



YES WE CODE!

Dossier de présentation

Accompagner collégiens, lycéens et leurs enseignants
dans des projets numériques utilisant des objets connectés.

FONDATION CGÉNIAL

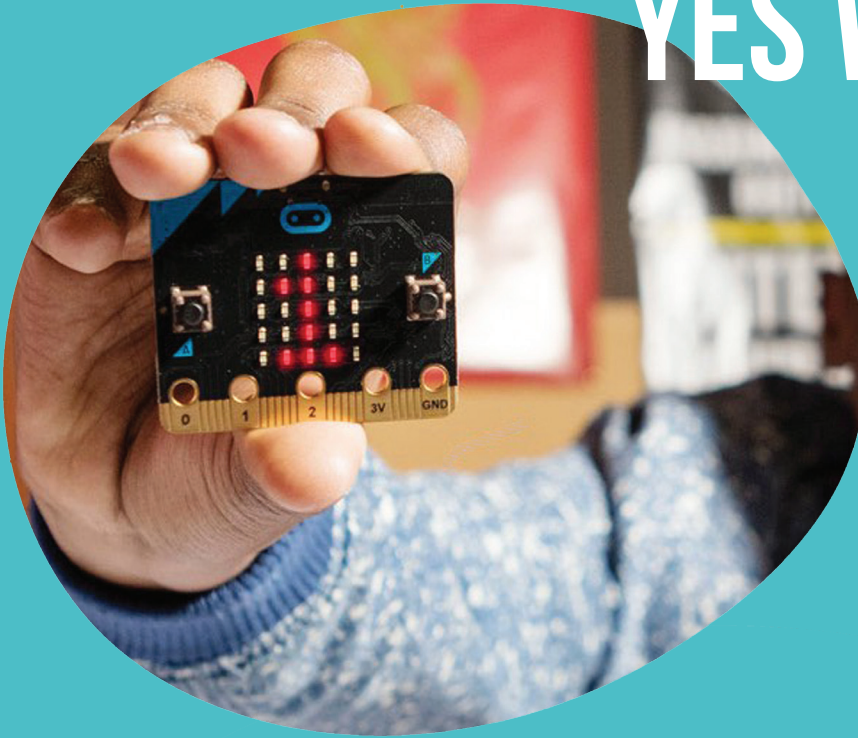
AVEC NOUS, LA JEUNESSE
ET L'ENTREPRISE FONT ÉCOLE !

Reconnue d'utilité publique, la Fondation CGénial a été créée en 2006 par plusieurs entreprises et le Ministère de la Recherche pour valoriser les sciences, les techniques et le numérique auprès des jeunes et promouvoir les métiers qui en relèvent.

Avec l'action *Yes we code!*, la Fondation CGénial s'engage dans le défi de l'éducation aux sciences du numérique avec le soutien du ministère de l'Éducation nationale.

Ce défi est un enjeu important pour les entreprises qui sont exposées à une concurrence mondiale dans laquelle l'économie de la connaissance est le principal facteur de compétitivité.

YES WE CODE!



L'action Yes we code! a pour objectif de :

- susciter davantage d'intérêt et d'appétence chez les jeunes pour les sciences du numérique, la programmation et leurs applications,
- favoriser l'interdisciplinarité et l'esprit d'initiative, de créativité, d'innovation, de collaboration et d'entrepreneuriat,
- préparer les jeunes aux métiers de demain.

La Fondation CGénial accompagne les enseignants dans la création de projets numériques avec :

- un kit d'objets connectés dimensionnés pour 30 élèves,
- des tutoriels pour les prendre en main et créer des projets,
- des séances de formation pour les enseignants et animateurs
- du parrainage et des interventions de professionnels du numérique et des rencontres annuelles pour valoriser les projets,
- un concours récompensant des vidéos de projets *Yes we code!*.

UNE ACTION TESTÉE ET VALIDÉE EN 2017-2018



6 établissements pilotes impliqués dans une année expérimentale
1 méthodologie approuvée par un comité de pilotage
1 action évaluée par une agence d'évaluation d'impact
1 action conventionnée par l'Éducation nationale
1 kit pédagogique testé et dimensionné pour 30 élèves
4 délégations régionales au coeur des territoires

OBJECTIFS ANNÉE SCOLAIRE SEPT 2018-JUIN 2019



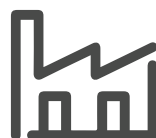
2 000
ÉLÈVES



40
COLLÈGES / LYCÉES



9
ACADÉMIES



15
ENTREPRISES
PARTENAIRES

**DONT 25%
DE PUBLIC ÉLOIGNÉ
ET
EN ZONE PRIORITAIRE
(REP ET REP+)**

**PASSAGE
À L'ÉCHELLE**

OBJECTIFS À 3 ANS



+30 000
ÉLÈVES



400
COLLÈGES / LYCÉES



+10
RÉGIONS



50
ENTREPRISES
PARTENAIRES



8
DÉLÉGATIONS
RÉGIONALES

LE KIT YES WE CODE!



