



RAPPORT D'ACTIVITÉS | 2023

www.codenplay.be

Ce rapport d'activités a été réalisé en mars 2024.

Rédaction : Julie Brahy

Design et graphisme : Julie Brahy

Photos : CodeNPlay

SOMMAIRE

EDITO	4
VISION ET MISSION	5
Notre constat	5
Notre vision	5
Notre mission	6
Impact de l'éducation au numérique sur les jeunes	6
CodeNPlay en 2023	7
LES PILIERS DE NOS ACTIONS	9
Notre soutien aux enseignant·es	9
Formations, accompagnement, contenus, communauté et initiations	
Nos actions auprès des enfants	14
Activités parascolaires et stages	
Nos événements	15
CodeNPlay Day, CodeNMeet, rencontres en ligne, salons et événements internes	
PERSPECTIVES POUR 2024	18
ÉQUIPE	19
ILS NOUS SOUTIENNENT	20



Cher·ères ami·es, partenaires, et supporter·rices de CodeNPlay,

Fondée en 2017 avec pour mission de former tous·tes les jeunes au numérique pour en faire des citoyen·nes critiques, responsables, actif·ves, créatif·ves et solidaires (CRACS), CodeNPlay s'est rapidement affirmée comme **un pilier dans le domaine de l'éducation numérique**, en anticipant et en accompagnant les transformations profondes de notre système éducatif.

En 2023, notre engagement et notre expertise ont été particulièrement sollicités avec **l'entrée en vigueur en août des compétences numériques dans les référentiels** de la Fédération Wallonie-Bruxelles - référentiels de la Formation Manuelle, Technique, Technologique et Numérique (FMTTN). Ce moment clé a marqué une étape significative dans notre mission et l'accélération de notre impact.

Ce rapport d'activités illustre notre rôle central dans l'adoption du référentiel FMTTN par la Fédération Wallonie-Bruxelles. À travers ces pages, nous partageons nos initiatives visant à **universaliser l'accès à l'éducation numérique**. En brisant les obstacles et en fournissant les ressources nécessaires, nous nous assurons que chaque jeune puisse s'épanouir dans un monde numérique juste. Nos formations, contenus pédagogiques, accompagnements d'établissements scolaires et programmes parascolaires et de stages témoignent de notre engagement continu à ouvrir l'éducation numérique à tous·tes,

équipant ainsi éducateur·rices et élèves pour naviguer avec aisance dans cette ère numérique transformative.

En 2023, nos actions ont touché des milliers de jeunes, d'enseignant·es, et d'écoles, marquant ainsi des pas significatifs vers la réalisation de notre vision. Toutefois, ce rapport d'activités est plus qu'un simple état des lieux de nos actions ; il est un appel pressant à l'action. **Face à l'accélération des transformations numériques, l'éducation se trouve à un tournant décisif.** CodeNPlay, avec votre soutien indéfectible, se positionne à l'avant-garde de cette mission capitale. Nous sommes à un moment crucial où chaque contribution, chaque partenariat et chaque innovation nous propulse vers notre objectif commun.

Je vous convie à nous accompagner dans cette aventure passionnante. Ensemble, façonnons un avenir où chaque jeune est préparé·e, inspiré·e et prêt·e à utiliser le numérique comme un levier de changement positif. Votre soutien, sous toutes ses formes, est plus précieux que jamais pour amplifier notre impact.

Avec gratitude et détermination,

Nadine Khouzam
Directrice



VISION ET MISSION

Notre constat

Le Baromètre de l'inclusion numérique (Fondation Roi Baudouin, 2022), rapporte qu'en Belgique, parmi les personnes en situation de vulnérabilité numérique, c'est-à-dire disposant de faibles compétences dans le domaine :



33% ont
entre 16 et 24 ans



49% des **femmes**
sont concernées, contre
43% des hommes



74% sont diplômé·es du
secondaire inférieur
contre 23% du secondaire
supérieur

Selon ce même rapport, "La question des compétences numériques constitue une problématique de taille pour l'ensemble de la population, y compris pour les plus jeunes" et les personnes vulnérables sur le plan socio-économique et culturel.

