

BILAN D'ÉVALUATION YES WE CODE! * AU 31 JANVIER 2020



FONDATION
CgENIAL

**YES WE
CODE!**

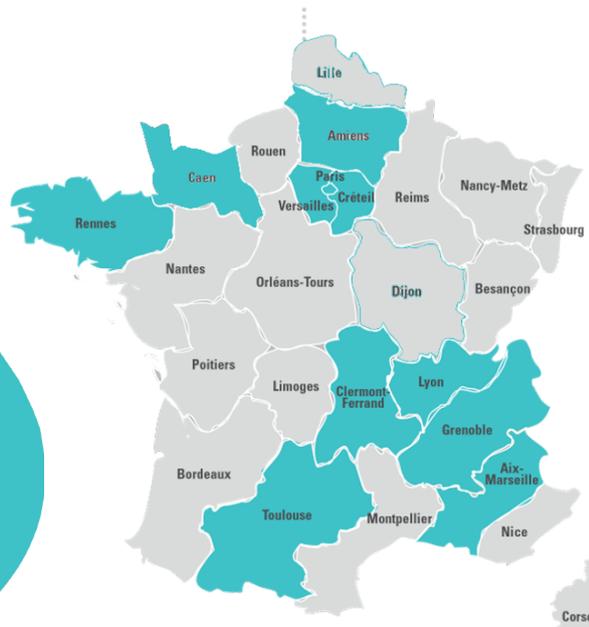
* Enquête menée auprès de 65 enseignants impliqués dans l'action.

LES CHIFFRES CLÉS :

130 ÉTABLISSEMENTS

dotés d'un kit et accompagnés

sur **11 ACADÉMIES**



Cartographie (établissements, partenaires) à retrouver sur : <https://www.cgenial.org/82-nos-actions/162-yes-we-code>



+9 000

élèves impliqués dans des activités ou projets numériques avec le kit Yes We Code!



50%

· de filles impliquées dans Yes We Code!
· d'établissements en zone rurale



+30%

d'établissements en zones d'éducation prioritaire ou quartiers politiques de la ville



300

enseignants engagés dans Yes We Code!, plus de 2 par établissement



110

enseignants formés à l'utilisation du kit en présentiel par CGénial, ou en partenariat avec des associations ou des délégations du numérique éducatif (DANE)



3

événements régionaux de valorisation et de rencontres ayant réuni 150 jeunes.
Lieux : Cité des Télécoms (Pleumeur Bodou), Fruitière Numérique (Lourmarin) et Critéo (Paris).



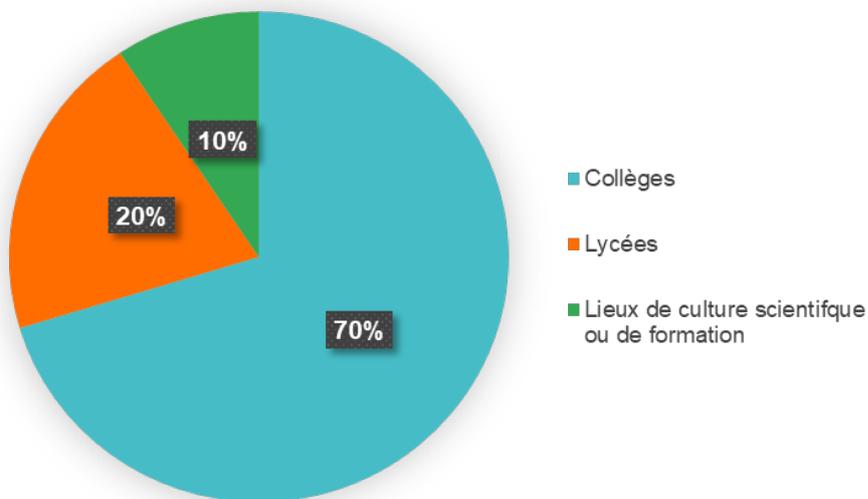
1

concours national de vidéos de projets. Les lauréats ont été récompensés par des cartes programmables et des visites en entreprise sur le thème du numérique.

