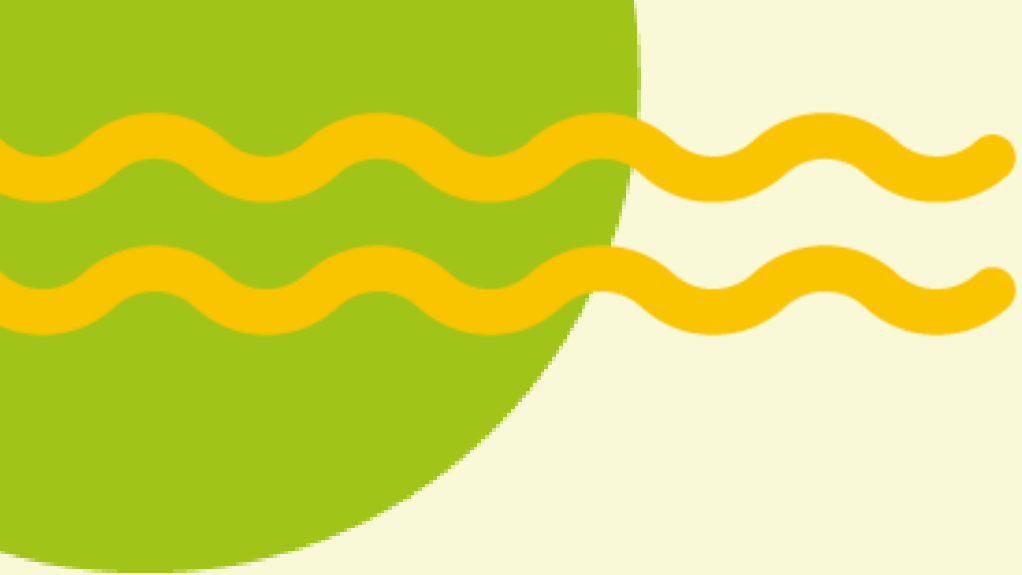
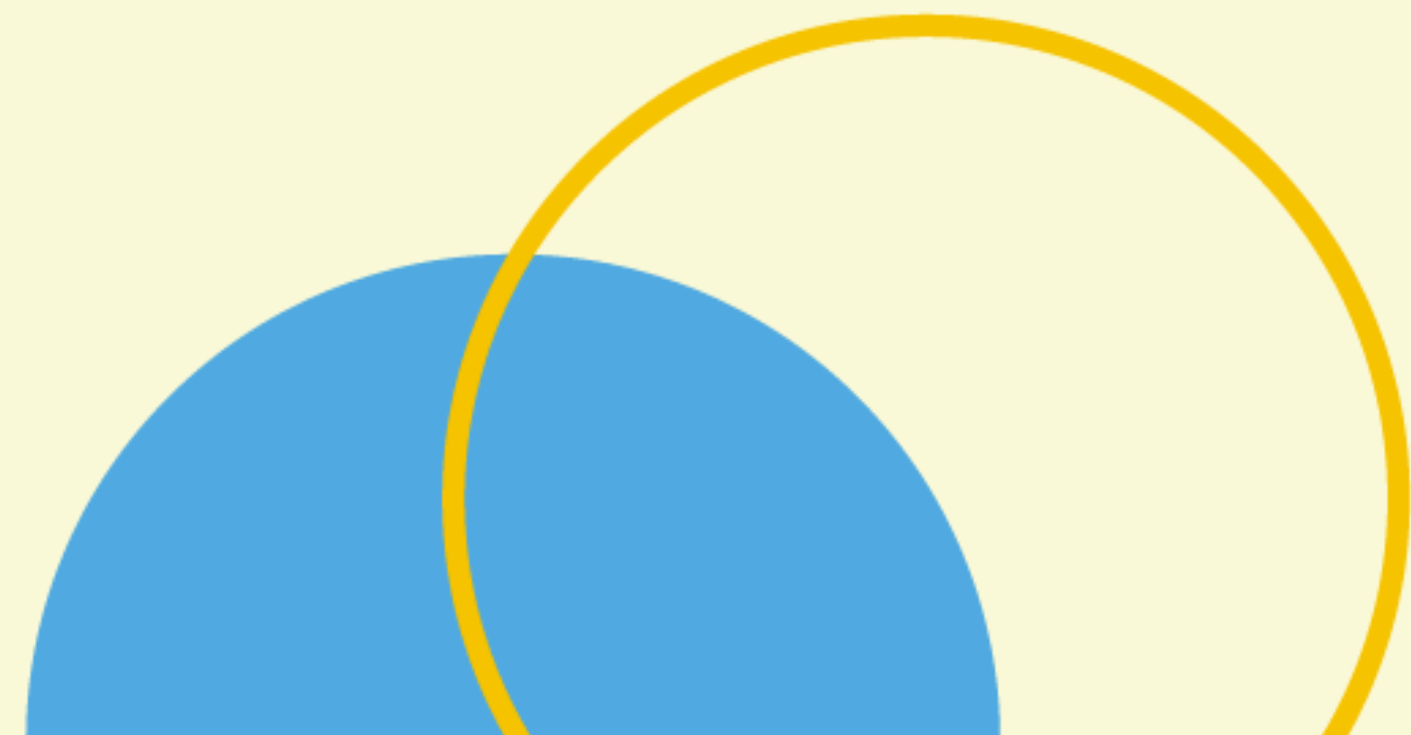


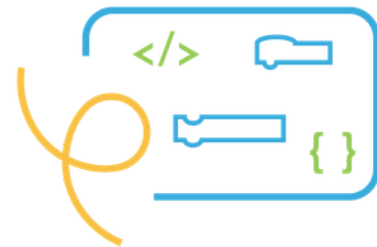


ORGANISER UNE RENCONTRE TECHNOPÉDAGOGIQUE DANS SON LAB

CodeNPlay
 Lab



Nos activités



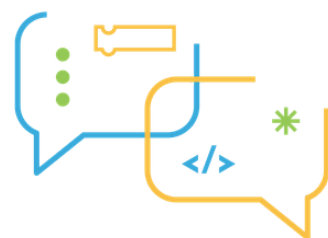
La **formation des enseignant·es** et équipes pédagogiques en lien avec le Pacte pour un Enseignement d'Excellence



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

Chat GPT :



ÉCOSYSTÈME ?

