



RAPPORT D'ACTIVITÉS | 2025 ACCOMPAGNER TOUS LES JEUNES FACE AUX TRANSFORMATIONS DU NUMÉRIQUE

Ce rapport d'activités a été réalisé en mars 2026

Rédaction : Claire Morvan

Design et graphisme : Olivier D'henau

Photos : CodeNPlay

SOMMAIRE

VISION ET MISSION	4
Notre constat	4
Notre vision	5
Notre mission	5
Impact de l'éducation au numérique sur les jeunes	6
CODE N PLAY EN 2025	7
2025 en chiffres	7
Les évènements qui ont marqué l'année 2025	8
LES PILIERS DE NOS ACTIONS	10
Notre soutien aux enseignant·es	10
Accompagnent des écoles, contenus clé en main et communauté d'échange	
Inspirer les enfants et les jeunes	14
CodeNPlay Labs, les initiations, les activités parascolaires et les stages	
Nos événements	16
Webinaires, CodeNPlay Day, et les CodeNPlay MIX	
IMPACT ET APPRENTISSAGE 2025.....	190
Résultats observés et enseignements et défis	
PERSPECTIVES POUR 2026	20
ÉQUIPE	21
ILS NOUS SOUTIENNENT	22
RESTONS EN CONTACT	24

VISION ET MISSION

Notre constat: Des inégalités persistantes face au numérique

Le Baromètre de l'inclusion numérique (Fondation Roi Baudouin, 2024) montre qu'en Belgique, la vulnérabilité numérique touche particulièrement les jeunes les moins diplômés et les publics à faibles revenus.



32% des **16–24 ans** sont en situation de vulnérabilité numérique



42% des **femmes** sont concernées, contre 40% des hommes



68% sont diplômés du **secondaire inférieur** contre 19% du secondaire supérieur

Le numérique transforme profondément notre société, nos métiers et nos modes d'apprentissage. Avec l'arrivée de l'intelligence artificielle générative, cette transformation s'accélère et touche désormais toutes les sphères du quotidien : s'informer, apprendre, communiquer, créer, travailler et exercer sa citoyenneté.

Dans ce contexte, la **littératie numérique devient une compétence fondamentale**. Il ne s'agit plus seulement d'apprendre à utiliser des outils, mais de comprendre les logiques qui les structurent : les algorithmes, les données, les biais, les mécanismes d'influence et les limites des technologies.

Si notre combat a longtemps consisté à accompagner les jeunes pour qu'ils deviennent créateurs plutôt que consommateurs, un nouveau défi apparaît aujourd'hui : veiller à ce qu'ils ne deviennent pas eux-mêmes consommés par les outils qui façonnent leur quotidien.

L'école joue ici un rôle essentiel. Elle est le lieu où chaque élève peut acquérir les compétences nécessaires pour comprendre, questionner et utiliser le numérique de manière responsable. Mais pour y parvenir, les enseignants doivent eux aussi être accompagnés, outillés et soutenus.

Chez CodeNPlay, nous aspirons à un monde où la maîtrise du numérique devient un moteur d'équité sociale.



Notre vision

Nous voulons une société où l'éducation au numérique est accessible à tous les jeunes, quels que soient leur parcours, leur école ou leur environnement social.

Notre ambition est de permettre à chacune et chacun de s'approprier les technologies numériques pour devenir des citoyens et citoyennes responsables, actifs, critiques, créatifs et solidaires.

L'éducation au numérique, c'est un levier d'émancipation, d'inclusion et de participation à la société.

Notre mission

CodeNPlay ancre de manière durable l'éducation au numérique au cœur des écoles, tout en développant des espaces d'apprentissage ouverts à tous les jeunes.

Notre objectif est de briser les barrières socio-économiques qui freinent l'accès aux compétences numériques et de permettre à chaque jeune de comprendre, questionner et façonner les technologies qui l'entourent.

À travers le codage, la robotique, l'intelligence artificielle et l'esprit critique, nous accompagnons les jeunes pour qu'ils passent du statut d'utilisateurs passifs à celui de citoyens et citoyennes créateurs du monde numérique.

Former les enseignants et équipes pédagogiques

Créer des contenus pédagogiques adaptés

Accompagner les écoles dans leur transition numérique

Expérimenter des activités de programmation et de robotique

Accompagner une transformation durable des pratiques éducatives pour faire du numérique un levier d'équité et d'émancipation.

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.