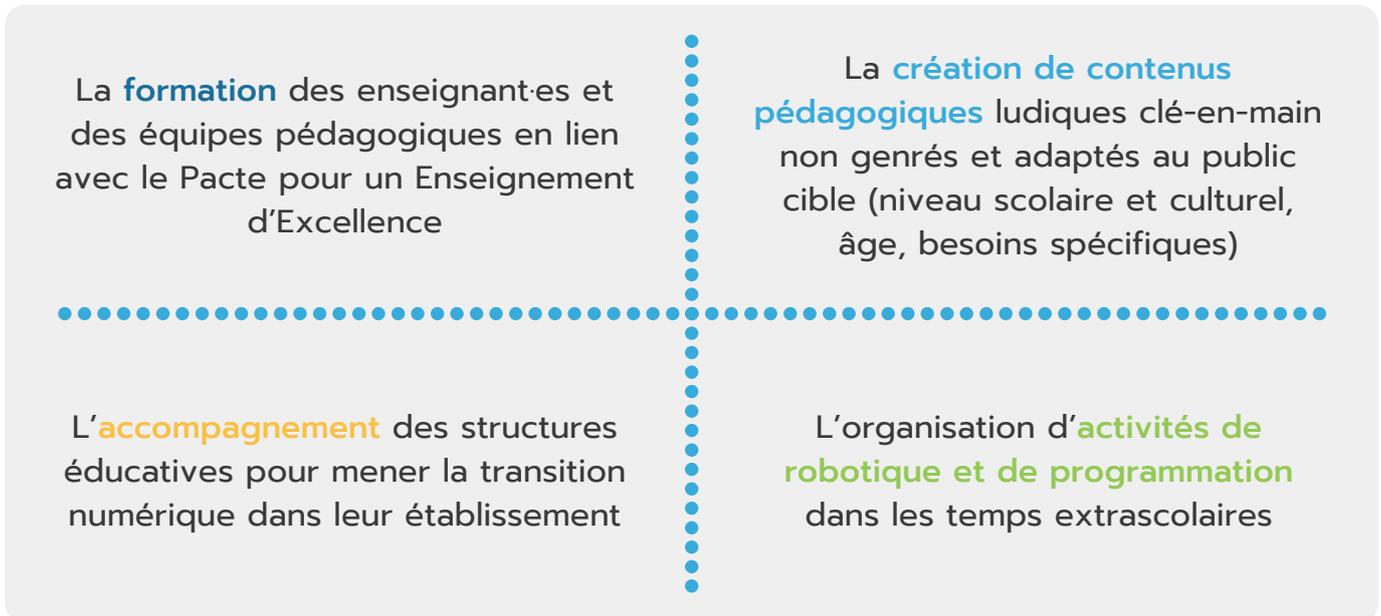


Notre vision

Une éducation au numérique accessible à tous·tes les jeunes pour leur permettre de devenir des citoyen·nes critiques, responsables, actif·ves, créatif·ves et solidaires.

Notre mission

CodeNPlay facilite l'accès de tous·tes les jeunes à l'éducation de la pensée informatique, de la robotique et de la citoyenneté numérique de manière systémique tout en prônant l'inclusivité et l'équité à travers :