Un kit pédagogique d'objets connectés dimensionné pour **30 jeunes** comprenant :



15 CARTES PROGRAMMABLES
avec des capteurs et accessoires
pour créer de nombreux dispositifs
connectés

1 DRONE PROGRAMABLE

pour donner envie de programmer et imaginer des projets numériques en mouvement



DES TUTORIELS

pour prendre en main le kit et imaginer des projets numériques



TÉMOIGNAGES

« Ils en ont fait et appris plus en une semaine qu'en 2 ans ! »

Un professeur de technologie au collège Paul Éluard à Sainte-Geneviève-des-Bois (REP).



« Les élèves se sont jetés dessus ! Ils ont pris la malette *Yes we code!* et ils ont dit : « on peut y aller ? » »

Un animateur d'un atelier scientifique au lycée Parc de Vilgénis à Massy.



« Quand les élèves voient un drone voler dans la salle, je vous garantis qu'on n'entend que le drone voler !

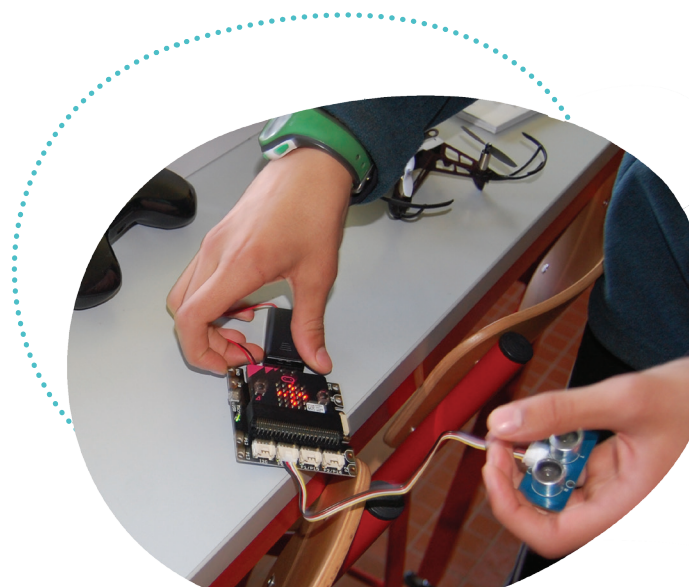
Il y a une attention et une concentration supplémentaire qu'on ne pourrait pas obtenir en cours standard »

Un professeur de technologie au lycée Saint-Michel à Saint-Étienne.

« Ce que ça m'a apporté ? Ce n'est pas forcément lié à l'informatique mais davantage sur comment porter un projet »

Un élève de terminale animant un club de codage au lycée Hélène Boucher à Paris.

Exemple de projet *Yes we code!*:
<http://www.ac-versailles.fr/cid129821/-yes-we-code.html>



LE RÔLE DU PARRAIN OU MARRAINE :

Un professionnel qui intervient en classe pour :

- Partager son expérience et ses connaissances ;
- Conseiller et donner des clés dans les projets menés en classe
(ex : accompagnement technique, créatif ou démarche projet).

Partager ses expériences et connaissances

Valoriser son métier et son entreprise

Conseiller et accompagner des jeunes



Un concept gagnant-gagnant !

- Les élèves et l'enseignant bénéficient d'un soutien et/ou d'une expérience enrichissante
- Le· collaborateur·rice valorise son métier, son entreprise et (re)découvre le milieu de l'enseignement et ses enjeux.

LA FORMATION YES WE CODE!

Une journée type de formation
pour les enseignants et animateurs :



PRISE EN MAIN DU KIT

Présentation des dispositifs et de leurs fonctionnalités,
Présentation des interfaces de programmation,
Manipulations et codage.



QUOI FAIRE AVEC LE KIT ?

Présentation d'activités, d'idées de projets
et de dispositifs annexes,
Temps d'échanges et retours d'expériences.

À DISTANCE

Points étapes et
sessions FAQ en
visioconférence

UNE OPÉRATION DE



SOUTENUE PAR



PARTENAIRES INSTITUTIONNELS



ILS OFFRENT DES KITS EN 2018

CAPEB RHONE · DOW FRANCE · EDF ENR SOLAIRE · EDF LAB PARIS-SACLAY · FONDATION ARTS ET MÉTIERS ·
RTE RHONE ALPES AUVERGNE · SERFIM GROUPE · SOLYLEC · STÄUBLI FAVERGES · UBISOFT · UIMM AIN ·
UFPI EDF

INFOS, CONTACTS ET CANDIDATURES SUR WWW.CGENIAL.COM