- **Parents** : Père, mère, tuteurs légaux, figures parentales.
- **Famille élargie** : Grands-parents, oncles, tantes, cousins.
- **Ami·es** : Pairs de l'école, du quartier, des activités extra-scolaires.
- **Enseignant·es** : Professeurs, éducateurs, conseillers pédagogiques.
- **École** : Administration scolaire, personnel de soutien, coachs scolaires.
- **Mentors** : Personnes influentes dans la vie du jeune (mentorat scolaire ou professionnel).
- **Associations** : Organisations communautaires (associations sportives, culturelles, artistiques, ou caritatives).
- **Maisons de jeunes** : Centres où les jeunes se retrouvent pour des activités éducatives, ludiques ou sociales.
- **Clubs extra-scolaires** : Clubs de sports, de musique, de théâtre, de débat, de coding, de scoutisme.
- **Voisinage** : Membres de la communauté locale, voisins proches.
- **Groupes religieux ou spirituels** : Églises, mosquées, synagogues, autres lieux de culte ou groupes spirituels.
- **Groupes d'intérêts particuliers** : Collectifs de jeunes engagés dans des causes sociales, environnementales, ou politiques.
- **Professionnels de la santé** : Médecins, psychologues, conseillers en santé mentale.
- **Employeurs** : Petits boulots, stages, apprentissages, employeurs à temps partiel.
- **Coachs et entraîneurs** : Encadrants sportifs ou de toute activité physique.
- **Influenceur·euses et modèles en ligne** : Influenceurs, créateurs de contenu, communautés en ligne auxquelles les jeunes appartiennent.
- **Médiathèques et bibliothèques** : Lieux d'accès à l'information et à des ressources éducatives.
- **Organisations gouvernementales locales** : Services sociaux, programmes pour jeunes financés par la ville ou la commune.
- **Pairs en ligne** : Ami·es et communautés virtuelles sur les réseaux sociaux, forums, plateformes de gaming.
- **Services de transport** : Réseaux de transport public ou privé, facilitant la mobilité du jeune vers ses activités.



BRISER LES CHÂÎNES DE LA FRACTURE NUMÉRIQUE

* ÉDUCATION INTERACTIVE

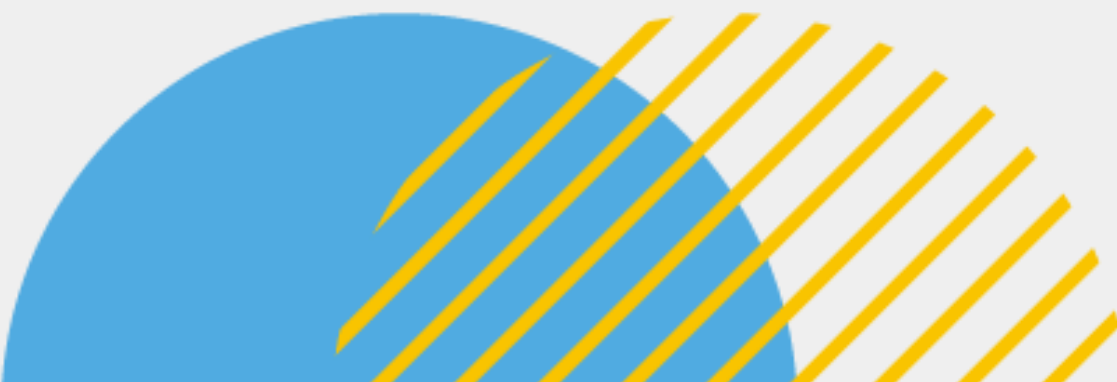
Un Lab offre un processus d'apprentissage dynamique, où l'éducation prend vie à travers des ateliers interactifs de codage et de robotique, cultivant la collaboration, la pensée critique et la résolution de problèmes.

* 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.





Implication de l'écosystème et l'entourage des jeunes

- Créer des partenariats locaux
- Impliquer les parents dès le départ
- Utiliser des canaux de communication variés et adaptés
- Proposer des activités interactives lors d'événements existants ou non
- Valoriser l'apport de chaque acteur
- Valoriser les compétences acquises dans les activités extra-scolaires
- Organisation d'événements/activités communautaires (amis, groupes d'intérêts du jeune)
- Utilisation de leurs codes (réseaux sociaux, centre d'intérêts)



Don'ts

Implication de l'écosystème et l'entourage des jeunes

- Ne pas négliger la diversité des familles - plusieurs approches
- Éviter une communication unidirectionnelle - écouter
- Ne pas ignorer les obstacles technologiques - alternative au numérique
- Ne pas être trop rigide dans l'implication - flexibilité pas trop chronophage
- Ne pas utiliser un langage professionnel (jargon, concepts)
Adapter son langage aux préoccupations et réalité des parents



Quelle organisation ?



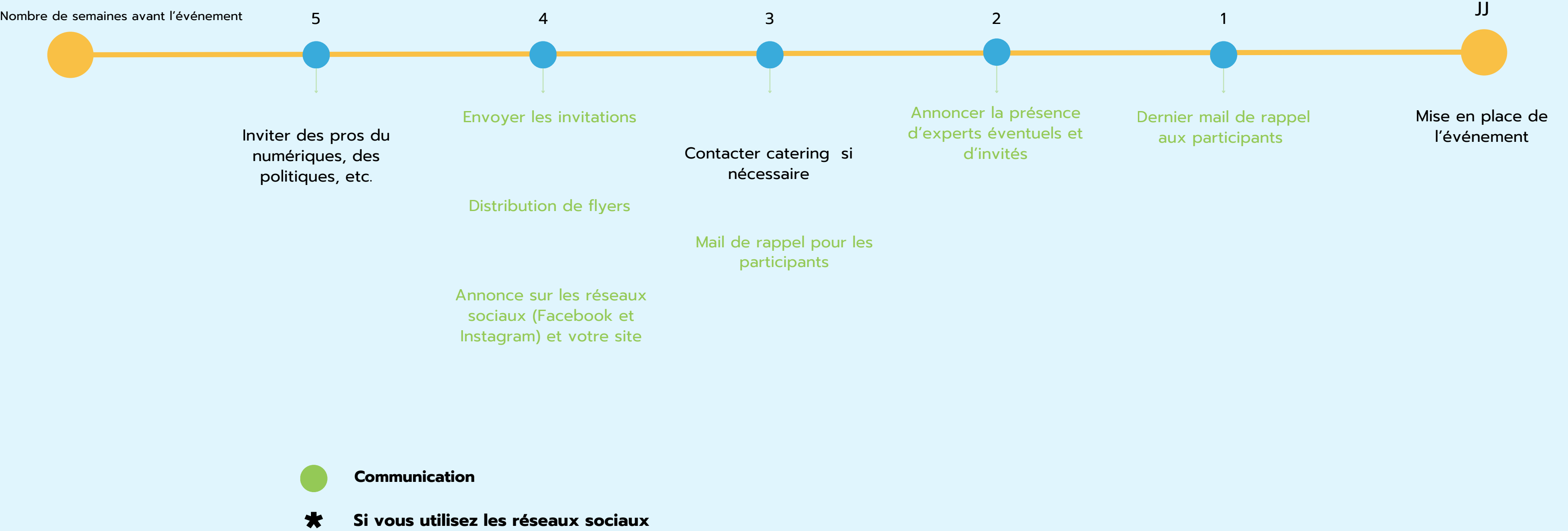
Organiser une rencontre technopédagogique dans son établissement