Impact de l'éducation au numérique sur les jeunes



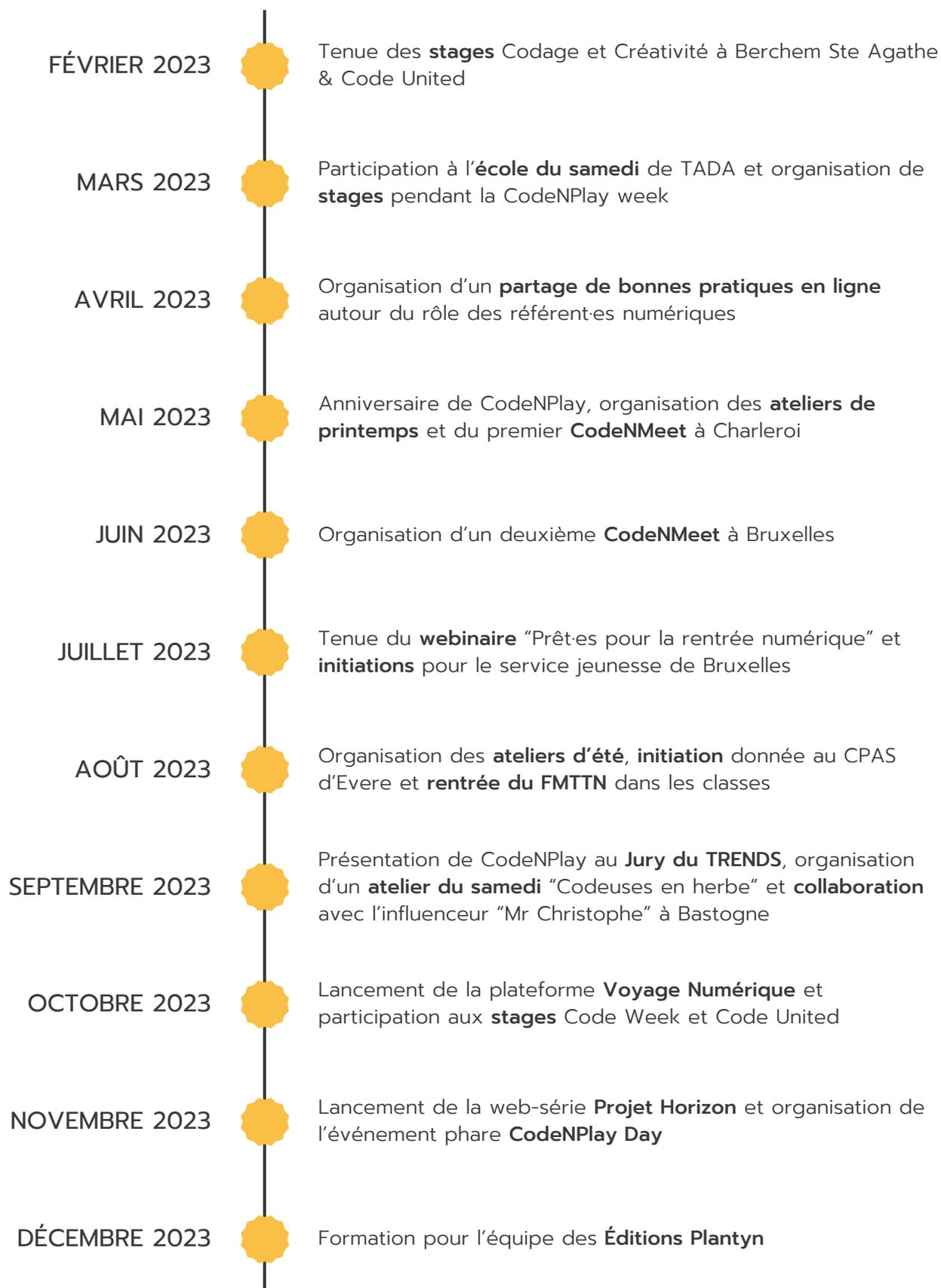
CodeNPlay agit à son niveau pour répondre aux **objectifs de développement durable** fixés par les États membres des Nations Unies. Au nombre de 17, ces objectifs visent à "éradiquer la pauvreté, protéger la planète et garantir la prospérité pour tous". Par ses actions, CodeNPlay s'inscrit dans 4 de ces objectifs.



*créatif·ves, responsables, actif·ves, critiques et solidaires

CODENPLAY EN 2023

Les événements qui ont marqué l'année 2023.