CODENPLAY EN 2025

2025 en chiffres

8 500+
enfants



4 222 formés-es

4 308 initiés-es

Dont **40,23 %** de filles parmi les participants

et **48.4 %** sont issu-es de zones rurales ou milieux avec un indice socio-économique faible

1 000+
enseignant·es

Dont **581** enseignant·es formés-es et
512 enseignant·es initiés-es



133
écoles

du fondamental et du secondaire

LES ÉVÉNEMENTS QUI ONT MARQUÉ L'ANNÉE 2025:

Dans une classe de primaire, **des élèves programment un robot** pour traverser un labyrinthe. Dans une autre école, **une classe construit une station météo connectée**. Ces projets, encore rares il y a quelques années, deviennent progressivement une réalité dans un nombre croissant d'établissements.

L'année 2025 marque une étape importante dans cette évolution. Les actions menées ces dernières années ont permis de préparer une nouvelle phase dans le développement de CodeNPlay : le passage à l'échelle.

La préparation du programme **All Schools** constitue l'une des avancées majeures de l'année. Ce programme vise à accompagner progressivement l'ensemble des écoles fondamentales de la Fédération Wallonie-Bruxelles dans l'enseignement du numérique. Les projets menés avec les premières écoles accompagnées ont permis de tester et d'affiner les dispositifs de formation, d'accompagnement et de ressources pédagogiques qui pourront être déployés plus largement dans les années à venir.

Parallèlement, le réseau des **CodeNPlay Labs** s'est consolidé. Ces lieux d'apprentissage permettent à des jeunes issus d'écoles, d'associations ou de structures d'accompagnement social de découvrir concrètement les technologies numériques à travers des projets créatifs et collaboratifs. Les Labs constituent également des espaces d'expérimentation pédagogique qui contribuent à diffuser ces pratiques au sein de la communauté éducative.

JANVIER 2025		Lancement de Rhyme avec Ruralury du TRENDS , des initiations dans les écoles rurales wallonnes et flamandes.
MARS 2025		Lancement de notre programme d'impact .
SEPTEMBRE 2025		Lancement du projet All Schools
OCTOBRE 2025		Lancement du projet My CodeNPlay .
NOVEMBRE 2025		Nomination de CodeNPlay au Social Engagement Award .
NOVEMBRE 2025		CodeNplay Day réunissant 133 enseignants en bilingue.
DÉCEMBRE 2025		Fin du projet Digilab avec 22 labs actifs en automne.



LES PILIERS DE NOS ACTIONS

NOTRE SOUTIEN AUX ENSEIGNANT·ES

Accompagner les enseignants pour ancrer durablement le numérique en classe

Les enseignants jouent un rôle central dans l'intégration du numérique à l'école. Pour permettre aux élèves de développer des compétences solides, il est **essentiel d'accompagner les équipes éducatives** dans l'appropriation de ces outils et approches.

CodeNPlay propose des **formations, des accompagnements pédagogiques et des ressources éducatives** pour permettre aux enseignants d'intégrer progressivement la programmation, la robotique et la culture numérique dans leurs pratiques.

Au fil des années, ces dispositifs se sont structurés pour soutenir une **transformation durable des pratiques pédagogiques** dans les établissements.

8

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

1

formation données via CECF**

1

formation données via WBE***

1

journée de formation de PO De Uccle

158

nouveaux-elles enseignant-es formé-es

98%

de satisfaction





En dehors des 10 formations proposées aux enseignant·es via les organismes de formation officiels, CodeNPlay forme de manière spontanée vers d'autres publics. En 2025, six journées de formation ont été données :

- aux enseignants de Haute-Ecoles
- une journée de formation organisée par la commune d'Uccle



2

ateliers organisés, 1 en été et 1 atelier en automne (Ludovia)

158

enseignant·es participant·es

1

atelier d'initiation pour 6 enfants en automne

LES ATELIERS

Les ateliers 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.