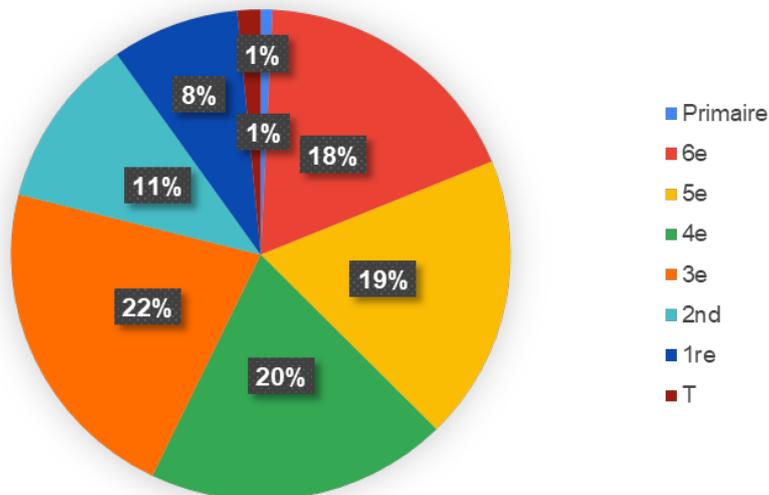
NIVEAUX ET ENSEIGNEMENTS IMPLIQUÉS :



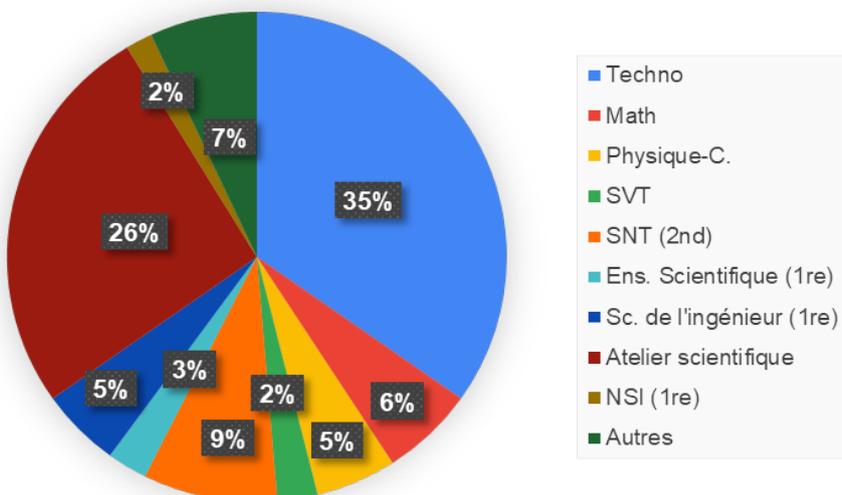
RÉPARTITION COLLÈGE / LYCÉE



RÉPARTITION DES NIVEAUX SCOLAIRES IMPLIQUÉS DANS L'ACTION YES WE CODE!

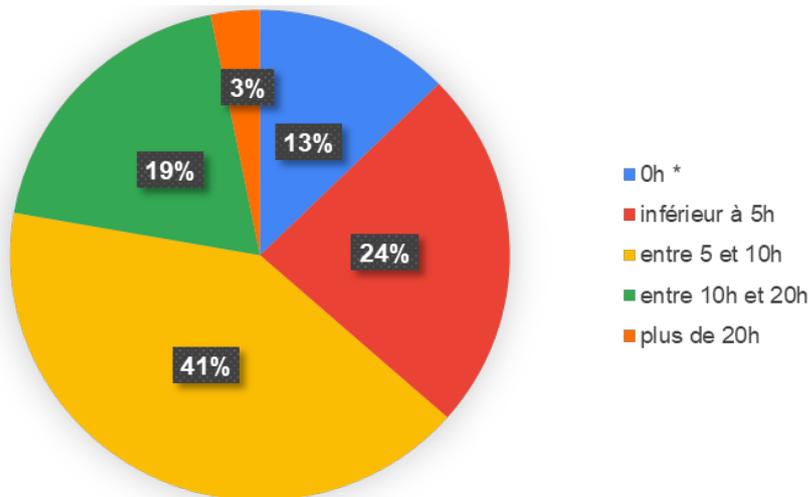


RÉPARTITION DES ENSEIGNEMENTS IMPLIQUÉS DANS DES ACTIVITÉS OU PROJETS YES WE CODE!