QUELLES ÉTAPES POUR ORGANISER UN ÉVÈNEMENT DANS VOTRE ÉTABLISSEMENT ?

Exercice post-it + pointer blocages

RÉTROPLANNING : EXEMPLE D'UN CALENDRIER ORGANISATIONNEL À SUIVRE



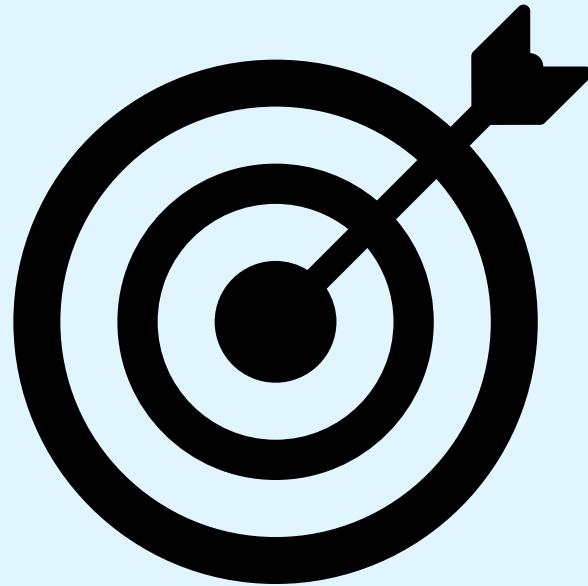
Multipliez les canaux



Cette combinaison permet d'atteindre les différents publics de l'école et de vous assurer que les informations importantes sont diffusées

Exercice des canaux?

Soyez clairs, concis



Pas d'informations superflues

Langage adapté au public

Facile à comprendre

Soyez précis

Identifier l'objectif

Vous augmentez les chances que votre message soit compris et retenu par les destinataires



Message long et peu clair : "Nous tenons à rappeler à tous les élèves de l'école que les téléphones portables sont interdits pendant les heures de classe. Nous vous prions de respecter cette règle afin de maintenir un environnement d'apprentissage propice. Merci pour votre coopération."

Version claire et concise : "Rappel : Les téléphones portables sont interdits en classe. Merci de votre coopération."



Message long et peu clair : Nous sommes ravis de vous informer que l'école organise un événement spécial pour les familles : un atelier de découverte du numérique en famille. Cet événement a pour but de permettre aux élèves et à leurs parents de s'initier aux technologies numériques à travers diverses activités ludiques et éducatives. L'atelier aura lieu dans les locaux de l'école le samedi 9 décembre de 10h à 13h. Nous espérons que vous serez nombreux à participer et que cet événement sera l'occasion de partager un moment agréable et enrichissant avec vos enfants. Merci de confirmer votre présence avant le 5 décembre auprès du secrétariat de l'école ou via le formulaire en ligne."

Version claire et concise :

Atelier numérique en famille :

- Qui ? Élèves et parents.
- Quoi ? Activités ludiques pour découvrir le numérique.
- Quand ? Samedi 9 décembre, de 10h à 13h.
- Où ? À l'école, dans les locaux dédiés.
- Comment ? Inscription avant le 5 décembre via le secrétariat ou le formulaire en ligne.

Partagez un moment enrichissant et amusant en famille !



Quels arguments ?