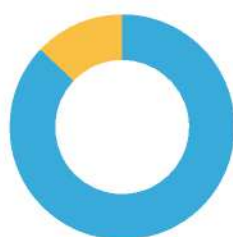
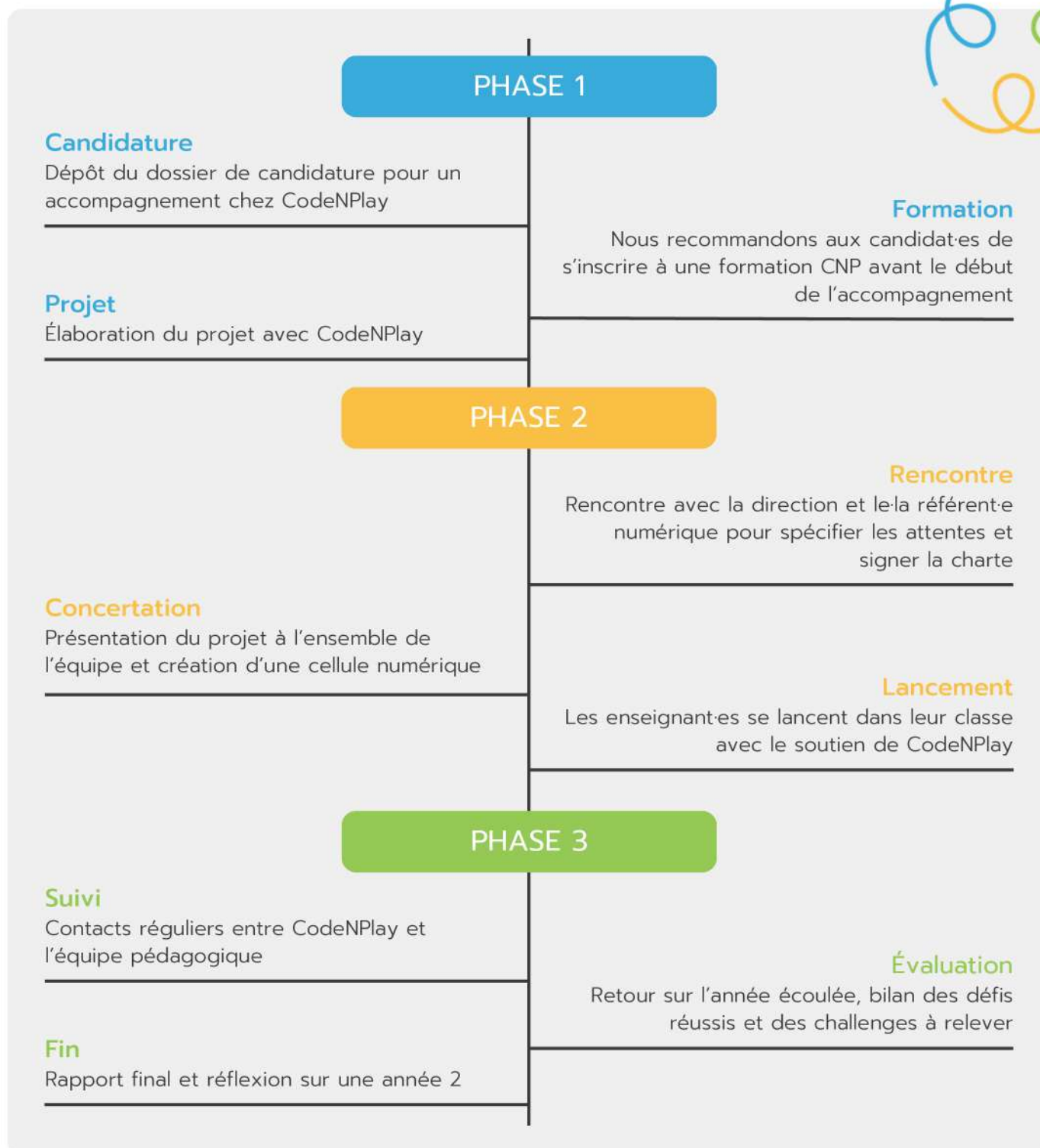


L'accompagnement des écoles

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 **77** écoles accompagnées en 2025,

87% sont du fondamental et **13%** du secondaire

Des contenus clés 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 **JEUX, PARCOURS ET ACTIVITÉS** 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.

My CodeNPlay: la plateforme en soutien aux enseignant·es

My CodeNplay 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.



Découvrir la plateforme



Une communauté d'échange

Échanger sur la communauté



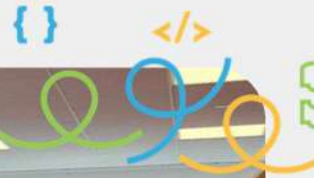
LA CLASSE NUMÉRIQUE DE CODENPLAY est une communauté en ligne qui rassemble les passionné·es du numérique éducatif afin d'échanger, poser leurs questions et partager des pratiques autour de la robotique, du codage et de la citoyenneté numérique. Des ressources pédagogiques, des retours d'expérience et des activités directement utilisables, notamment via **LA RESSOURCE DU JEUDI**, y sont régulièrement proposés.