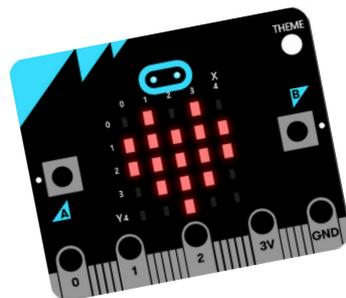
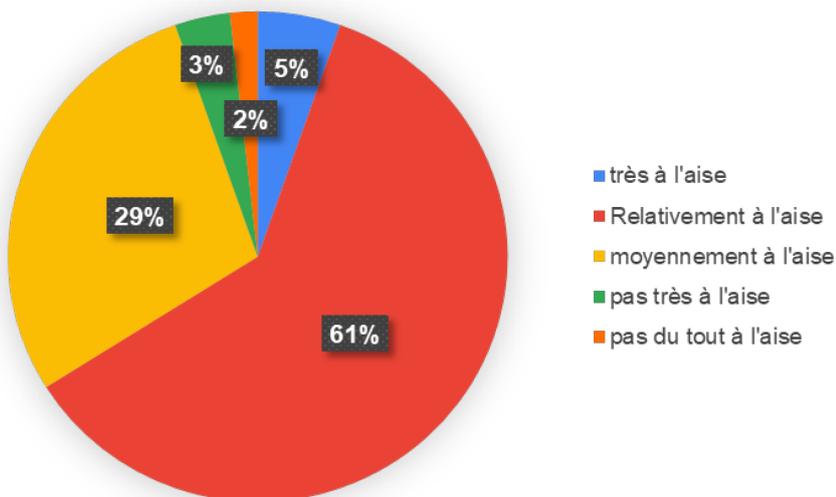


LES ÉLÈVES :

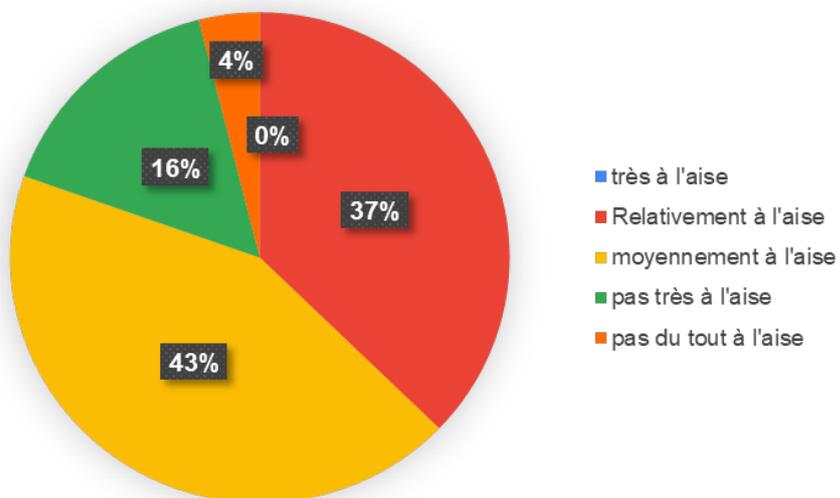
NOMBRE D'HEURES PASSÉES PAR LES ÉLÈVES SUR DES PROJETS OU ACTIVITÉS YES WE CODE! DEPUIS SEPT. 2019



SENSIBILITÉ DES ÉLÈVES SUR L'UTILISATION DE LA CARTE PROGRAMMABLE DU KIT (CARTE MICRO:BIT)



