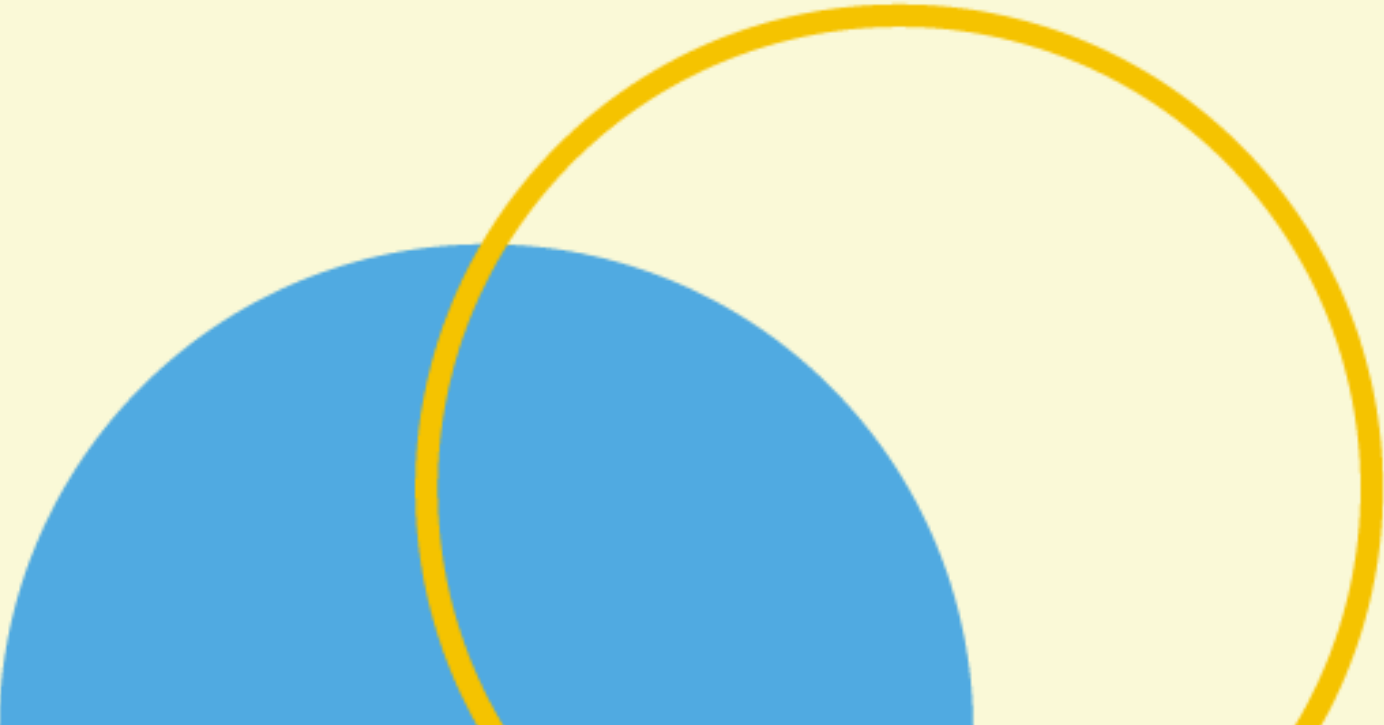


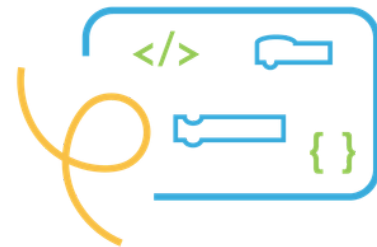


DEVENIR UN **CodeNPlay**
 *Lab*



10H-10H30	INTRODUCTION
10H30-12H30	FORMATION AUX ACTIVITÉS ÉDUCATIVES ET PROJET PÉDAGOGIQUE
12H30 - 13H	PAUSE
13H-13H30	BUDGET ET CONVENTION (AVEC LA DIRECTION)
13H30-15H	VISITE DES LIEUX - ÉQUIPEMENT ET MATÉRIEL
POST KICK-OFF	FORMATIONS - INTÉGRATION À LA PLATEFORME