Fédérer la communauté éducative

Au-delà des activités pédagogiques, CodeNPlay agit également pour **rassembler** les acteurs de l'éducation **autour du numérique** et **favoriser le partage de pratiques**. Les rencontres organisées dans les écoles, les **webinaires** pédagogiques et les événements tels que le **CodeNPlay Day** contribuent à créer des **espaces d'échange** entre enseignants, directions d'école, parents et acteurs du secteur éducatif. Ces moments permettent de **valoriser les projets menés dans les écoles**, de diffuser les bonnes pratiques et de renforcer la communauté d'enseignants engagés dans l'éducation au numérique.



INSPIRER LES ENFANTS ET LES JEUNES

CodeNPlay organise également de nombreuses activités destinées directement **aux enfants et aux jeunes** afin de leur permettre de **découvrir le numérique** de manière **ludique**, **créative** et **accessible**. Ces activités prennent différentes formes : **initiations** dans les écoles, activités **parascolaires**, **clubs** ou **stages** pendant les vacances scolaires. Elles permettent aux participants d'expérimenter la programmation, la robotique et différents outils numériques dans un cadre stimulant et collaboratif. Ces expériences contribuent à développer la pensée informatique, la créativité et la capacité des jeunes à comprendre les technologies qui les entourent.



8 500
Enfants

formés ou initiés au numérique dans le cadre des activités proposées par CodeNPlay en 2025



CodeNPlay MIX

Un code N Play mix, c'est un événement spécial organisé dans une **école primaire à Bruxelles** pour faire **découvrir le numérique** et la **technologie** de façon amusante et interactive.

:
Cela peut être une journée **portes ouvertes**, une **fête d'école** ou un **moment convivial où parents, élèves et autres écoles sont invités** à voir des projets, tester des robots ou participer à des ateliers.

CodeNPlay aide l'école à organiser l'évènement en fournissant un kit de communication, un bon d'achat pour le catering et une personne de l'équipe sur place.



NOS ÉVÉNEMENTS



Webinaires

Les Webinaires sont des **CONFÉRENCES EN LIGNE**, enrichissantes et conviviales pour introduire et former les enseignant-es et personnalités du monde de l'éducation à l'informatique, au numérique et à la robotique.



Webinaire - Scratch Junior - CodeNPlay
199 vues • Diffusé il y a 1 mois



Webinaire - l'IA pour aider les enseignants
441 vues • Diffusé il y a 9 mois



Au cours de l'année 2025, les webinaires réalisés ont généré un total de **937** vues sur YouTube.



Un événement majeur : le CodeNPlay Day

En novembre, le CodeNPlay Day rassemblait la communauté enseignante 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.**



↳
*Visionner
lafter movie*

133

personnes présentes tout au long de la journée

25

ateliers pratiques proposés aux participant-es

17

intervenantes expertes en éducation et du numérique



Dont **Karen Triquet**
Senior Central Monitoring and Evaluation Officer, Education Development & Innovation, PhD Researcher, Education & Behavioural Scientist, and BILD Core Member at the Vrije Universiteit Brussel

“

Je suis repartie avec des outils et un bon bagage de ressources. J'ai appris énormément sur cette journée. Formateurs très professionnels

Des outils de travail constructifs à développer avec des collègues pour faire découvrir le numérique au apprenants

Ateliers au choix, ancrés dans la pratique, aligné avec les compétences et la réalité d'enseignant

”

94%

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



CodeNPlay Labs



Les CodeNPlay Labs sont des lieux d'**apprentissage** et d'**expérimentation** dédiés à la découverte du numérique.

Ces espaces s'adressent principalement aux élèves du secondaire, notamment **dans l'enseignement technique et professionnel**, mais également à **des jeunes issus de structures d'accompagnement social ou éducatif**, comme les homes d'accueil ou certaines associations travaillant avec des publics en situation de précarité.

Dans ces lieux, les jeunes découvrent la programmation, la robotique et d'autres technologies numériques à travers des projets concrets et collaboratifs. Les Labs constituent également des espaces d'expérimentation pédagogique permettant aux enseignants et aux animateurs de tester de nouvelles activités et de partager leurs pratiques.

Les CodeNPlay Labs contribuent à réduire les inégalités d'accès au numérique et à soutenir une inclusion numérique durable des publics les plus éloignés.

3 000

Jeunes et adultes

initiés aux technologies numériques en 2025



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.



15

écoles et organisations touchées

18

initiatives réalisées

1150

enfants initiés



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 25 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.

8

parascolaires donnés

7

écoles participantes

171

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 2025 :

- 2 stages à l'Assomption : 25 kids formés
- 2 stages para Uccle : 49 kids formés



★ Résultats observés

L2025 confirme une conviction : l'éducation au numérique s'installe durablement lorsqu'elle est accompagnée dans le temps.

