

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

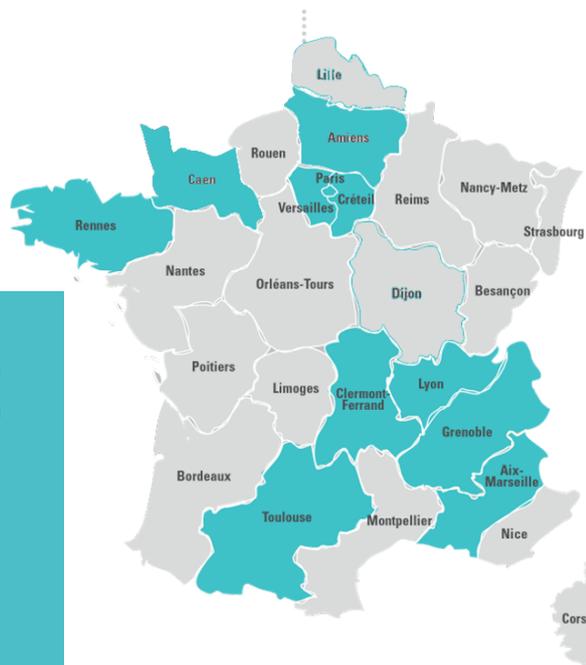


FONDATION  
**CgENial**

**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 jeunes 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

## +250

enseignants engagés dans Yes We Code!

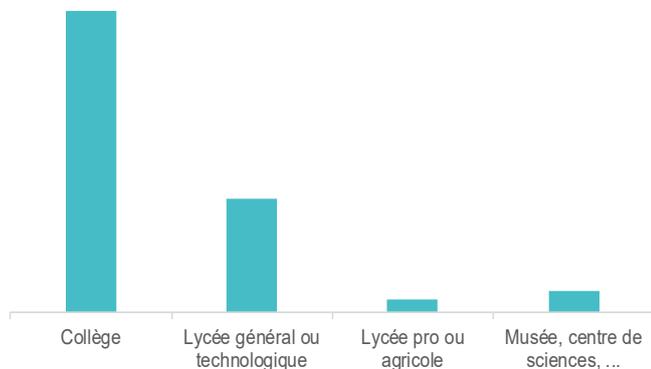
## 110

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

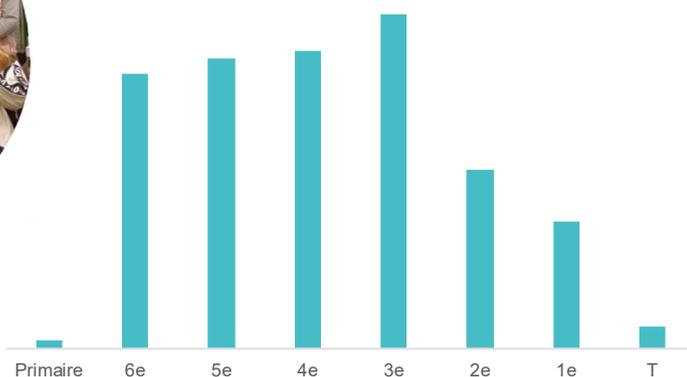
## 2.2

enseignants par établissement en moyenne engagés dans Yes We Code!

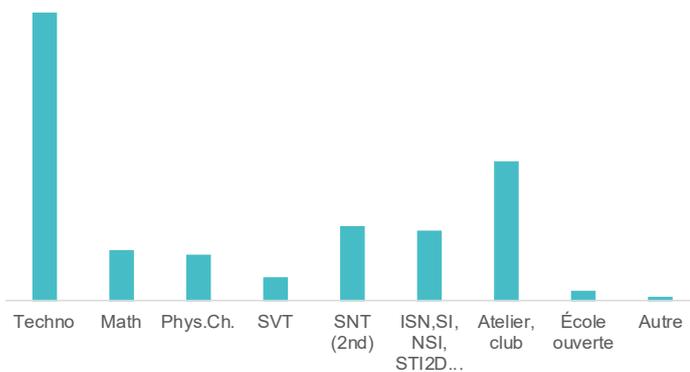
# NIVEAUX ET ENSEIGNEMENTS IMPLIQUÉS :