En 2023, CodeNPlay a impacté

9 307
enfants



5 425 formé·es

3 882 initié·es

Dont **55 %** sont des enfants non-garçons
et **37 %** sont issu·es de milieux avec un indice
socio-économique faible

1 018
enseignant·es

Dont **351** enseignant·es formé·es et
667 enseignant·es initié·es



103
écoles

du fondamental et du secondaire

LES PILIERS DE NOS ACTIONS

NOTRE SOUTIEN AUX ENSEIGNANT·ES



Des formations pour monter en compétences

CodeNPlay donne des **FORMATIONS ACTIVES ET DYNAMIQUES** pour préparer à éduquer sereinement et de manière autonome les jeunes au numérique.

Concrètement :

- Elles mélangent théorie, pratique et manipulation d'outils pédagogiques ;
- Elles sont adaptées aux différents niveaux du fondamental et concernent tous les réseaux ;
- Elles comprennent des activités branchées et débranchées autour de la robotique, de la programmation et de la citoyenneté numérique ;
- Elles permettent une approche transversale dans les apprentissages tout en s'alignant sur les exigences du volet numérique du référentiel FMTTN.



Chaque formation est accompagnée de contenus et d'idées d'activités concrètes utilisables directement avec les jeunes.

6

formations données via l'IFPC* à Bruxelles et en Wallonie

152

nouveaux·elles enseignant·es formé·es

3.5/4

de note moyenne donnée à la qualité des formations

87%

des participant·es se sentent plus compétent·es suite à la formation

3.6/4

de note moyenne attribuée à la qualité des supports utilisés

“ Les pistes et le matériel présentés sont "simples", clairs et à la portée de tous. En tant que représentante numérique c'est agréable de revenir à l'école avec des pistes à diffuser aux collègues.

Beaucoup d'outils pour pouvoir mener des projets, des explications claires, la formation était dynamique et vivante.

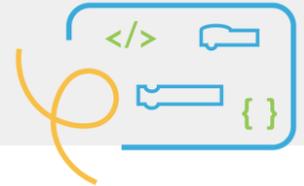
”

* Institut interréseaux de la Formation professionnelle continue



En dehors des formations proposées aux enseignant·es via les organismes de formation officiels, CodeNPlay forme de manière spontanée vers d'autres publics. En 2023, deux journées de formation ont été données :

- aux référent·es numériques du SeGEC
- aux équipes des Éditions Plantyn sur les enjeux de l'éducation au numérique



2

ateliers organisés, 1 en mai à Bruxelles, 1 en août à Charleroi

25

enseignant·es participant·es

1

journée d'initiation pour les enfants des participant·es au mois d'août

LES ATELIERS DE PRINTEMPS ET D'ÉTÉ

Les ateliers de printemps et d'été sont des journées gratuites à destination des enseignant·es pour découvrir, manipuler et expérimenter des outils et contenus pour éduquer les jeunes à la robotique, à la programmation et au codage.

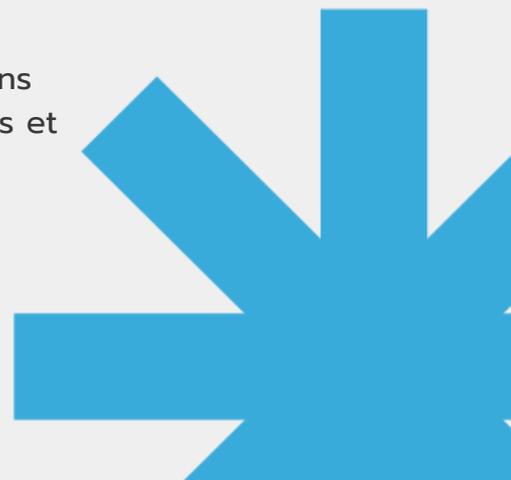
À la fin de la journée, les participant·es sont armé·es de nouvelles pistes pour développer les compétences numériques des jeunes.