Les enseignants s'approprient progressivement les outils et les intègrent dans leurs pratiques, en particulier lorsqu'ils bénéficient d'un accompagnement dans la durée. Les élèves développent des **compétences concrètes en programmation, en robotique et en compréhension des technologies numériques**. Les activités proposées favorisent leur engagement, leur autonomie et leur capacité à résoudre des problèmes. Ces dynamiques contribuent à ancrer progressivement l'éducation au numérique dans les pratiques pédagogiques.

✱ Ce que nous avons appris



L'**accompagnement dans la durée est un facteur clé de réussite**. Les formations ponctuelles doivent être complétées par un suivi et des temps de mise en pratique. Les activités concrètes, accessibles et directement transposables en classe facilitent l'appropriation par les enseignants et les élèves. L'intégration du numérique est plus efficace lorsqu'elle s'inscrit dans les apprentissages existants, en lien avec les programmes scolaires. La structuration progressive des dispositifs permet de mieux accompagner les écoles dans leur évolution.

Les défis?

- Le manque de temps reste un frein important pour les enseignants dans l'intégration de nouvelles pratiques.
- Les écarts de niveau entre établissements nécessitent des dispositifs d'accompagnement différenciés.
- L'identification et la mise à disposition de ressources adaptées demandent un travail continu.
- Le passage à l'échelle nécessite de structurer davantage les dispositifs afin de garantir leur qualité et leur accessibilité.



PERSPECTIVES POUR 2026

1

UNE MONTÉE EN PUISSANCE DE L'ACCOMPAGNEMENT DES ÉCOLES

Le programme All Schools constituera le moteur principal de cette évolution. L'objectif est d'accompagner davantage d'écoles, de soutenir les enseignants dans la durée et d'intégrer le numérique comme une composante essentielle des apprentissages.

2

ACCOMPAGNER LA MISE EN ŒUVRE DU TRONC COMMUN

Avec l'arrivée du référentiel FMTTN dans le tronc commun jusqu'à la 2e secondaire, l'enjeu devient systémique. CodeNPlay entend contribuer à construire une continuité pédagogique cohérente, du primaire au secondaire, au-delà d'activités ponctuelles.

3

DÉVELOPPER LES COLLABORATIONS AVEC LES ÉCOLES NÉERLANDOPHONES

CodeNPlay poursuivra le développement de ses partenariats avec les écoles néerlandophones afin d'élargir son impact et de favoriser une approche plus coordonnée de l'éducation au numérique en Belgique.

4

INTÉGRER L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE DANS LES APPRENTISSAGES

L'intelligence artificielle prendra une place croissante dans les contenus et les accompagnements proposés. L'ambition est d'aider les élèves à comprendre, questionner et utiliser ces technologies de manière éclairée, afin d'en devenir acteurs plutôt que simples utilisateurs.



ÉQUIPE



Nadine Khouzam
Directrice



Claire Morvan
Directrice opérationnelle



Laura Matthys
Responsable Médias
pédagogiques



Sonia Trichili
Responsable pédagogique



Gauthier Scheyven
Responsable stage et
parascolaires



Jessica Denisart
Chargée évènements et
communauté



Ulysse Delsaute
Développeur outils
internes et créateur média



Alexandre Jacobs
Accompagnateur
Technopédagogique



Maximilien Cardon
Accompagnatrice
Technopédagogique



Benjamin Herten
Accompagnateur
Technopédagogique



Michel Hendrickx
Conseiller en développement
de carrière et opérations



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 !

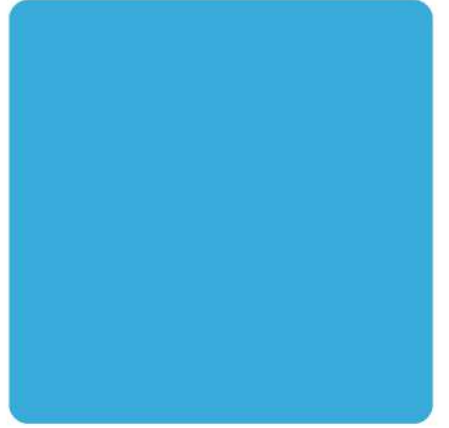


Cofinancé par
l'Union européenne



FÉDÉRATION
WALLONIE-BRUXELLES





Code N Play



RESTONS EN CONTACT



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



*Retrouvez
toutes nos activités
et ressources*



CodeNPlay