RÉPARTITION COLLÈGE /LYCÉE

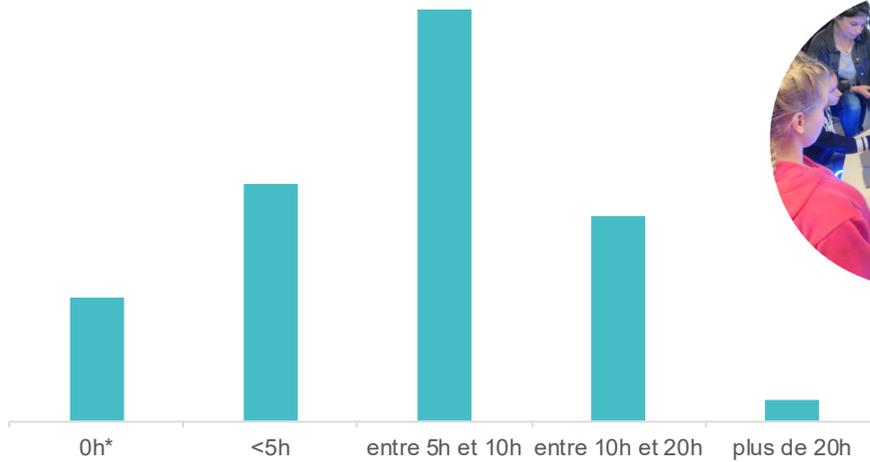


RÉPARTITION DES NIVEAUX SCOLAIRES IMPLIQUÉS DANS L'ACTION YES WE CODE!

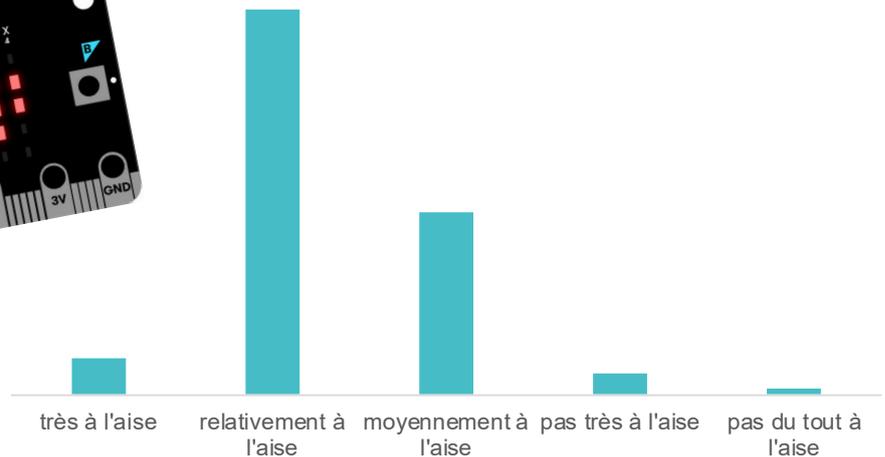
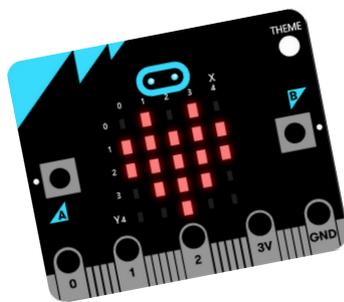


RÉPARTITION DES ENSEIGNEMENTS IMPLIQUÉS DANS DES ACTIVITÉS OU PROJETS YES WE CODE!

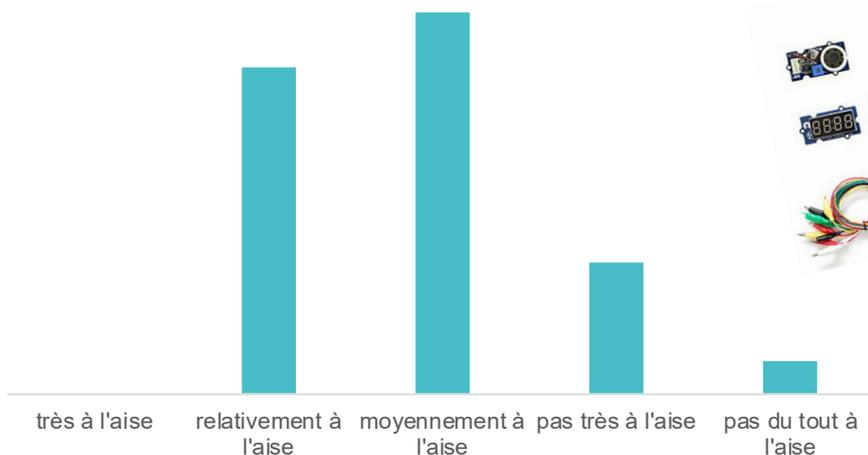
# LES ÉLÈVES :