Nos activités



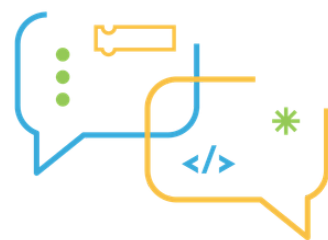
La **formation des enseignant·es** et équipes pédagogiques en lien avec le Pacte pour un Enseignement d'Excellence



L'**accompagnement des structures éducatives** pour mener la transition numérique dans leur établissement



L'**organisation d'activités de robotique et de programmation** dans les temps extrascolaires



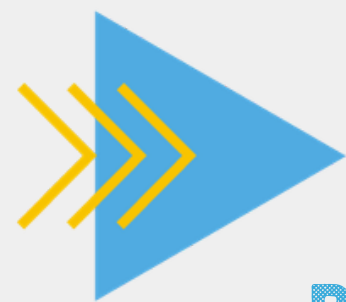
La **création de contenus pédagogiques** clé-en-main non genrés et adaptés au public cible



La **mise en place de Labs**, des espaces d'apprentissage pour toute la communauté des organisations partenaires



L'**animation de notre communauté** à travers des événements physiques et un espace en ligne



CONCEPT CODENPLAY LAB

BRISER LES CHÂÎNES DE LA FRACTURE NUMÉRIQUE

* ÉDUCATION INTERACTIVE

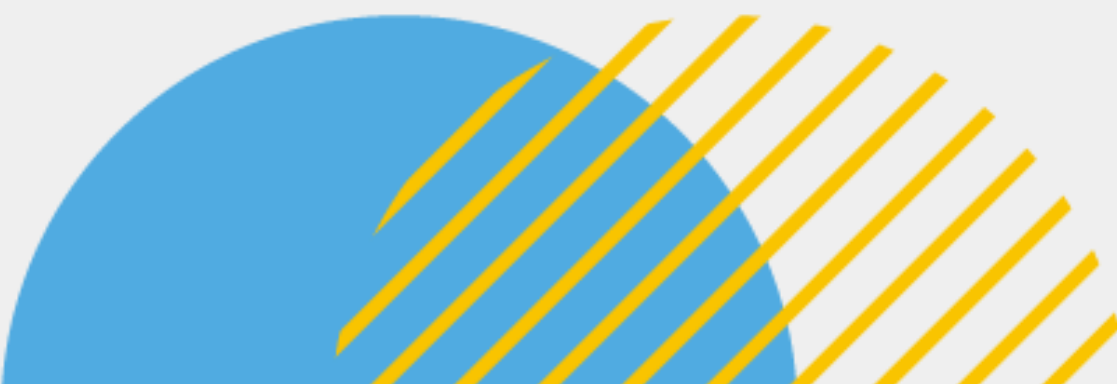
Un Lab offre un processus d'apprentissage dynamique, où l'éducation prend vie à travers des ateliers interactifs de codage et de robotique, cultivant la collaboration, la pensée critique et la résolution de problèmes.