Organiser une rencontre technopédagogique dans son établissement



Répondre aux défis de l'éducation

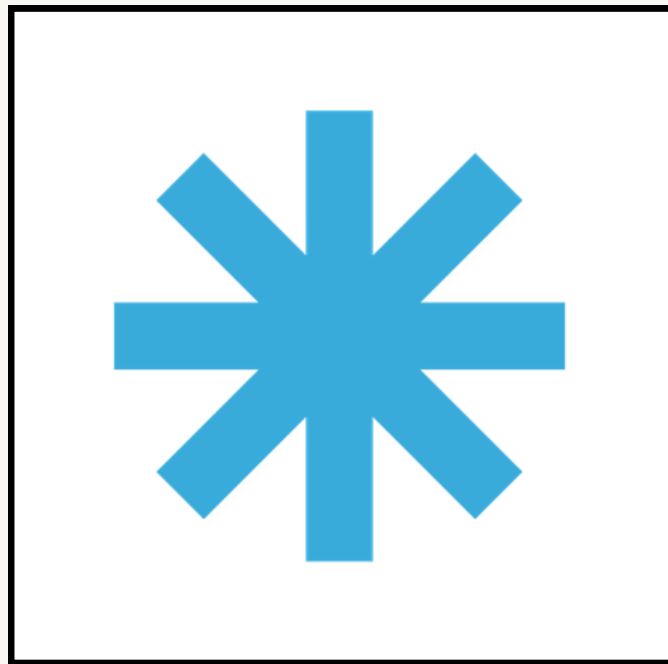


90% des emplois en 2030
requiert des compétences
numériques de base

1 belge sur 2 en
vulnérabilité numérique

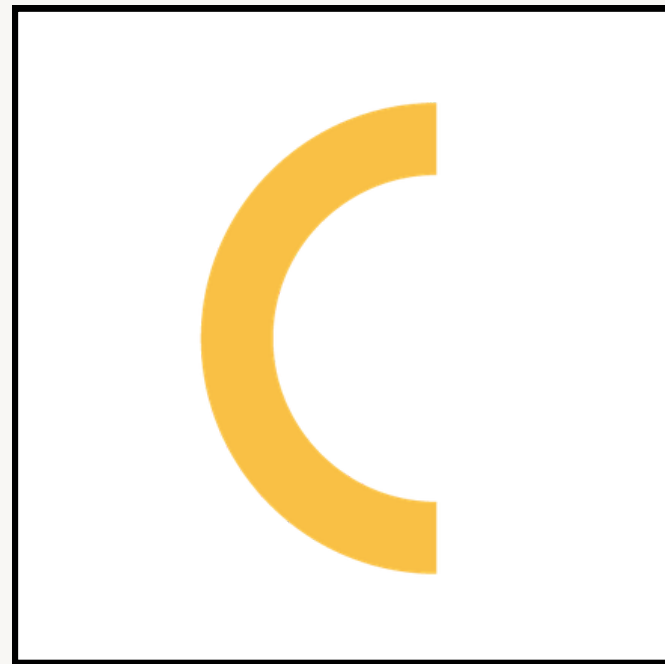
"Les élèves des milieux
défavorisés sont plus
susceptibles de décrocher,
en particulier dans les
matières scientifiques."

Pourquoi éduquer au numérique ?



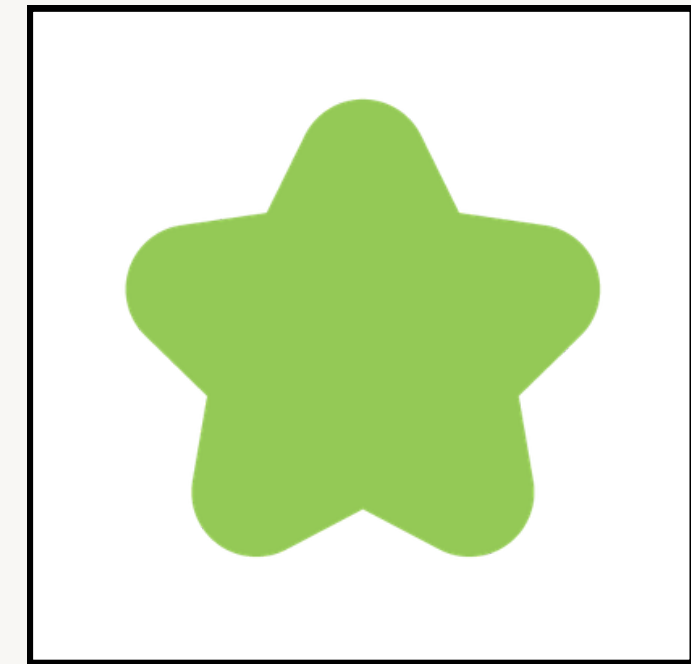
Un enjeu de **citoyenneté**

Pour que les jeunes deviennent des CRACS (créatif·ves, responsables, actif·ves, critiques et solidaire)



Un enjeu **pédagogique**

Lutter contre le décrochage scolaire à l'aide d'outils concrets et ludiques



Un enjeu **économique**

En 2030, 90% des emplois feront appel à des compétences numériques de base



Pourquoi apprendre la programmation à l'école ?

Structurer la
pensée

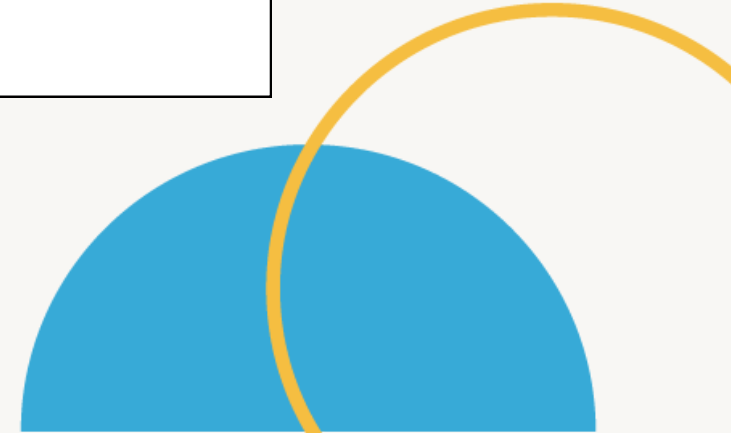
Résoudre des
problèmes dans un
cadre motivant