**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)**

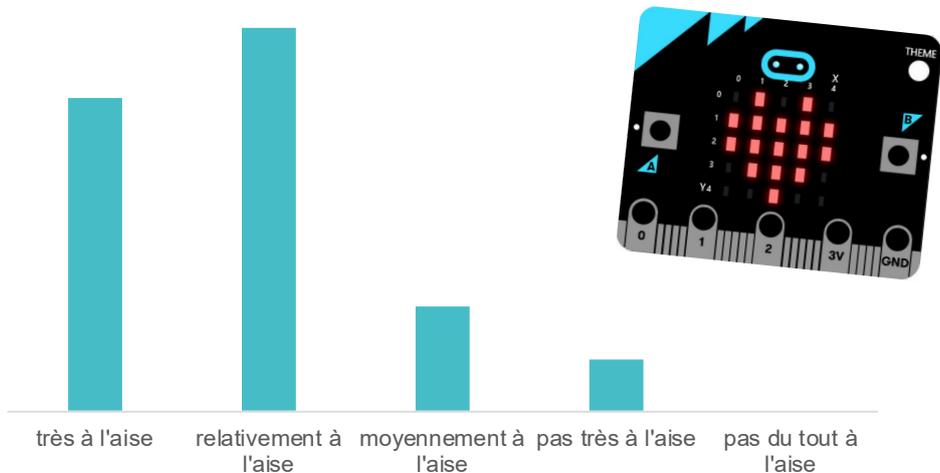


**SENSIBILITÉ DES ÉLÈVES SUR L'UTILISATION DES CAPTEURS ET ACCESSOIRES\*\* DU KIT**

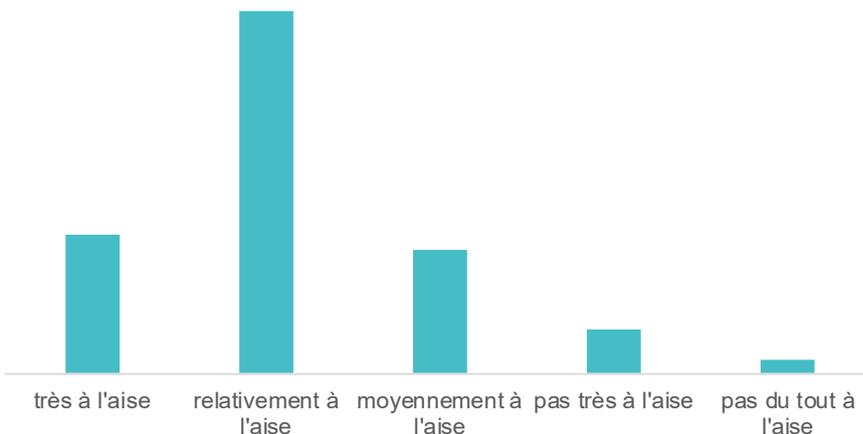
\*certains établissements n'avaient pas encore commencé à travailler sur des projets au moment de l'enquête