* INCUBATEURS AUTONOMES

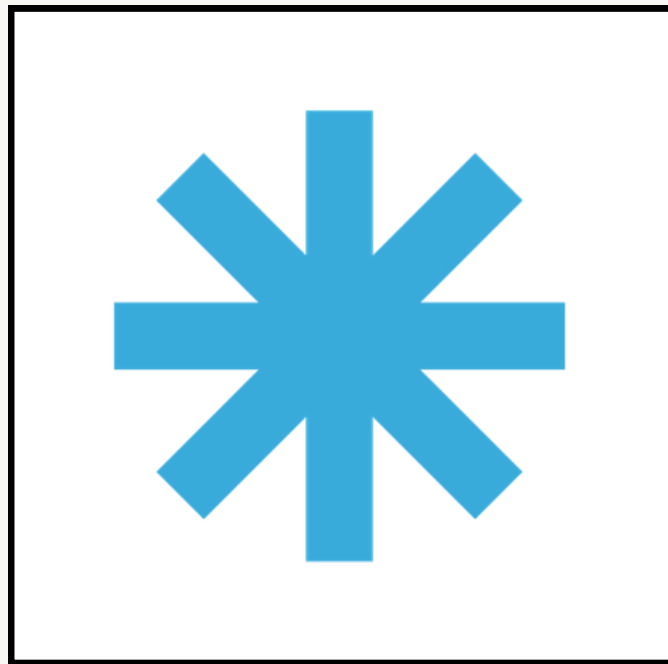
Les Labs ne sont pas de simples espaces; ce sont des incubateurs d'espoir et d'autonomie, où chaque session devient une étincelle d'inspiration, allumant des feux d'artifice de créativité.

* COMMUNAUTÉ SOLIDAIRE

Le CodeNPlay Lab édifie une communauté solidaire, où chacun, formé et autonome, peut devenir mentor à son tour, perpétuant un cycle vertueux de savoir et d'entraide.

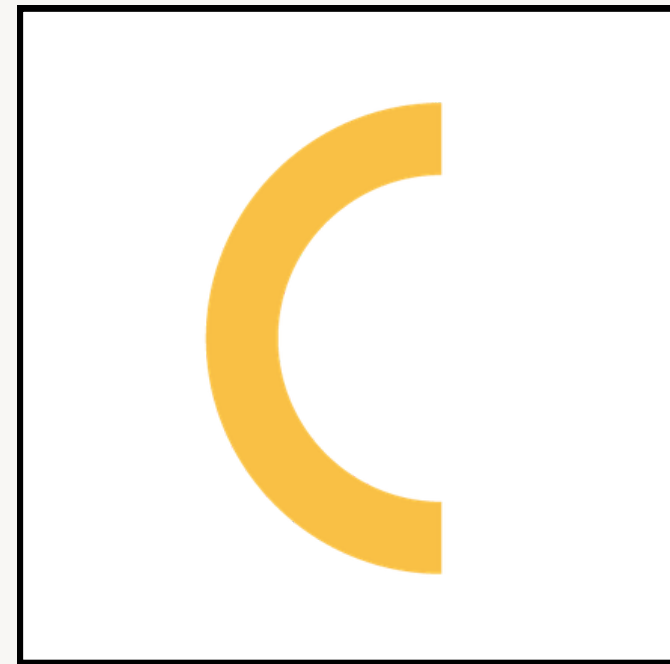


Le CodeNPlay Lab ?



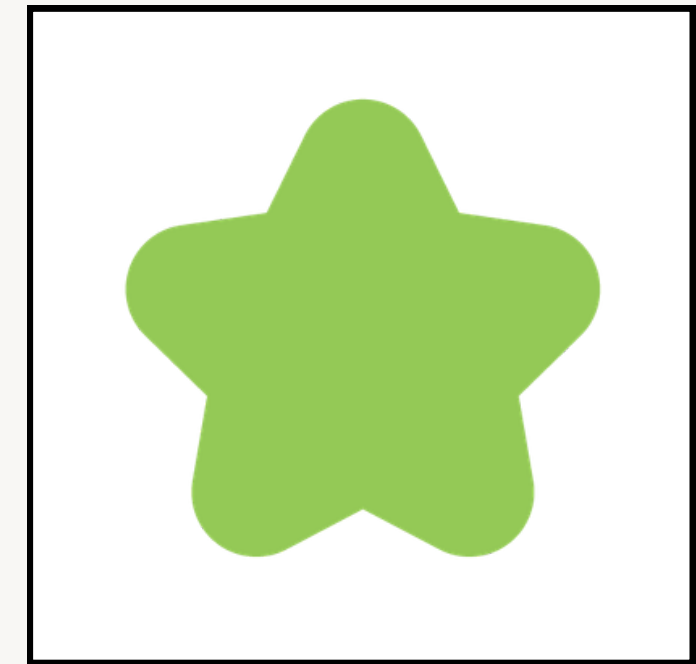
Équipement spécialisé

Du matériel informatique et robotique offrant une expérience pratique et immersive aux participants.



