



# YES WE CODE!

Dossier de présentation

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

# FONDATION CGÉNIAL

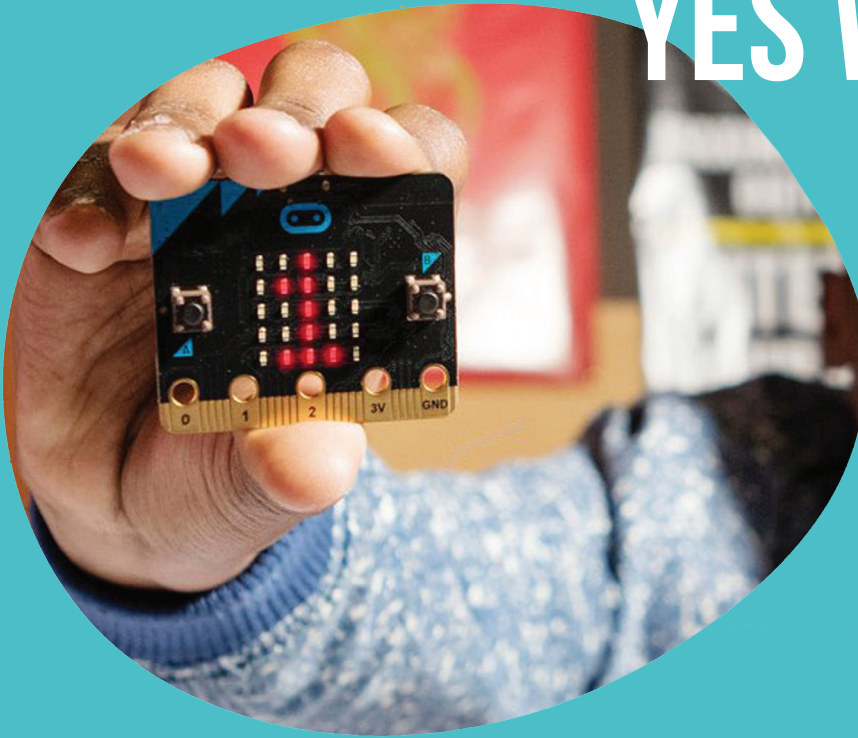
AVEC NOUS, LA JEUNESSE  
ET L'ENTREPRISE FONT ÉCOLE !

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



**+1 000**  
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

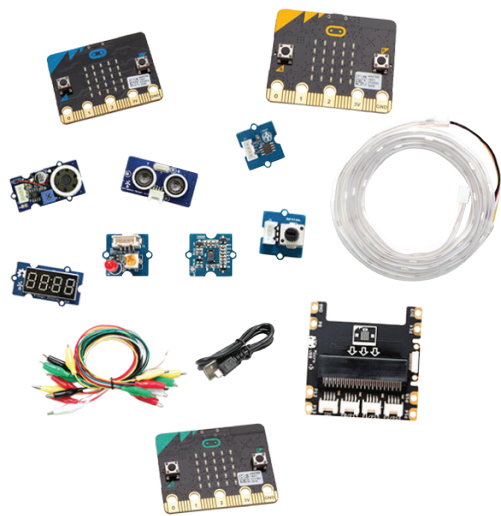


**8**  
DÉLÉGATIONS  
RÉGIONALES

# 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 PROGRAMMABLE

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.**



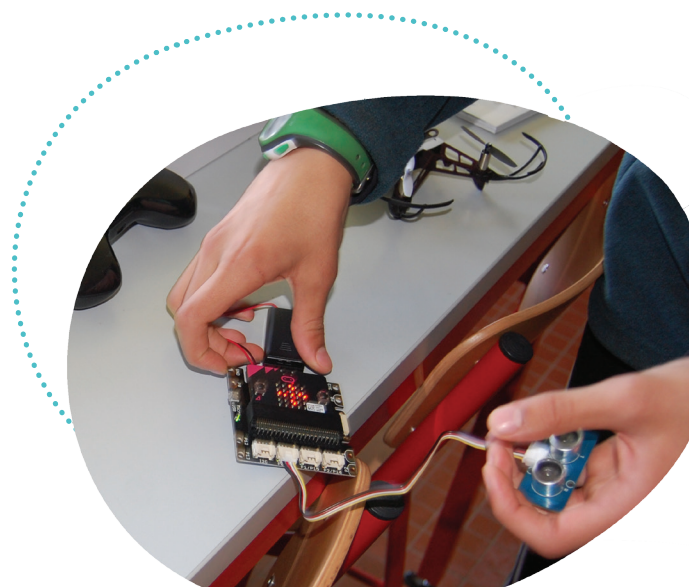
« Quand les élèves voient un drone voler dans la salle, je vous garantis qu'on n'entend que le drone voler !

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 ONT OFFERTS DES KITS EN 2018

CAPEB RHONE · EDF ENR SOLAIRE · EDF LAB PARIS-SACLAY · RTE RHONE ALPES AUVERGNE · SERFIM GROUPE  
· SOLYLEC · STAUBLI FAVERGES · UBISOFT · UFPI EDF

INFOS, CONTACTS ET CANDIDATURES SUR [WWW.CGENIAL.COM](http://WWW.CGENIAL.COM)