Se familiariser avec
la méthode essai-
erreur

Développer son
sens logique

Renforcer
l'imagination et la
créativité

Développer la
pensée
informatique

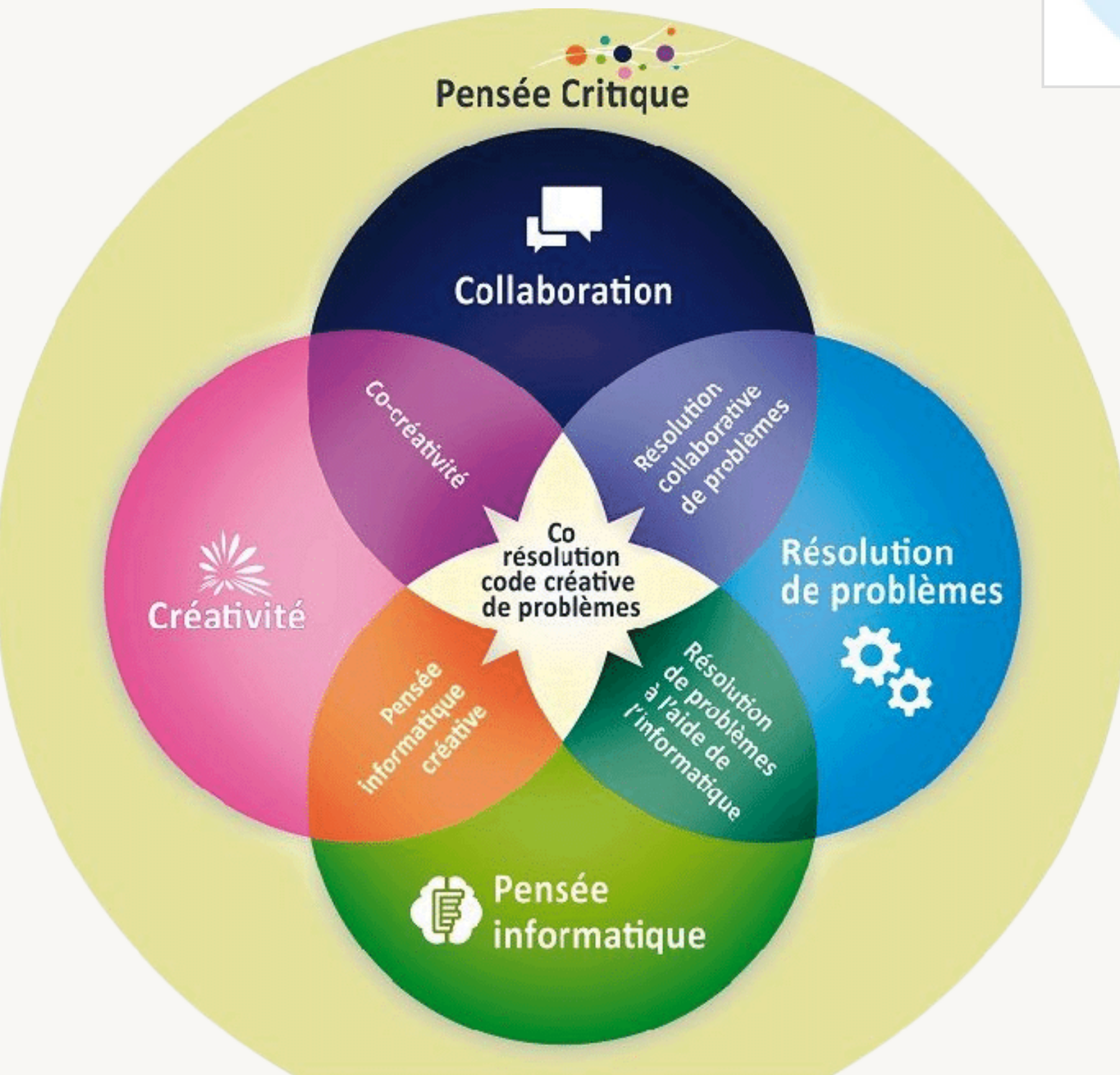




#5c21 : 5 compétences clés pour le 21^e siècle

Cinq compétences clés pour le 21^e siècle ont été sélectionnées dans le cadre du projet #CoCreaTIC. La...

 Margarida Romero / Mar 28, 2016



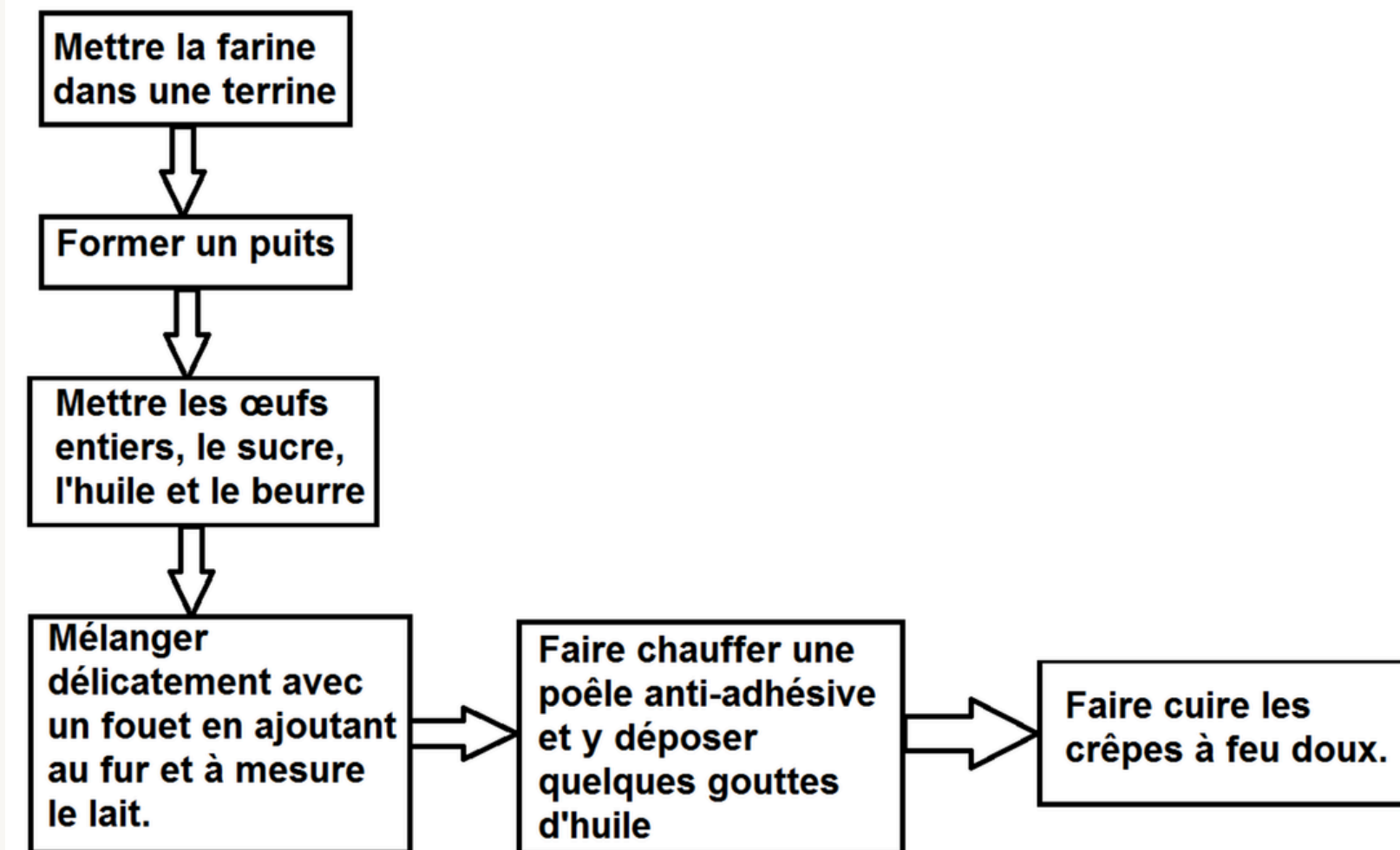
La pensée informatique est essentielle pour les élèves, les aidant à résoudre des problèmes de façon logique, à décomposer des problèmes complexes, et à utiliser des algorithmes pour les résoudre.