Aménagement convivial

Un aménagement accueillant favorisant la collaboration et la créativité.



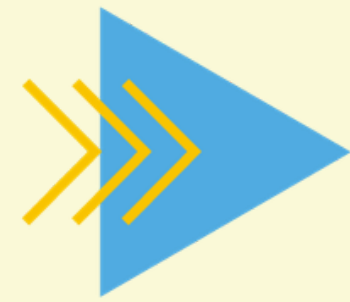
Encadrants autonomes

Des formations, des accompagnements et des outils pour rendre autonomes les encadrants du Lab.



Pourquoi devenir un CodeNPlay Lab ?

- Mettre en place un espace numérique et l'équiper avec l'aide de CodeNPlay.
- Découvrir et prendre en main des dispositifs répondant au volet numérique du FMTTN
- Renforcer les compétences numériques des élèves.
- Ouvrir son établissement et faire des connexions avec les écoles avoisinantes.



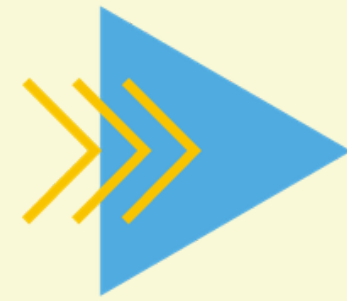
PUBLICS ÉLARGIS

16 +

18 +

**PUBLIC
VULNÉRABLE**

**Des CodeNPlay Lab dans des écoles fondamentales, secondaires et
dans des associations et organismes**



NOS CONTENUS **3 THÉMATIQUES**

**DEVELOPPEMENT
DE LA PENSÉE
INFORMATIQUE**

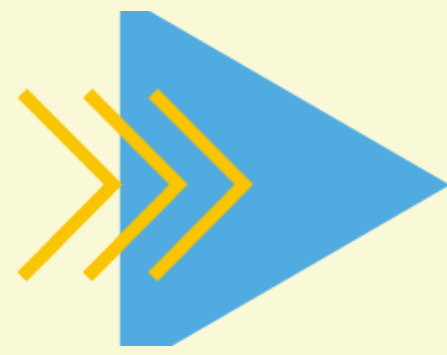
Les bases

**ORDINATEUR,
INTERNET
ET MOI !**

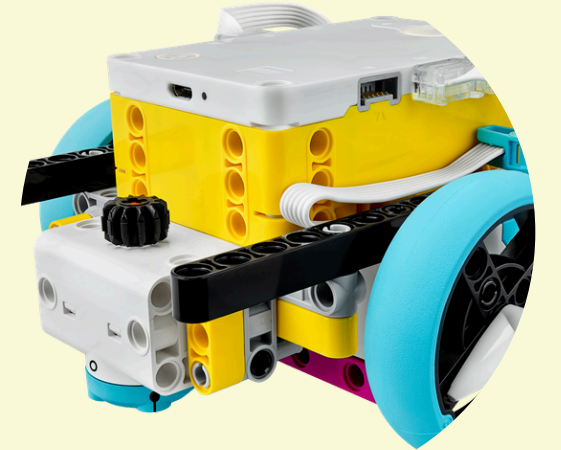
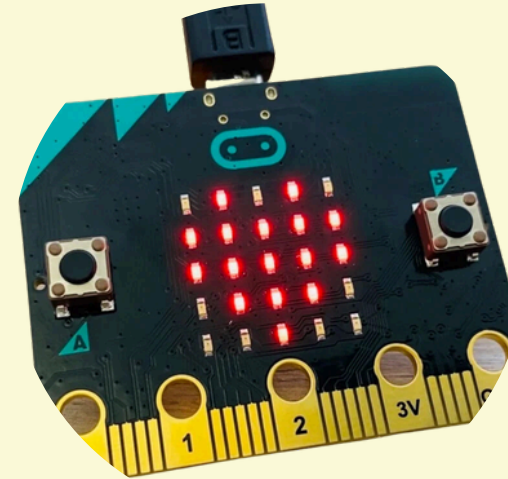
**Informations et données,
création de contenus, ...**

