

En accompagnement de la stratégie :

» L'école
change avec
le numérique »
#EcoleNumerique



Dans le cadre des Programmes d'investissement d'avenir,
Action « **Culture de l'innovation et de l'entrepreneuriat** »,
Un projet soutenu par la Caisse des Dépôts :



ecoledu code

Pour le déploiement massif d'ateliers
d'initiation à la programmation
et à ses aspects culturels et citoyens

Un projet mettant en œuvre des outils adaptés pour les non-experts,
porté par un consortium mixte et expérimenté et qui sera déployé
auprès de centaines d'élèves, professeurs de l'Académie de Créteil
sur les années scolaires 2016-2017 et 2017-2018.



Initiation au code pour tous

Citoyenneté et littératie numérique

Savoir, savoir-faire, savoir-être


Travail individuel et collectif

Thématiques variées

Création, partage, échange avec la communauté

Prendre part à une expérimentation numérique d'envergure :



- 
- ◆ Etre formé à l'usage d'outils numériques spécialement créés pour l'initiation au code des plus novices.
 - ◆ Participer à l'innovation pédagogique par le numérique et mettre en pratique de nouvelles modalités d'enseignements.
 - ◆ Faire passer les élèves du statut de consommateur à celui d'acteur citoyen du numérique.
 - ◆ Accueillir dans sa classe deux vagues d'expérimentation pour l'évaluation du dispositif.
 - ◆ Permettre le développement de la communauté des utilisateurs et l'échange de bonnes pratiques.

Ecole du Code

École du Code est un dispositif de sensibilisation, d'initiation et de formation au code et à la culture code pour les enfants et les adolescents. Le programme regroupe une offre de formation, des outils clé en main et un accompagnement dédié.

École du Code repose sur une collection d'applications qui permettent chacune l'initiation au code et à la littératie numérique par la production de créations variées : pixel art, jeu vidéo, écriture augmentée, cryptologie, design numérique, robotique...

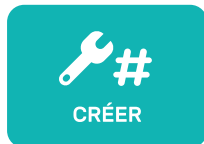


CODE, DÉCODE, CRÉE, PARTAGE !

Une collection d'applications basées sur une structure commune et reposant sur le tryptique:



Deux modalités d'usage



Le mode libre

Il permet aux plus débrouillards d'accéder à toutes les fonctionnalités de l'outil pour produire à son rythme et selon son inspiration sa propre création.

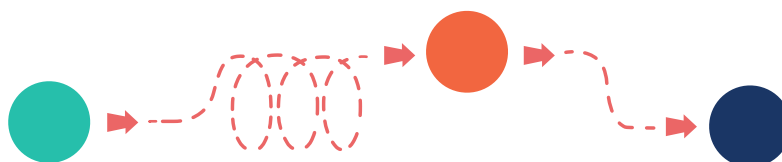


Le mode guidé

Il permet à tous de coder et fabriquer facilement un jeu de plateforme, en suivant simplement les instructions et en découvrant progressivement les fonctionnalités de l'outil.



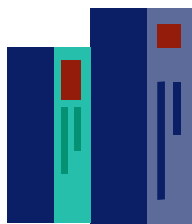
Code/décode offre la possibilité de créer ses propres parcours



L'encadrement académique

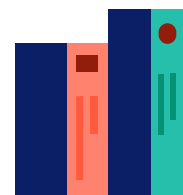
Le pôle numérique de l'académie de Créteil contribue à la formation et à l'accompagnement des équipes enseignantes à l'utilisation de la plate-forme et des ressources Code-Décode.

Pour assurer l'expérimentation la DANE de l'académie de Créteil retiendra la candidature des professeurs volontaires soit :



Des
enseignants
de cycle 3

Des
enseignants
de cycle 4



L'objectif du projet Ecole du Code est d'offrir à tous les élèves de 8 à 14 ans des outils adaptés et faciles à prendre en main pour les accompagner dans le passage de consommateur à celui d'acteur du numérique.

En proposant différents niveaux de difficultés et des thématiques variées, la collection d'application entend couvrir la diversité de profil des apprenants sur les 2 cycles.

Le démarrage de la phase d'expérimentation débutera en Novembre 2016.

L'accompagnement sera assuré par les équipes de Tralalere et les équipes pédagogiques de l'Académie de Créteil.