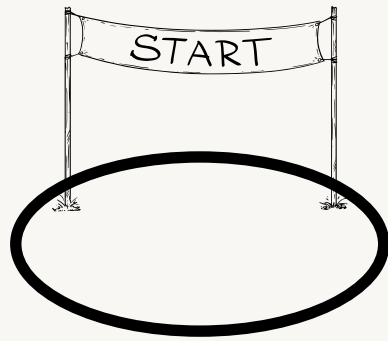
Programme vs algorithme

Un programme désigne l'ensemble des instructions et des données qui représentent un algorithme.

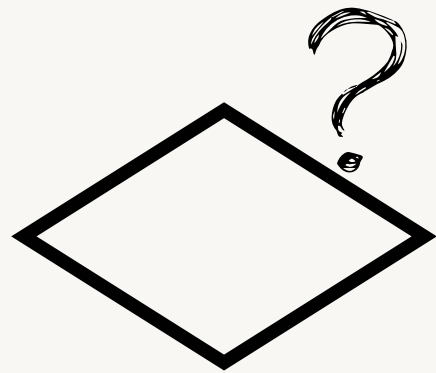
Un algorithme désigne un nombre fini d'actions simples ou basiques qui permettent de résoudre une action complexe.



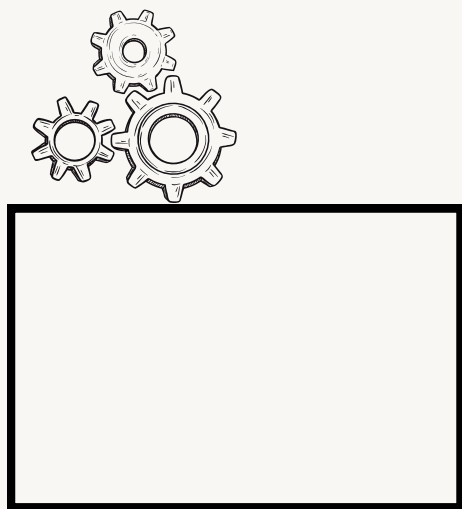
Les logigrammes



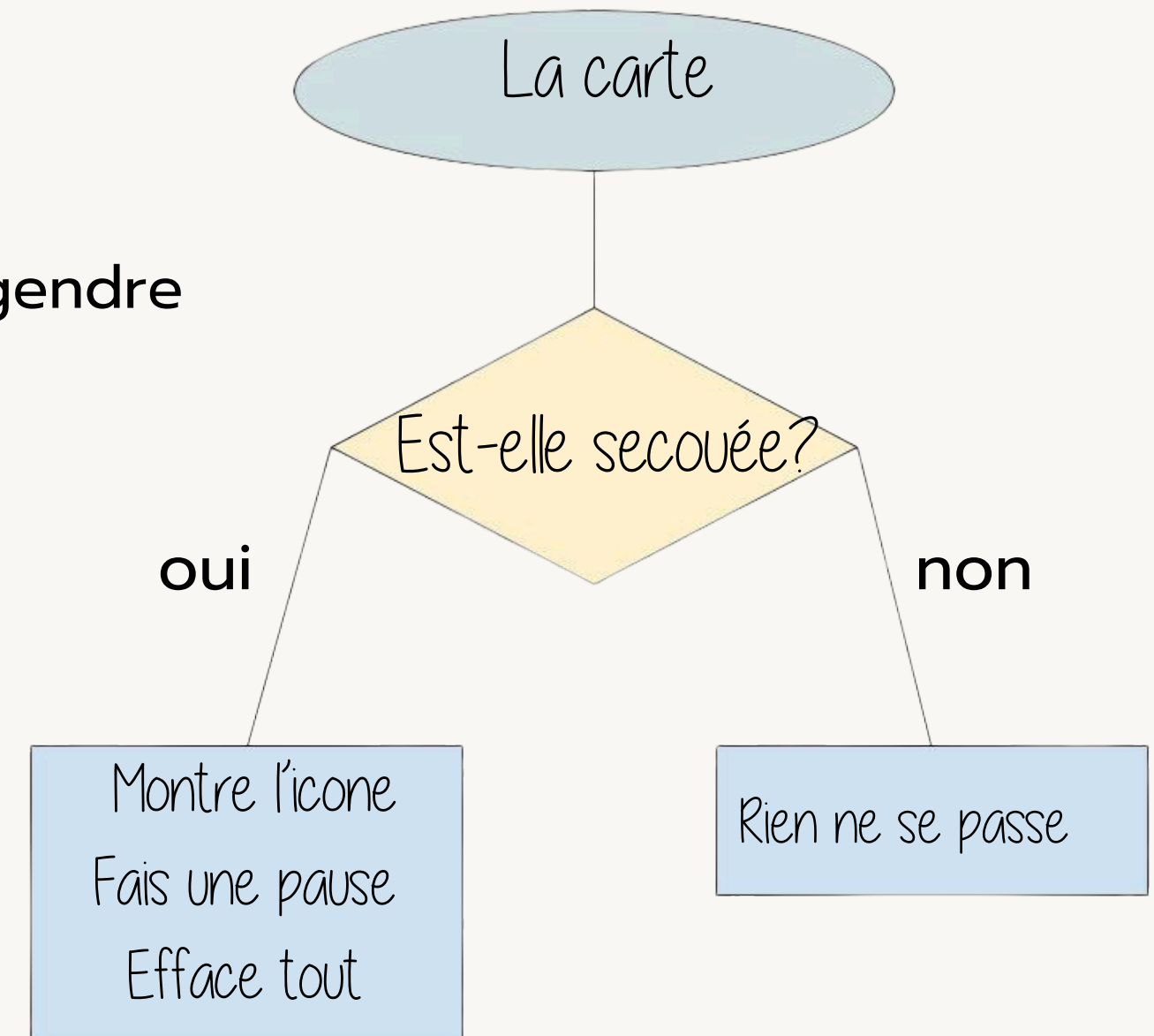
L'ovale indique le début et la fin du programme.