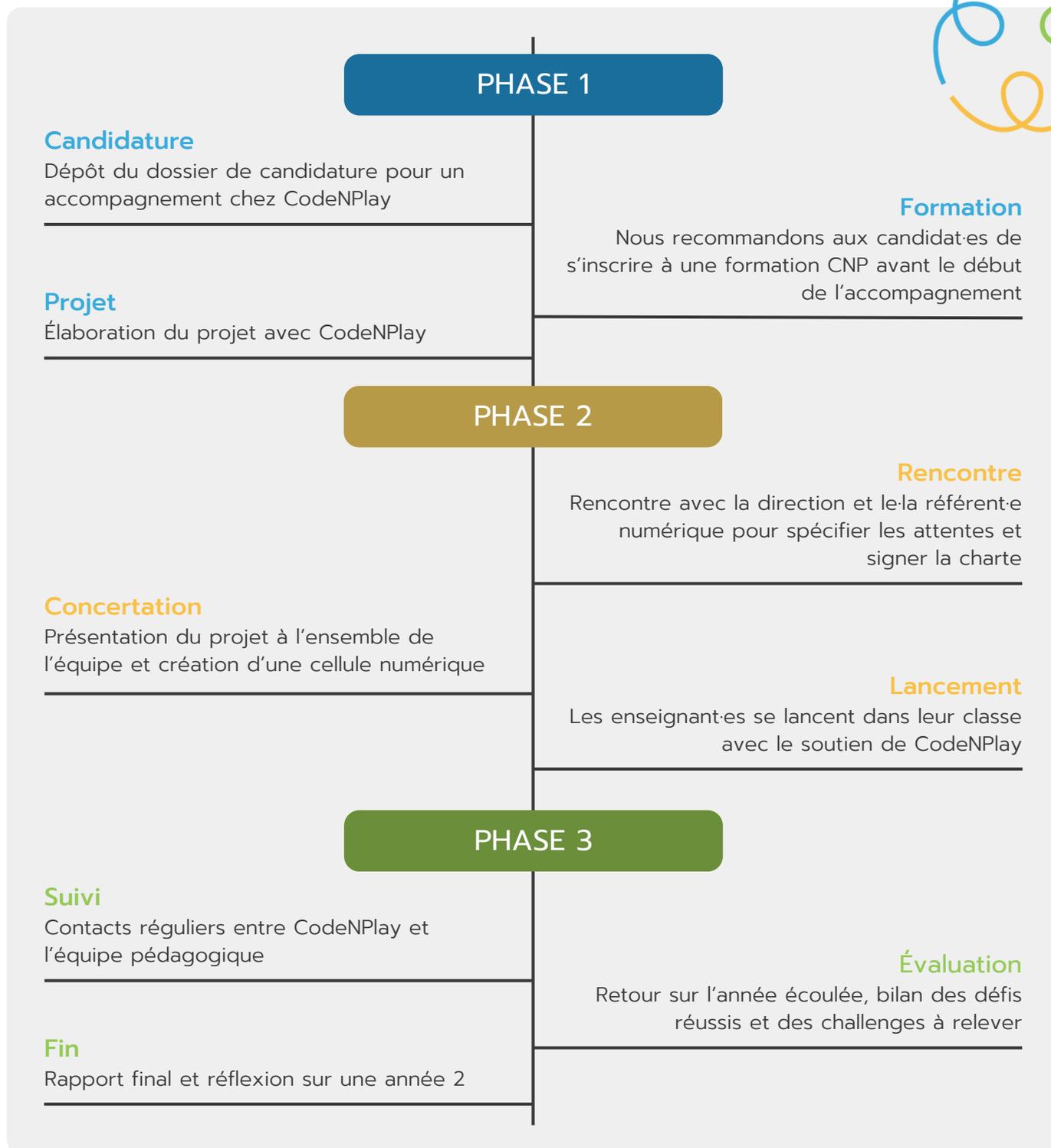
L'accompagnement des écoles

Afin d'ancrer un **CHANGEMENT SYSTÉMIQUE DANS LES ÉTABLISSEMENTS**, CodeNPlay propose un accompagnement d'une année des écoles désireuses afin d'assurer une pérennité dans leurs projets numériques.

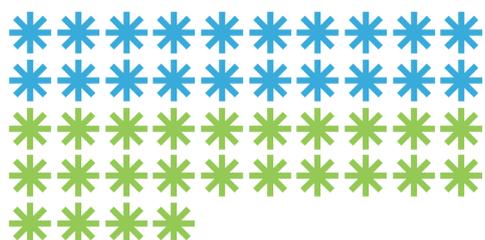
Régulièrement mis à jour pour être au plus proche des besoins des écoles, l'accompagnement se déroule en plusieurs étapes et inclut tout le personnel pédagogique.