**PROGRAMMATION
ET
CODAGE**

Créativité

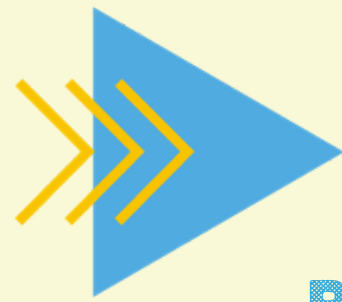


ROBOTIQUE PÉDAGOGIQUE ET PROGRAMMATION



**Apprentissage de concepts
informatiques à travers
l'expérimentation et le jeu**

**Développement de compétences
transversales : Créativité, résolution de
problèmes, collaboration, essai-erreur**



CONCEPT CODENPLAY LAB

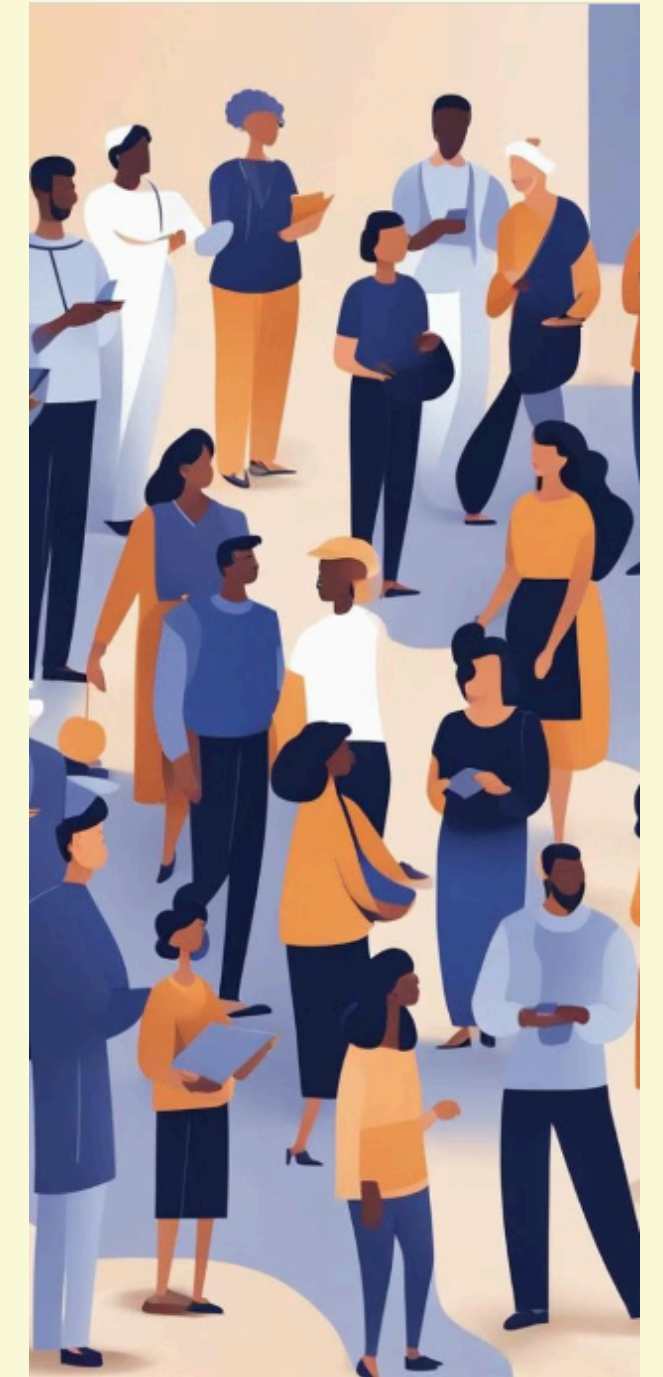
BRISER LES CHAÎNES DE LA FRACTURE NUMÉRIQUE

