FONDATION CGENIAL

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 !

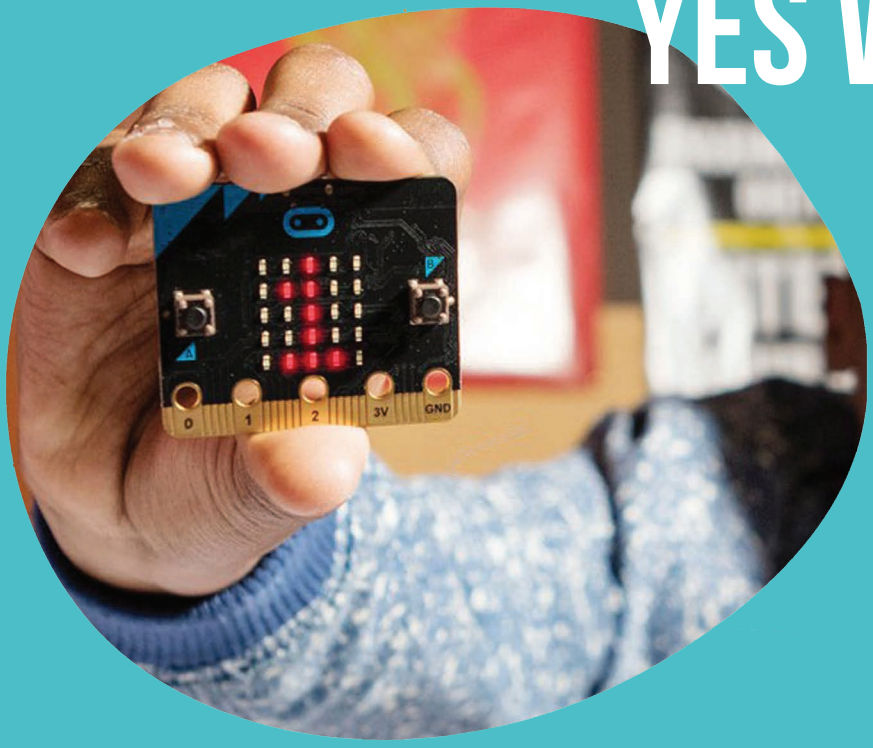
Reconnue d'utilité publique, la Fondation CGénial a été créée en 2006 par plusieurs entreprises et le Ministère de la Recherche pour valoriser les sciences, les techniques et le numérique auprès des jeunes et promouvoir les métiers qui en relèvent.

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.

FONDATION CGENIAL

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'entreprenariat,
· préparer les jeunes aux métiers de demain.

L'accompagnement Yes We Code! c'est :

· un kit d'objets connectés dimensionné pour 30 élèves,
· des guides et ressources pédagogiques
· des séances de formation pour les enseignants et animateurs,
· des webinaires pédagogiques, métiers et usages du numérique
· 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 AU COEUR DES TERRITOIRES

ANNÉE SCOLAIRE SEPT 2019-JUIN 2020

+8 000
ÉLÈVES

+130
COLLÈGES / LYCÉES
LIEUX DE CULTURE SCIENTIFIQUE

11
ACADÉMIES

DONT 40% DE PUBLIC ÉLOIGNÉ ET EN ZONE PRIORITAIRE (REP ET REP+)

OBJECTIFS 2020-2021

+15 000
ÉLÈVES

350
COLLÈGES / LYCÉES

13
ACADÉMIES

LE KIT
YES WE CODE!

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

15 CARTES PROGRAMMABLES

avec plus de 50 capteurs et accessoires pour créer de nombreux dispositifs connectés

CONTENU DU KIT

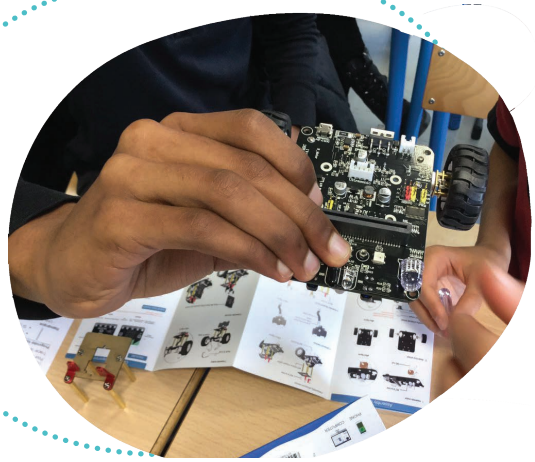
15 cartes micro:bit

50 capteurs et accessoires (capteurs ultrasons, de geste, de lumière, ruban de LED, haut-parleur, afficheur 4 chiffres, servo moteurs...)