SENSIBILITÉ DES ÉLÈVES SUR L'UTILISATION DES CAPTEURS ET ACCESSOIRES** DU KIT

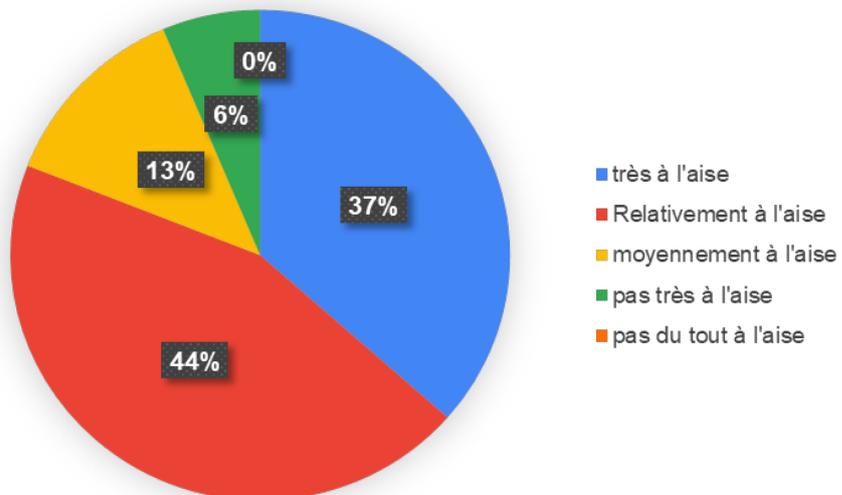
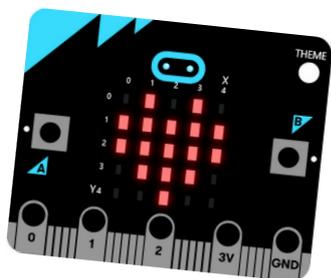


*certains établissements n'avaient pas encore commencé à travailler sur des projets au moment de l'enquête

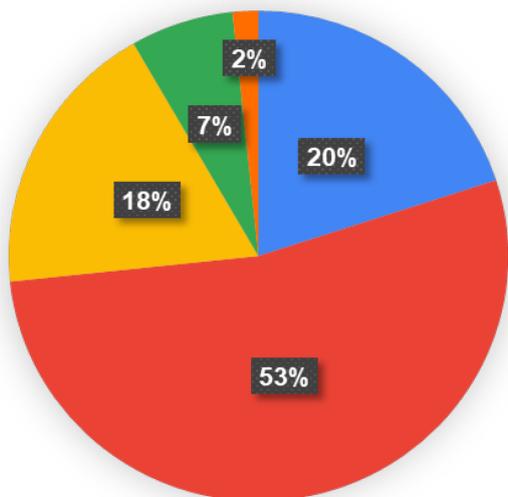
**contenu du kit détaillé sur la page <https://www.cgenial.org/82-nos-actions/162-yes-we-code>

LES ENSEIGNANTS :

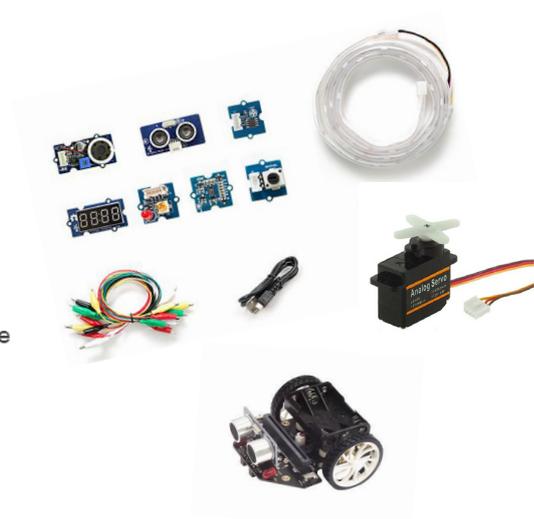
SENSIBILITÉ DES ENSEIGNANTS SUR L'UTILISATION DE LA CARTE PROGRAMMABLE DU KIT (CARTE MICRO:BIT)