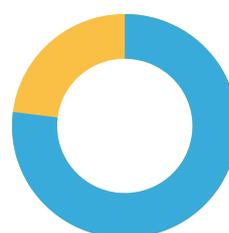
Les étapes de l'accompagnement des écoles



Sur les **44** écoles accompagnées en 2023,



20 sont à Bruxelles et 24 en Wallonie



77% sont du fondamental et 23% du secondaire

Des contenus clé en main

L'équipe de CodeNPlay, composée d'enseignant·es, techno-pédagogues et référent·es numériques, créent et mettent régulièrement à jour de nombreux contenus pédagogiques sur la robotique, la programmation et la citoyenneté numérique.

Adaptés à chaque niveau d'enseignement, les **25 PARCOURS, ACTIVITÉS ET JEUX** sont construits sur base des attendus du volet numérique du FMTTN.

VALIDATION ACADÉMIQUE

Ces contenus ont été relus, testés et/ou validés par Nathalie Martin (UMons), Julie Henry et Fanny Boraita (D1g1factory), Marielle Léonard (Université de Lille), ainsi que la Fédération Wallonie-Bruxelles à travers les consortiums et la publication des contenus sur e-classe.

Lancement de la web-série PROJET HORIZON

Projet Horizon, c'est une web-série démystifiant des concepts numériques en moins de 10 minutes. Chaque vidéo développe un sujet de manière simple et pédagogique et prouve que comprendre les dessous du numérique est à la portée de tous·tes.

Un parcours pédagogique composé de questions et d'activités accompagne chaque vidéo, pour une réelle assimilation des concepts.

En 2023, 2 thèmes ont été abordés :

- C'est quoi un data center ?
- Internet et le web, quelle différence ?



Découvrir la web-série



Voyage numérique : la plateforme en soutien aux enseignant·es

Voyage Numérique répertorie **gratuitement** toutes les ressources et activités de CodeNPlay destinées à outiller les équipes éducatives dans la construction de leurs parcours pédagogiques.



Un espace pour créer son tableau de bord est en construction, avec un agenda, des canevas pour créer ses dispositifs pédagogiques et des inspirations.

Depuis son lancement en novembre 2023, la plateforme comptabilise **plus de 450** utilisateur·rices.



Une communauté d'échange

Pour rassembler les passionné·es et curieux·ses du numérique éducatif et leur permettre d'échanger, **LA CLASSE NUMÉRIQUE DE CODENPLAY** est une communauté en ligne offrant un espace où chaque membre peut poser ses questions, partager ses bonnes pratiques et nouveautés dans des domaines tels que la robotique, le codage et la citoyenneté en ligne.



Une première approche : les initiations

Les activités d'initiation proposent une **INTRODUCTION IMMERSIVE** en classe à la programmation et à la robotique et permettent aux enseignant·es de se faire une première impression de ce qu'offre l'éducation au numérique aux jeunes.

En 2023, les initiations se sont faites à travers :

- Les CodeNPlay week et Code Week : une semaine d'initiations dans les écoles bruxelloises et wallonnes
- Une collaboration avec l'asbl TADA lors des Ateliers du Samedi
- Une initiation spéciale filles avec *Codeuses en herbe*
- Une collaboration avec le fondateur de la communauté en ligne Le cartable de Mr Christophe à l'Institut Notre-Dame de Bastogne
- Un défi robotique impliquant toute l'école de l'Étincelle de Maurage



Défi robotique à l'école de Maurage

40

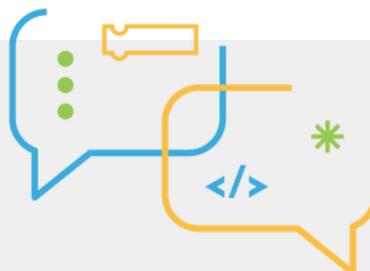
écoles et organisations touchées

120

initiatives réalisées

2 285

enfants initiés



NOS ACTIONS AUPRÈS DES ENFANTS



Les activités parascolaires

Les activités parascolaires de CodeNPlay ont pour objectif d'**ENSEIGNER DIVERS CONCEPTS NUMÉRIQUES** de manière ludique aux élèves sur tout un semestre.

