre du recul sur les concepts informatiques

et identifiez les enjeux de société

Construire des séquences pédagogiques

pour transmettre des solutions avec et sans ordinateurs

Partager avec la communauté, échanger avec des professionnels

et s'appuyer sur des ressources libres

APPROCHE DIDACTIQUE

L'ordinateur ne fait que ce qu'on lui demande de faire et rien d'autre

Il existe différents algorithmes pour arriver à un objectif

et on peut les traduire pour un ordinateur au prix de certaines conditions

Les algorithmes peuvent se comparer en efficacité

et ça peut tout changer entre un algorithme qui arrive au résultat en temps raisonnable et celui qui n'y arrivera peut-être jamais

L'histoire des inventions successives qui ont permis de créer des machines capables de faire dérouler n'importe quel algorithme permet de mieux comprendre toutes ces notions et la nature d'un ordinateur.

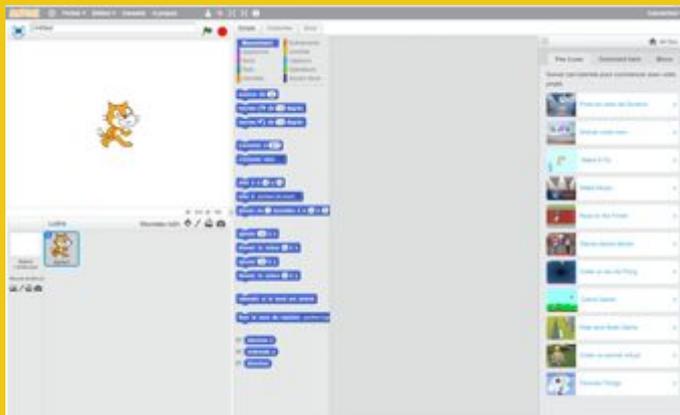
ET MAINTENANT

JOUEZ !

< **Class'Code** >

COMMENCEZ A PROGRAMMER

POUR COMPRENDRE EN FAISANT
ET CRÉER VOS SÉQUENCES PÉDAGOGIQUES



En quelques minutes vous vous rendez compte que vous êtes capable de coder et vous créez vos premier programme...





PRENEZ DU RECU

MAIS QUI A BIEN PU INVENTER
LES PREMIERS ALGORITHMES ?



Découvrez la grande histoire des découvertes, des inventions et de celles et ceux qui ont fait l'informatique

JOUEZ SANS ORDINATEUR

POUR BIEN S'APPROPRIER
LES CONCEPTS INFORMATIQUES

Comprendre la pensée informatique c'est maîtriser des compétences qui aident à apprendre et à comprendre même et surtout sans ordinateurs



ENTREZ DANS LA

COMMUNAUTE

< **Class'Code** >



SE RENCONTRER ET ECHANGER

ENTRE VOUS, PRÈS DE CHEZ VOUS.

*Se retrouvent enseignants, animateurs, éducateurs,
professionnels de l'éducation et de l'informatique,
simple curieux pour apprendre ensemble !*

ECHANGEZ AVEC DES PROFESSIONNELS

ENTRAIDEZ-VOUS ET DEPASSEZ LES ECUEILS

EXPERIMENTEZ LES ACTIVITES

PARTAGEZ LES BONNES PRATIQUES

LES TEMPS DE RENCONTRE

2 séances de 2 heures par module en fin de semaine 1 et 3

près de chez vous dans des lieux mis à dispositions par les participants

Grâce à une plateforme logistique

Les structures partenaires affirment leur volonté de

- travailler en mode pluri-acteurs et inter-structure
- rassembler les apprenants sans contrainte hiérarchique

On parle de tiers lieux pour ramener de la diversité et créer des groupes ouverts

CONTENUS DES RENCONTRES

Un kit pédagogique par rencontre propose de :

- **Co-construire** en programmant ensemble
 - **S'entraider**, partager les bonnes pratiques, ses bugs, et dépassez les écueils
 - **Expérimentez** les activités et allez plus loin dans la compréhension de l'informatique
- On fait tout cela à travers :
- Des *"code-jam"*
 - Des activités débranchées ou sur machine
 - Des exposés-débat sur des sujets

PARTICIPER

Le **participant-e**

= majoritairement des professionnel(le)s de l'éducation

Le **facilitateur(e)**

= professionnel-le de l'informatique pour partager savoir et contexte

- *Idéalement parmi les participants, sinon contact à distance*
- *Différent de la didactique de l'informatique (à savoir comment apprendre le « code »)*

L'**organisateur(e)** de la rencontre

= membre de la structure accueillante ou volontaire parmi les participants

- *aide à trouver un lieu, les dates, partager les informations*
- *aide à l'animation de la rencontre : accueil, timing, reporting*

FACILITATEUR, FACILITATRICE ?