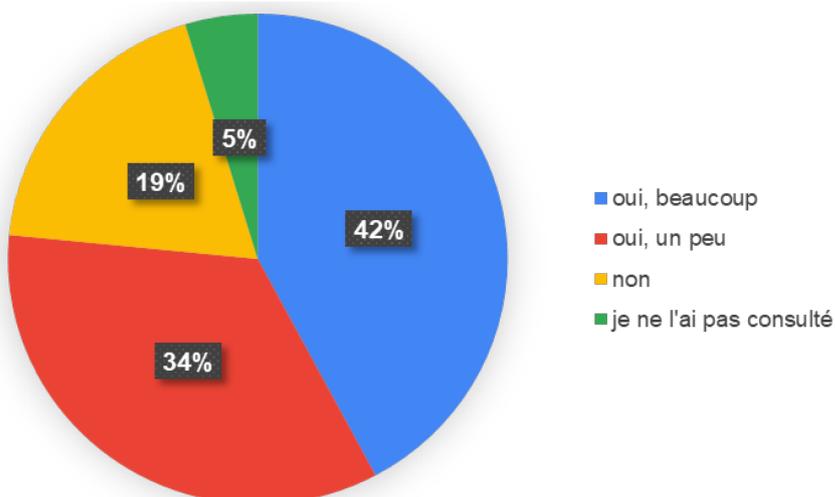
SENSIBILITÉ DES ENSEIGNANTS SUR L'UTILISATION DES CAPTEURS ET ACCESSOIRES DU KIT



- très à l'aise
- Relativement à l'aise
- moyennement à l'aise
- pas très à l'aise
- pas du tout à l'aise



UTILITÉ DES GUIDES ET TUTORIELS POUR LES ENSEIGNANTS



- oui, beaucoup
- oui, un peu
- non
- je ne l'ai pas consulté

RETOURS DE L'ENQUÊTE ÉLÈVES DE JUIN 2019*

*prochaine enquête auprès des élèves prévue en juin 2020

17 %

des élèves n'avaient jamais fait de programmation avant Yes We Code!

86 %

des élèves ont trouvé l'utilisation de la carte micro:bit intéressante, très intéressante ou super intéressante

45 %

des élèves ont envie de continuer à programmer suite à l'utilisation du kit Yes We Code!

56 %

des élèves ont trouvé que le kit Yes We Code! a permis de faire des projets plus sympas que d'habitude

45 %

des élèves ont davantage travaillé en groupe



PAROLES D'ÉLÈVES :

« L'expérience est géniale, j'ai adoré faire de la programmation et je continuerai sans doute plus tard dans ce domaine. »

« Faire des projets qui servent au quotidien rend le travail plus intéressant et plus passionnant. »

« On s'entraide, on se parle, on échange sur nos projets, on rencontre des professionnels qui sont là pour nous aider. »

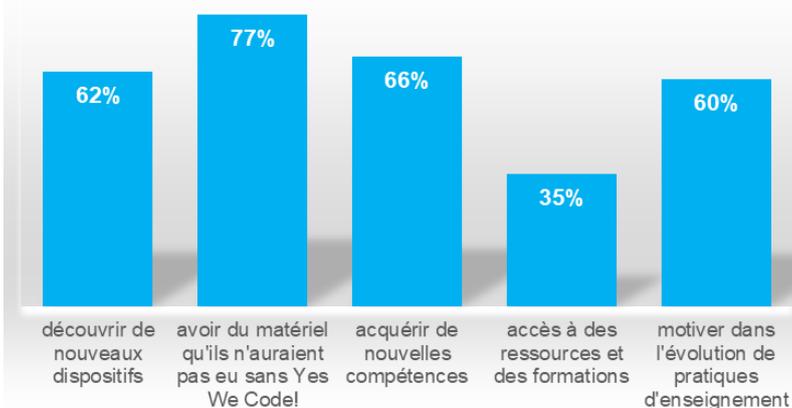
« Je pense vraiment que le système de communication entre cartes programmables m'a permis de faire des projets plus poussés et de manière plutôt intuitive. »

« Ce projet nous a permis de savoir à quel point les sciences et les technologies d'aujourd'hui pouvaient aider les personnes en situation de handicap. On avait déjà codé un peu en techno mais on avait pas encore codé de choses aussi importantes, d'aussi énorme ! (témoignage d'un projet d'élèves de main connectée). »

« C'était notre première approche à la programmation : ça nous a entraîné, ça nous a motivé ! »

LES ENSEIGNANTS :

VALEUR AJOUTÉE DE L'ACTION YES WE CODE! POUR LES ENSEIGNANTS



110

enseignants formés au kit sur 11 académie.