Les 6 modules de 10 ateliers sont adaptés à l'âge des enfants, et permettent de développer leurs compétences numériques tout en gardant le jeu et le plaisir au centre des activités. Les enfants développent également des compétences comme la créativité, le travail en groupe ou encore la logique.

Concrètement, les parascolaires sont donnés par des animateur·rices qualifié·es et formé·es par CodeNPlay.

En 2023, en collaboration avec la Fondation Engie, CodeNPlay a proposé à petit prix **11 activités parascolaires** pour des enfants issu·es essentiellement de milieux défavorisés à Bruxelles.

Pour ce projet, **109 enfants** ont bénéficié des modules dont **60 filles**.



32

parascolaires donnés

20

écoles participantes

293

enfants formés



Les stages

Tout au long de l'année, CodeNPlay donne en tant que partenaire pour des institutions/ASBL des semaines de **STAGE POUR LES ENFANTS**.

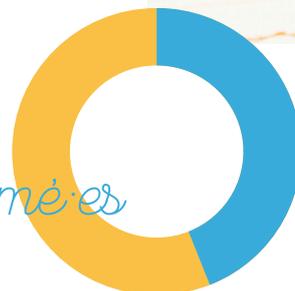
En 2023 :

- 3 semaines avec Code United, le stage de BeCentral Foundation à Charleroi, Bruxelles et Mechelen
- 1 semaine avec le Parascolaire d'Uccle
- 1 semaine et 2x1 journée avec Berchem Ste Agathe
- 1 semaine avec la Bibliothèque de Schaerbeek



339

enfants formés



● 190 garçons

● 149 filles

NOS ÉVÉNEMENTS



Un événement majeur : le **CodeNPlay** Day

En novembre, le CodeNPlay Day rassemblait la communauté enseignant·es pour explorer et approfondir ses connaissances autour de l'éducation au numérique. Plus qu'une simple journée de formation, l'événement était **le point de rencontre de passionné·es d'éducation au numérique.**



110

personnes présentes tout au long de la journée

14

ateliers pratiques proposés aux participant·es

19

intervenantes expertes en éducation et du numérique

22

enfants faisant la démonstration de leurs apprentissages

Dont **Barbara Trachte**, Secrétaire d'État à la transition économique et la recherche scientifique, **Stéphanie Jamet**, Analyste principale à l'OCDE, **Caroline Désir**, Ministre de l'Enseignement, **Mathieu Michel**, Secrétaire d'État à la Digitalisation et les représentantes de l'**IFPC**, **FWB**, **WBE** et **SeGEC**.

“ *CNP avait annoncé un programme ambitieux et l'a respecté. On a assisté à ce qu'on nous avait promis, le contrat était rempli haut la main.*

Des ateliers riches en apprentissages et en partage. Très concrets et utiles pour ma pratique de classe.

On sentait que leur expertise était légitime dans la thématique abordée, que les contenus proposés étaient le fruit d'années de travail, d'observation et d'"essais/erreur".

”

75%

de satisfaction générale et une journée répondant aux besoins

80%

des participant·es ont eu des échanges constructifs entre pair·es

3,8/4

comme note attribuée à la qualité des ateliers

Des rencontres : les CodeNMeet

Les CodeNMeet, ce sont des **RENCONTRES CONVIVIALES**, enrichissantes et informelles pour échanger entre enseignant·es et personnalités du monde de l'éducation au numérique.



Autour d'un drink et de tapas, les participant·es ont partagé leurs projets et questionnements, tissé des liens entre acteur·rices passionné·es ou curieux·ses et se sont inspiré·es. Des tables de découvertes et des défis robotiques étaient également proposés.