Um(e) professionnel(le) de l'informatique

Investissement env. 1jr par module

- Quelques heures de préparation en amont pour savoir ce dont on parle
- 2 x 2 heure de présence sur les rencontres
- Rester au contact en aval

Pour quoi faire

- Aider les participants qui sont majoritairement des débutants
- Partager son expérience, son métier
- Apprendre des autres

Outil : kit pédagogique, FAQ, Mooc

COORDINATEURS

Mission

- Participer à la mise en place du maillage sur un territoire donné
- Animer le réseau sur un territoire
- Aider à l'organisation des temps de rencontre
- Faire le lien entre un territoire et le projet au niveau national

Outil

- Plateforme web
- Kit et FAQ
- Outils de communication
- L'Assemblée des coordinateurs + mailing liste
- Le support du bureau national

Investissement : env.2jrs/semaine pendant quelques mois puis 1jr/semaine

< Class'Code >

Calendrier

DES RESSOURCES EDUCATIVES LIBRES

5 MOOCS
1 MANUEL 1,2,3 CODEZ
1 CENTRE DE RESSOURCE EN LIGNE
1500 GROUPES D'ÉCHANGE

<Class'Code>

Accueil Actualité Présentation Formations Rencontres Ressources Le Projet Aide

Accueil



BIENVENU(E)S

ClassCode proposera **dès la rentrée 2016** un programme de formation gratuit à destination de toutes personnes désireuses d'initier les jeunes de 8 à 14 ans à la pensée informatique. Le programme comprendra de 1 à 5 modules de formation en ligne d'une dizaine d'heure chacun, couplé à des temps de rencontre présentielle pour partager, expérimenter et échanger entre apprenants.

En attendant l'ouverture du programme nous vous invitons à en savoir plus en suivant la visite guidée.

A très bientôt sur Class'Code.

S'INSCRIRE

LA VISITE GUIDÉE

CETTE FORMATION EST-ELLE POUR VOUS ?

Faites le point grâce à notre présentation interactive et participative.

FORMATION EN LIGNE ET TEMPS DE RENCONTRE ?

Tout savoir sur le fonctionnement de Class'Code, la formation en ligne, les temps de rencontre et l'accompagnement.

EN SAVOIR PLUS SUR LE PROJET ?

En savoir plus sur le projet, les partenaires, l'avancée des travaux.

<Class'Code>

LES COURS EN LIGNE

Au travers d'une pratique concrète de la programmation et d'activités débranchées, comprendre les concepts clés de l'informatique et les

PIXEES.fr

RESSOURCES POUR LES SCIENCES DU NUMERIQUE

Class'Code et Pixees: Accueil.

par les partenaires de
<Class'Code>

ACCUEIL ACTUALITÉS RESSOURCES INTERVENTIONS FORMATION CONTACTS

ACTUALITÉS

RESSOURCES

INTERVENTIONS

ON RESTE INFORMÉ GRÂCE À LA GAZETTE DES SCIENCES DU NUMÉRIQUE ET À SES ARCHIVES

ON UTILISE DES RESSOURCES CLÉS EN MAIN QUI ONT FAIT LEUR PREUVE SUR LE TERRAIN.

ON ÉCHANGE AVEC DES SCIENTIFIQUES TCHAT, CONFÉRENCES, FORMATIONS, ATELIERS

ACCUEIL

Voici pixees.fr, votre boîte à outils pour partager cette culture scientifique avec toutes et tous. Et voici qui nous sommes. Nous aidons à répondre à la question, «Le monde numérique, oui mais encore ?».

ACTUALITE À LA UNE DE LA PAGE D'ACCUEIL , COLLÈGE , EDUCATEURS , INITIATION À LA PROGRAMMATION , INITIATION AUX ALGORITHMES , LIVRE , PARENTS , PRIMAIRE , PROFESSEURS DES ÉCOLES , PROFESSEURS DU SECONDAIRE , REPRÉSENTER LES INFORMATIONS , RESSOURCES À LA UNE , INFORMATIQUE CRÉATIVE , INFORMATIQUE LUDIQUE , SCRATCH

PROGRAMMATION CRÉATIVE EN SCRATCH

Le manuel de référence de l'utilisation de scratch pour l'informatique créative est disponible au format PDF (imprimable) 6Mo (format A4 disponible aussi) format PPT (éditable) 71Mo avec (les fontes à utiliser), c'est la version française du guide Creative Computing de l'Université de Harvard comme référencé ici. L'informatique créative est axée sur la créativité. Les méthodes [...]

ACTUALITE 2014, 12 DÉCEMBRE , À LA UNE DE LA PAGE D'ACCUEIL , LA QUESTION DU MOIS

COMMENT TROUVER UNE ACTIVITÉ DE CULTURE SCIENTIFIQUE PRÈS DE CHEZ MOI ?

Le réseau est à votre écoute sur ses 10 sites actifs en médiation et propose des interventions. Pour trouver un coding-gouter il suffit d'aller sur le site de <http://www.codinggouter.org>. Pour trouver plus largement une animation autour de la découverte des sciences informatiques et du code, propose une carte des acteurs. Pour rechercher une activité autour [...]

UNE COMMUNAUTÉ SCIENTIFIQUE À VOTRE ÉCOUTE

Je ne sais pas bien ce que je cherche ou je ne le trouve pas ? J'ai des idées, des propositions, des questions, comment je fais ? J'aimerais participer ? La médiation Inria échange avec vous par mail, téléphone ou visio conférence.

ABONNEZ-VOUS

Entrez votre mail

<Class'Code>

SEPTEMBRE → AVRIL 2017

- Lancement Officiel du parcours formations
- Octobre (Fête de la science/Code Week) Module 1 & 2
- Fin Novembre (Educatices) Module 5
- Avril 2017 : Tout les module sont en lignes
- A l'été tous les formations ont tournées au moins une fois

INSCRIVEZ-VOUS

REPONDEZ A NOTRE ENQUETE

TROUVEZ DES RESSOURCES CLES EN MAINS

CONTACTEZ NOTRE BUREAU D'ACCUEIL



classcode.fr
classcode-accueil@inria.fr