PAROLES D'ENSEIGNANTS :

« Rien à dire, tout est parfait pour l'instant, aussi bien la formation que le kit, très complet. Cela ouvre des perspectives intéressantes. »

« Les projets Yes We Code! mettent les élèves devant une difficulté et les obligent à un effort de réflexion, et ils essaient par eux-mêmes. »

« La programmation sur la carte micro:bit surprend les élèves de seconde qui n'ont jamais programmé. Même ceux qui ont peu de motivation pour le travail en général finissent par se mettre au travail sur la carte et ses capteurs. C'est un excellent stimulateur ! »

« L'utilisation des cartes microbit a été une grande découverte cette année avec beaucoup de facilité. »

« Ce kit est une excellente façon d'initier les élèves à la programmation, ils ont l'impression de jouer et s'amuse tout en apprenant. La vidéo pour présenter leur projet au Concours Yes We Code! leur permet d'avoir un but et une échéance dans leur projet, cela les pousse donc à s'organiser et se partager les tâches afin d'avancer. »

« On peut observer que certains élèves en difficulté s'épanouissent avec ces séances. Des questions et liens avec leur environnement apparaissent. Un vrai plus, une véritable émulation s'opère avec une entraide et une saine compétition. »

« Choix de carte programmable très pertinent et simple à mettre en œuvre. »

« Yes We Code! nous a permis de fédérer nos élèves autour d'un projet novateur (...), ils ont pu coder différemment que ce qu'ils ont l'habitude de faire en classe. »

QUELQUES SUJETS DE PROJETS EN COURS* :

Jeu de chasse au trésor connectée

Métronôme et accordeur d'instrument

Réalisation de tutoriels vidéos pour utiliser la carte

Activités d'initiation au codage en cours de math

Programmation d'un véhicule autonome

Conception d'un lampadaire intelligent

Jardin et plantes connectés

Créations musicales

Maquette de maison connectée (domotique)

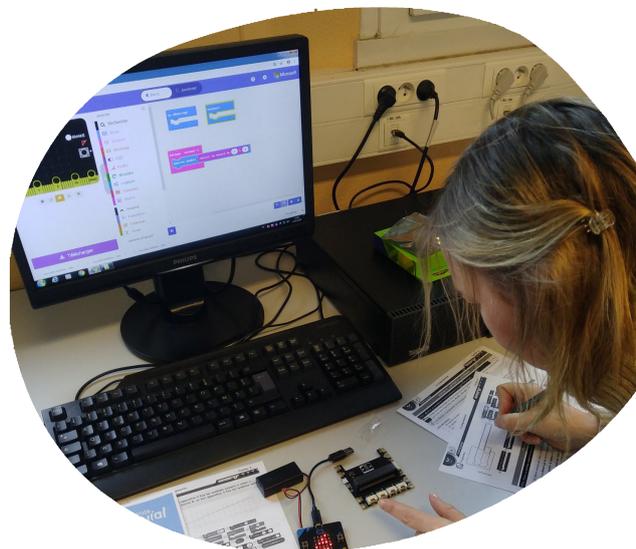
Adaptation de la carte programmable au langage des signes

Système de feux de carrefour connectés

Tenue connectée de sportif (en vue des JO 20204 !)

Dispositifs numériques connectés pour un escape game

...



Retrouvez

Toutes les informations sur l'action Yes We Code! sur www.cgenial.org
Les vidéos de projets et d'événements sur la chaîne YouTube de CGénial



20 avenue Rapp
75007 Paris

01 42 71 61 87
yeswecode@cgenial.org

Partenaires entreprises



Partenaires publics



Partenaires projet