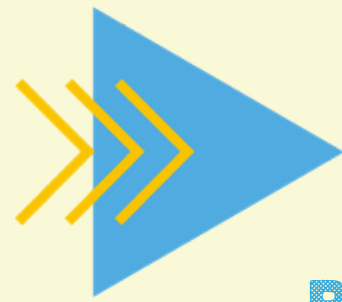
Pour qui ?

- **Écoles** primaires, secondaires - général mais en prio qualifiant, technique ou spécialisé
- De petites **organisations ou associations** en contact avec des publics défavorisés - cible jeunes et/ou adultes avec enfants

Quoi ?

- **Espace équipé** mis en place avec CodeNPlay (logistique et co-financement)
- **Formation** des enseignant·es, éducateur·rices, animateur·ices pour qu'ils donnent des ateliers et organisent des événements dans ces labs - Contenu Péda + contenu comm et organisation event





CONCEPT CODENPLAY LAB

BRISER LES CHAÎNES DE LA FRACTURE NUMÉRIQUE

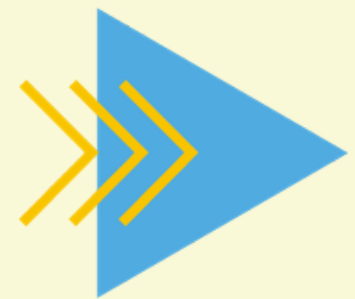
CodeNPlay s'engage à :

- Vous accompagner dans la **prise en main** du matériel fourni.
- **Prêter et/ou co-financer** (du matériel)
- Vous **aider** à la recherche de fonds
- Vous **outiller** et vous **conseiller** dans la gestion de votre projet
- Donner de la **visibilité** (en ligne et proximité)
- **Favoriser** les échanges
- Un accès exclusif à la communauté

L'organisation s'engage à

- Mettre en place le Lab dans un espace dédié
- Organiser des événements et des ateliers (min 2)
- Participer à la communauté online *et/ou en présentiel*
- Répondre aux demandes de CNP

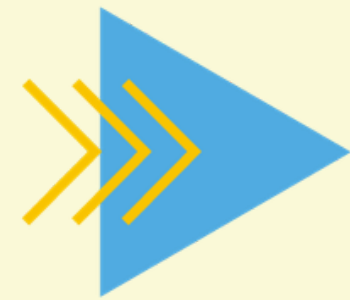




ADMINISTRATIF ET LOGISTIQUE

CODENPLAY LABS





MATÉRIEL ET ÉQUIPEMENTS

UNE SALLE ?