4 châssis de robot Maqueen pour micro:bit

TÉMOIGNAGES

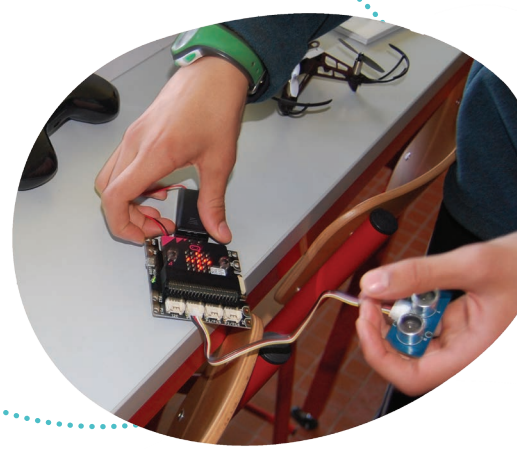
« Ils en ont fait et appris plus en une semaine qu'en 2 ans ! »
Un professeur de technologie au collège Paul Éluard à Sainte-Geneviève-des-Bois (REP).



« 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.



LES FORMATIONS ET WEBINAIRES

Une journée type de formation pour les enseignants et animateurs :

Prendre en main les dispositifs et ses plateforme de programmation

Échanger sur les pratiques

Rencontrer un·e ingénieur·e ou un·e technicien·ne pour parler métiers ou illustrer des usages (sous réserve)

Des sessions webinaires sur des sujets spécifiques pour les enseignats et/ou les élèves

EXEMPLES DE SUJETS* :

Focus sur des programmes de collège ou lycée

Intelligence articielle

Objets connectés

Programmation Python

Métiers et applications du monde du numérique...

*Animés par des enseignants, médiateurs scientifiques ou professionnels d'entreprises partenaires.

DES INTERVENTIONS EN CLASSES*

Un professionnel qui intervient en classe pour :

· Partager son expérience et ses connaissances ;

· Échanger sur les enjeux du numérique et les sujets de citoyenneté ;

· Conseiller et donner des clés dans les projets menés en classe

Partager ses expériences et connaissances

Présenter et valoriser son métier

Illustrer des concepts techniques

Un concept gagnant-gagnant !

· Les élèves et l'enseignant bénéficient d'un soutien et/ou d'une expérience enrichissante

· Le·a collaborateur·rice valorise son métier et (re)découvre le milieu de l'enseigement et ses enjeux.

*** sous réserve de pouvoir trouver un professionnel disponible et proche de l'établissement**

UNE OPÉRATION DE

FONDATION CGENIAL

SOUTENUE PAR

Schlumberger

TechnipFMC

FONDATION GROUPE EDF

amazon future engineer

ARKEMA INNOVATIVE CHEMISTRY

FABIXIS

UIMM Normandie Sud LA FABRIQUE DE L'AVENIR

IBM

life.augmented

UBISOFT

PARTENAIRES INSTITUTIONNELS

Liberté • Égalité • Fraternité RÉPUBLIQUE FRANÇAISE
MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE

Liberté • Égalité • Fraternité RÉPUBLIQUE FRANÇAISE
MINISTÈRE DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR, DE LA RECHERCHE ET DE L'INNOVATION

Région îledeFrance

PARTENAIRES PROJET

ASSE TEC

astu' sciences CULTURE • SCIENTIFIQUE EN AUVERGNE

<Class'Code>

exploradôme musée interactif · sciences · multimédia · développement durable

Lunes & l'autre

vitta science

PARTENAIRES ACADÉMIQUES

PARTENAIRES COUP DE POUCE

BERGER-LEVRAULT · DECISIONBRAIN · DOW FRANCE · EDF ENR SOLAIRE · EDF LAB PARIS-SACLAY · ENEDIS · FUITIÈRE NUMÉRIQUE · FONDATION ARTS ET MÉTIERS · INRIA PARIS · PROJET IDÉE RECTORAT D'AMIENS · TALENTS DU NUMÉRIQUE · UIMM AIN · UIMM NORMANDIE SUD

INFOS, CONTACTS ET CANDIDATURES SUR **WWW.CGENIAL.COM**