En 2023, **2 CodeNMeet** ont été organisés et **37 personnes** y ont participé.

En 2024, place aux **CODE N CONNECT** !

Des échanges en ligne

En 2023, CodeNPlay a organisé deux **RENCONTRES EN LIGNE** rassemblant **46 participant·es** au total :

- Un **partage de bonnes pratiques** autour du rôle et des défis des référent·es numériques ;
- Un **webinaire** pour se préparer à l'arrivée du FMTTN dans sa classe, avec Julie Henry, Docteure en informatique, cheffe de projet STEAM, experte en didactique de l'informatique et en didactique des TIC et CEO @d1g1factory asbl.



★ Des salons

En 2023, CodeNPlay a participé à de nombreux salons pour exposer, donner une animation aux participant·es et/ou échanger avec des partenaires :

- Au **Salon SETT** au mois de janvier
- Au **festival Out of the Books** au mois d'octobre
- Au **I Love Science Festival** au mois d'octobre
- À la **Ludovia** au mois de novembre
- Au **Salon de l'inclusion numérique** au mois de novembre

✳ Nos événements internes

Deux fois par an, l'équipe de CodeNPlay prend le temps de se rassembler pour **CÉLÉBRER LE CHEMIN PARCOURU**, les succès et défis de chacun·e et de partager ses prochains objectifs, lors de revues semestrielles. Et parce que faire équipe, c'est aussi construire une cohésion en dehors de notre travail, nous nous rassemblons également lors de team building pour mieux se connaître et mieux collaborer. En 2023, c'est à **la Ferme Nos Pilifs** à Bruxelles et à l'**Escape Room** de Charleroi que l'équipe a tissé de nouveaux liens.



PERSPECTIVES POUR 2024

- 1** Développer et étendre les LabNPlay, un projet d'inclusion numérique pour les jeunes et leur écosystème (environnement familial, scolaire, professionnel)
- 2** Élargir notre scope des enfants vers les jeunes et leur écosystème tout en gardant une mission claire : rendre l'éducation au numérique accessible à tous·tes
- 3** Accroître notre présence en Flandre pour toucher toute la Belgique
- 4** Poursuivre nos efforts et optimiser nos projets actuels

ÉQUIPE



Nadine Khouzam
Directrice



Laura Matthys
Responsable Médias
pédagogiques



Claire Morvan
Manager, Croissance et
Partenariat



Olivier Lefèvre
Manager, Opérations



Sonia Trichili
Responsable formations et
contenus pédagogiques



Noémie Brans
Accompagnatrice
Technopédagogique



Benoit Naveau
Accompagnateur
Technopédagogique



Espoir Gahungere
Accompagnateur
Technopédagogique



Ulysse Delsaute
Développeur outils
internes et créateur média



Maximilien Cardon
Coordinateur des
activités extrascolaires



Julie Brahy
Responsable
communication



Louis Capelle
Chargé événements et
communauté



Dorothee Druetz
Responsable
administrative

LE CONSEIL D'ADMINISTRATION

Nadine Khouzam

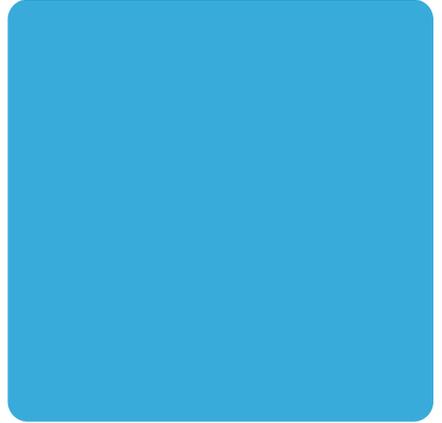
Claire Morvan

Laura Matthys

ILS NOUS SOUTIENNENT

Merci à nos partenaires pour leur soutien et collaboration !





Code N Play



RESTONS EN CONTACT



*Retrouvez toutes nos
activités et ressources*

www.codenplay.be
Cantersteen 12, 1000 Bruxelles
contact@codenplay.be



CodeNPlay