**ORGANISATION ?
RH ET PLANNING**

KIT DISCOVER

**Robots pédagogiques
Microbit
Ordinateurs**

16+

18+

+kids

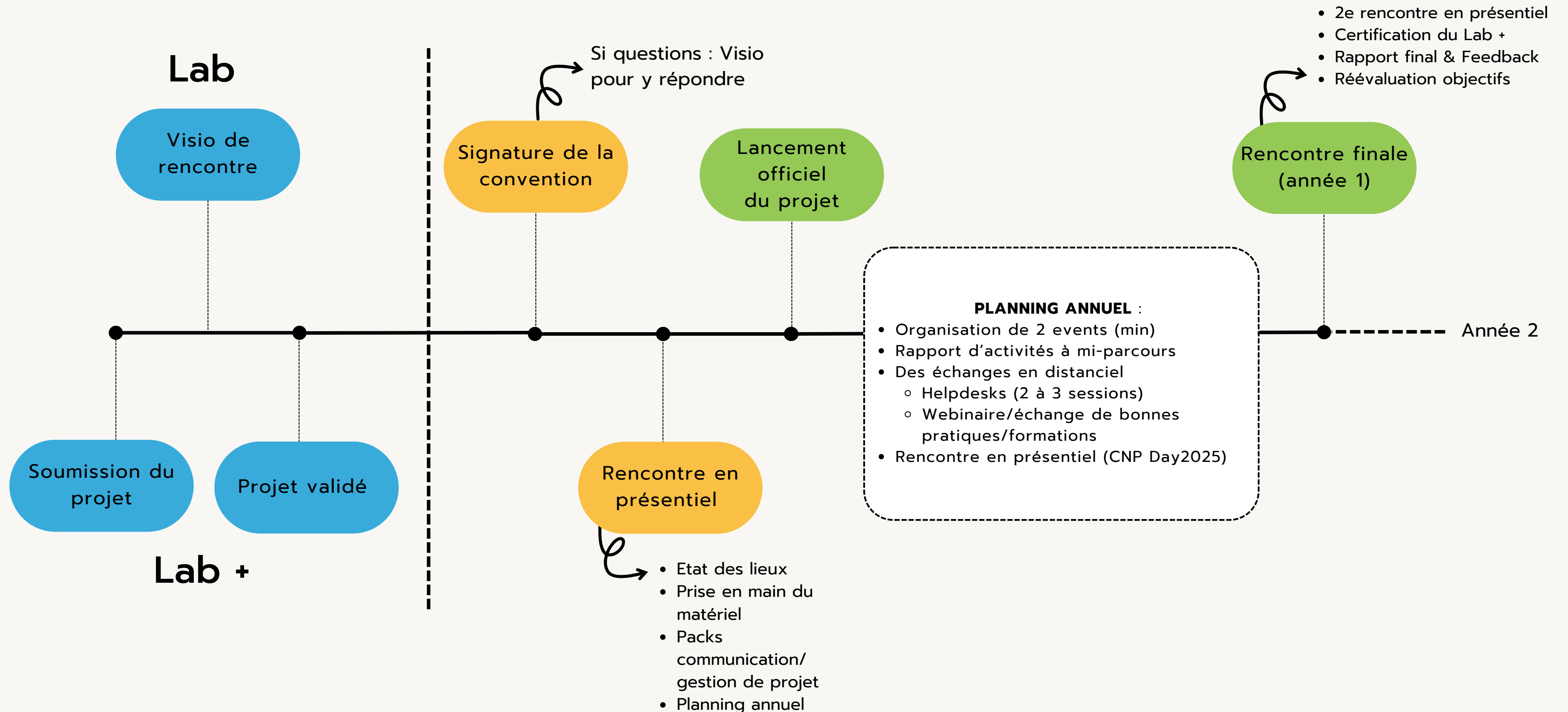
KIT INNOVATE

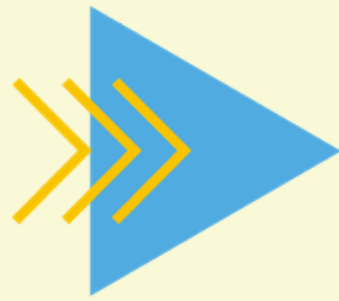
**Autres équipements
et co-création
contenus**