Le losange sera utilisé pour poser une question qui engendre une condition.



Le rectangle symbolisera les instructions., les faits

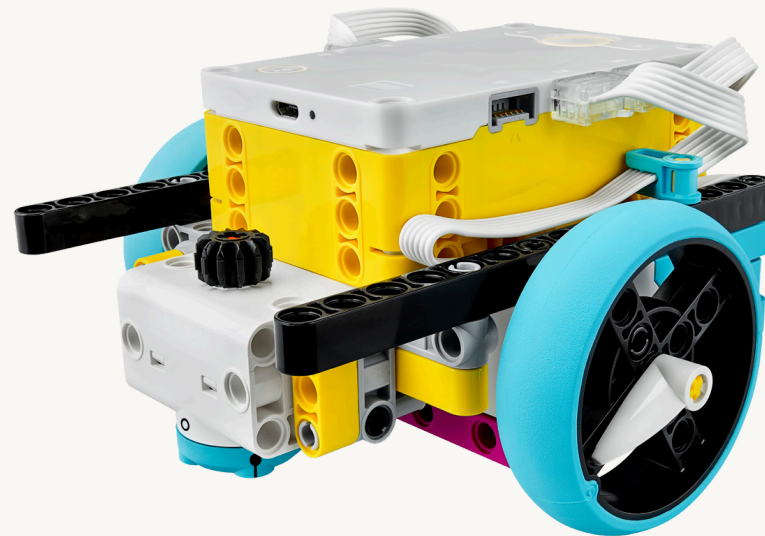
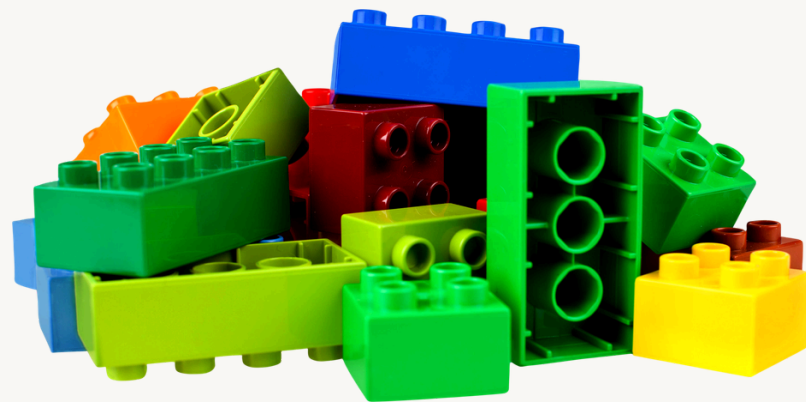


Notre approche

Activités
débranchées

Robotique
pédagogique

Environnement de
programmation par
blocs



Des activités débranchées

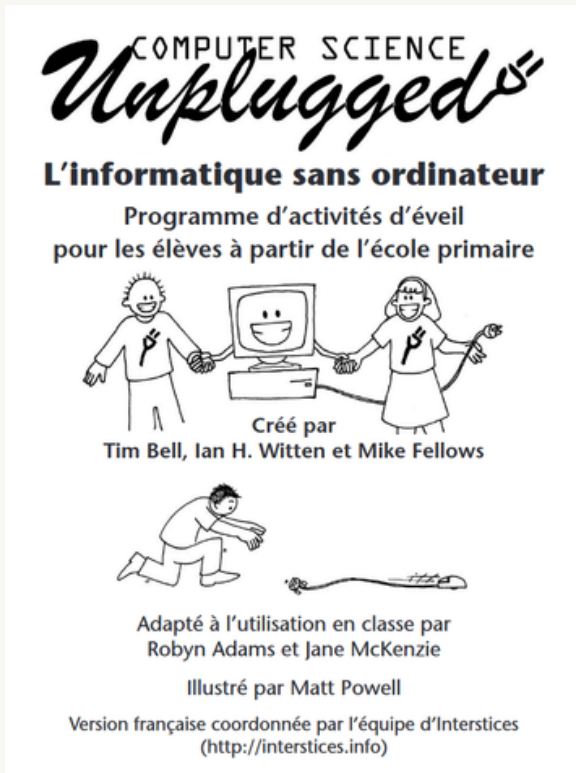
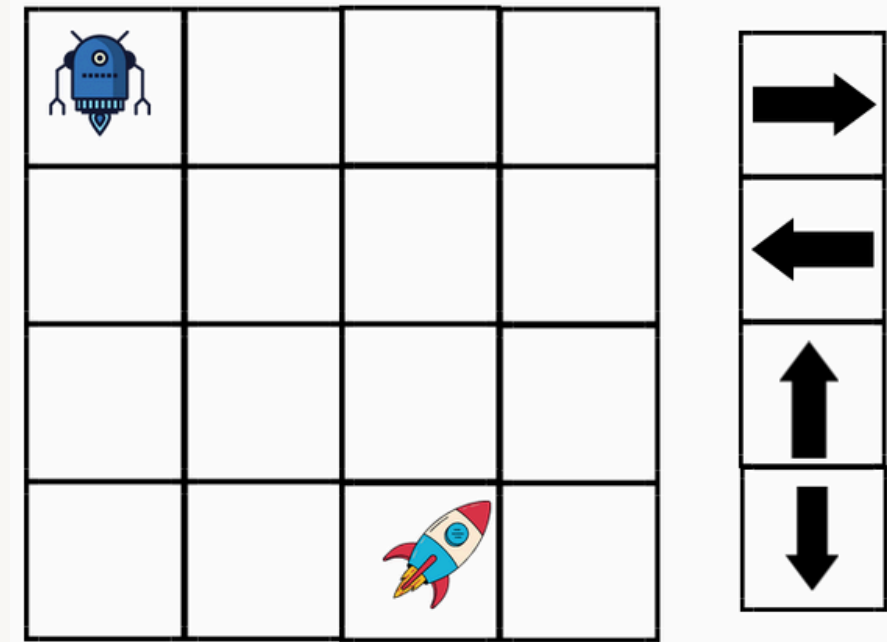


Mettre à distance la facette technologique pour se concentrer sur les concepts scientifiques