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

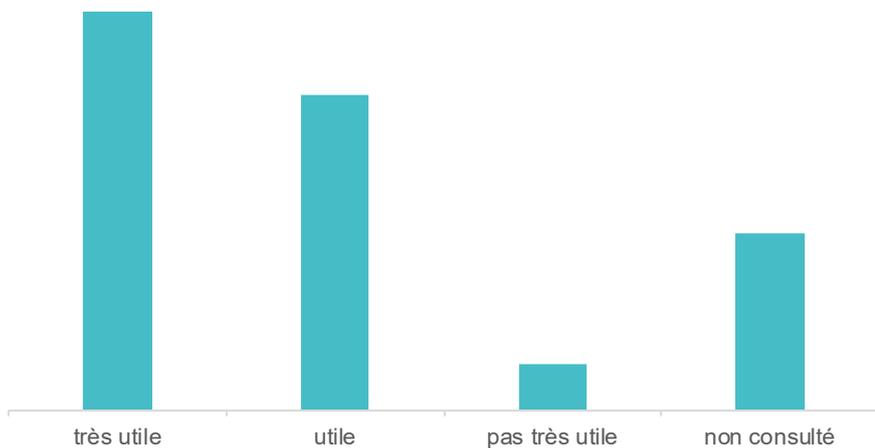
# LES ENSEIGNANTS :



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



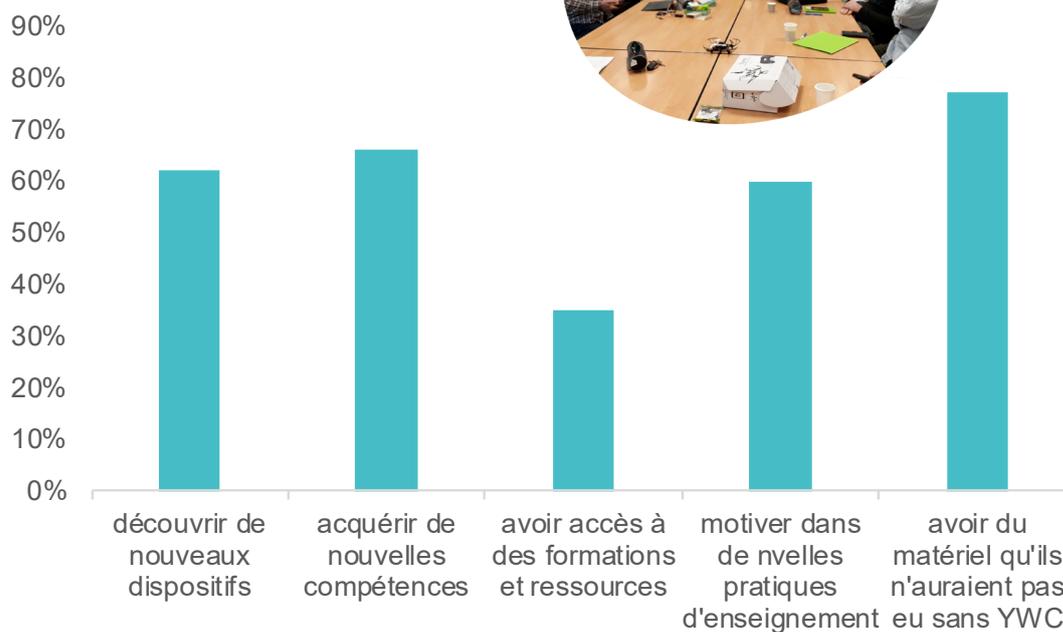
## SENSIBILITÉ DES ENSEIGNANTS SUR L'UTILISATION DES CAPTEURS ET ACCESSOIRES DU KIT



## UTILITÉ DES GUIDES ET TUTORIELS POUR LES ENSEIGNANTS



# LES ENSEIGNANTS :



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

# PAROLES D'ENSEIGNANTS EN 2020 :



« 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.»

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

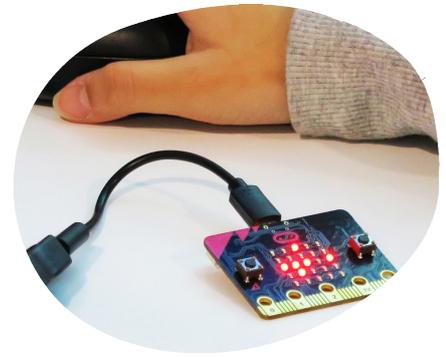
« Choix de carte programmable très pertinent et simple à mettre en œuvre. »

« 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 ! »

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

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

# 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

Programation d'un véhicule autonome

Conception d'un lampadaire intelligent

Jardin et plantes connectées

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 2024 !)

Dispositifs pour un escape game

...