Un projet

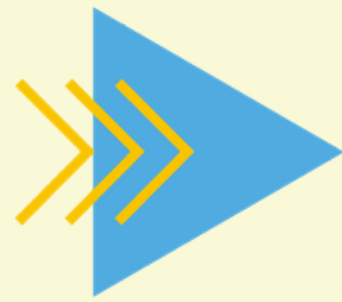
Le trajet CodeNPlay Lab





EQUIPEMENT CODENPLAY LAB

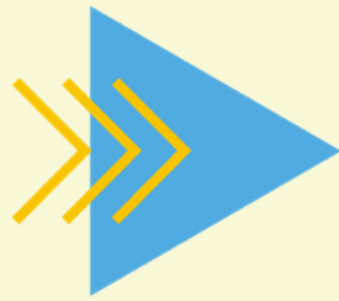
- Quelle est la superficie de l'espace disponible pour installer le CodeNPlay Lab ?
- L'espace dispose-t-il des infrastructures nécessaires, comme des prises électriques, un accès Internet stable et une sécurité adéquate ?
- Quels sont les horaires de disponibilité de cet espace pour les activités du Lab ?
- Y a-t-il des restrictions ou des conditions spécifiques liées à l'utilisation de cet espace ?
- Quels types de matériel et technologies sont les plus nécessaires pour répondre aux besoins de votre public ?
- Comment envisagez-vous la gestion et la maintenance du matériel fourni ?



EQUIPEMENT CODENPLAY LAB

Pack Discover- prêt gratuit à durée indéterminée

MATÉRIEL	QUANTITÉ
MTINY	2 (OU 0)
LEGO SPIKE	2 (OU 4)
MICRO-BIT	10
ORDINATEURS	5-10



CONVENTION ET BUDGET CODENPLAY LAB

- Indice ISE de l'établissement ?
- Quel est le budget total disponible pour l'équipement et le matériel du Lab ?
- Convention

CodeNPlay Lab

Convention de partenariat

Entre (nom de la structure) _____

Adresse _____

Légalement représentée par _____

Et **CodeNPlay asbl**

Adresse **Cantersteen 12, 1000 Bruxelles**

Légalement représentée par **Nadine Khouzam**

CodeNPlay s'engage à

- Accompagner la structure dans la mise en place du LabNPlay (expertise numérique, gestion de projet, pédagogie)
- Former à l'éducation au numérique les professionnelles de l'organisation
- Aider à équiper la structure en matériel informatique et robotique dans le cadre du LabNPlay
- Mettre à disposition des contenus pédagogiques clés en main

..... (nom de la structure) s'engage à

- Mettre à disposition un espace adéquat pour l'installation du LabNPlay
- Mettre en place une cellule numérique et désigner une personne de contact
- Organiser un minimum de activité(s) ouverte(s) au public cible durant la période de validité de la présente convention
- Rapporter à CodeNPlay des données quantitatives et qualitatives pour évaluer l'impact du projet

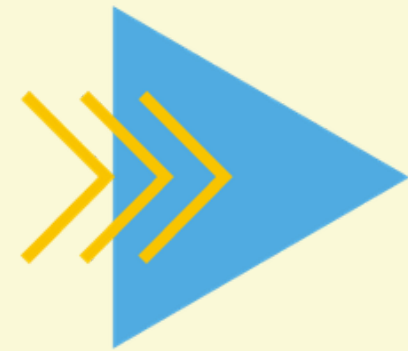
La présente convention prend effet à la date de la signature et se clôture le / /

Fait en 2 exemplaires à le / /

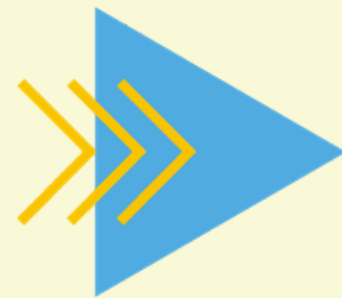
Pour **CodeNPlay asbl** Pour

Nom **Nadine Khouzam, Directrice** Nom

CodeNPlay



QUESTIONS ET RETOURS SUR LE CONCEPT



PLANIFICATION

QUOI ?	QUI ?	QUAND ?

NERC