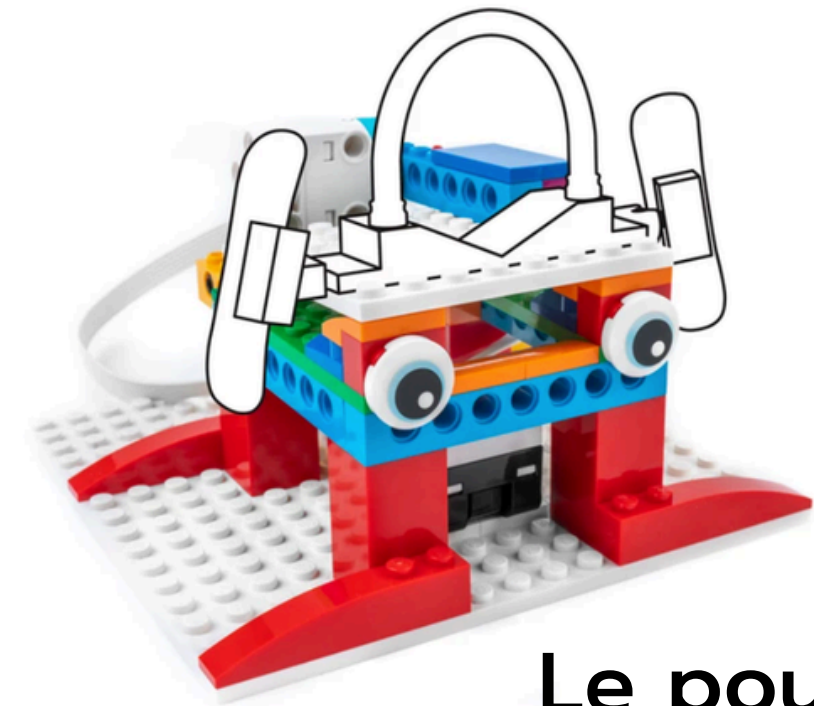
- Jeu du robot
- Construction d'un objet caché
- Déplacement sur quadrillage
- Logigramme
- ETC



Des exemples d'activités débranchées



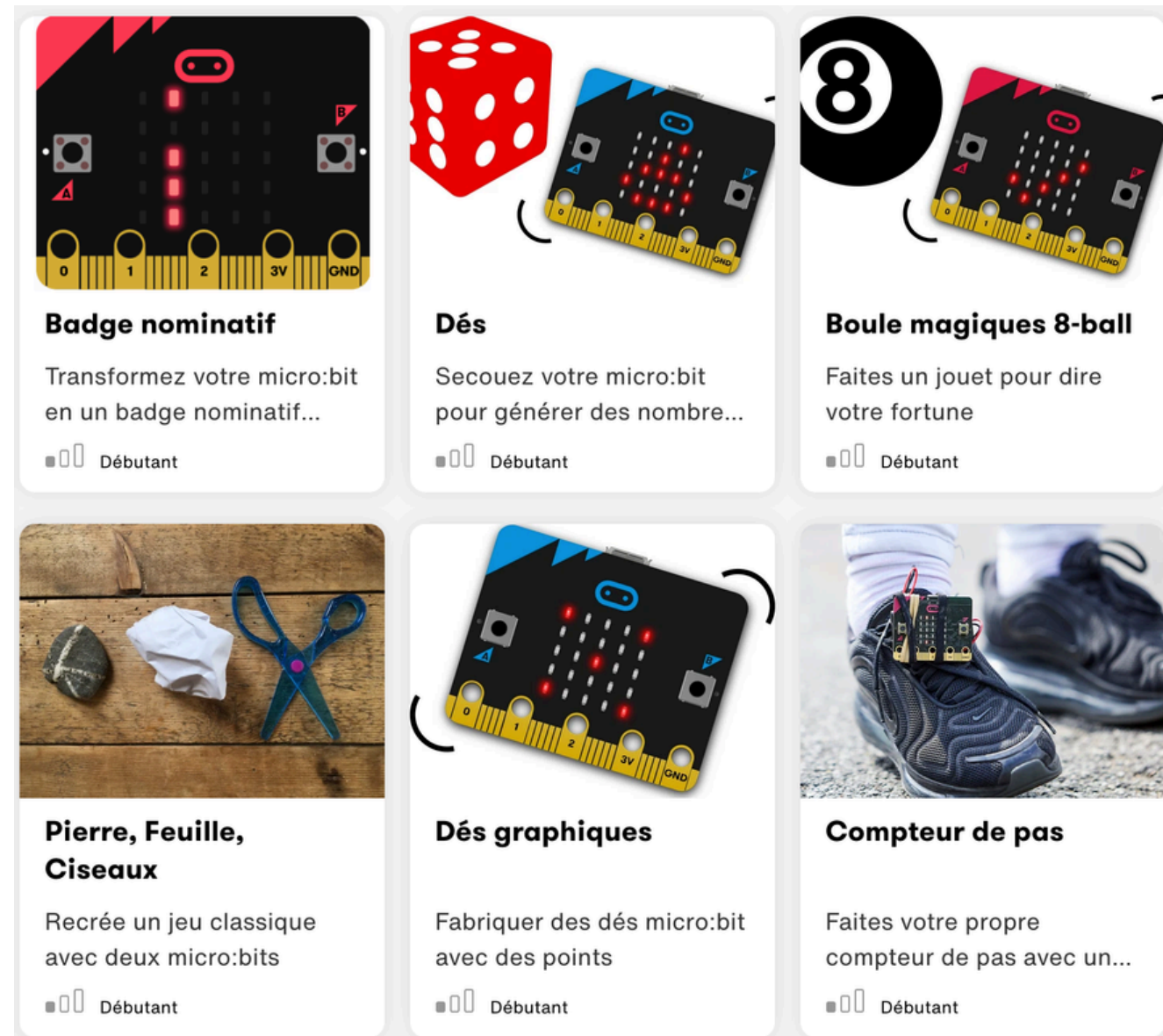
IDÉES DE PROJET POUR ACTION DE SENSIBILISATION



Le poubellausore



Un assistant automatisé



MICROBIT - DÉ, PIERRE PAPIER CISEAUX, COMPTEUR, BADGE



Tamagotchi à adapter