



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 !

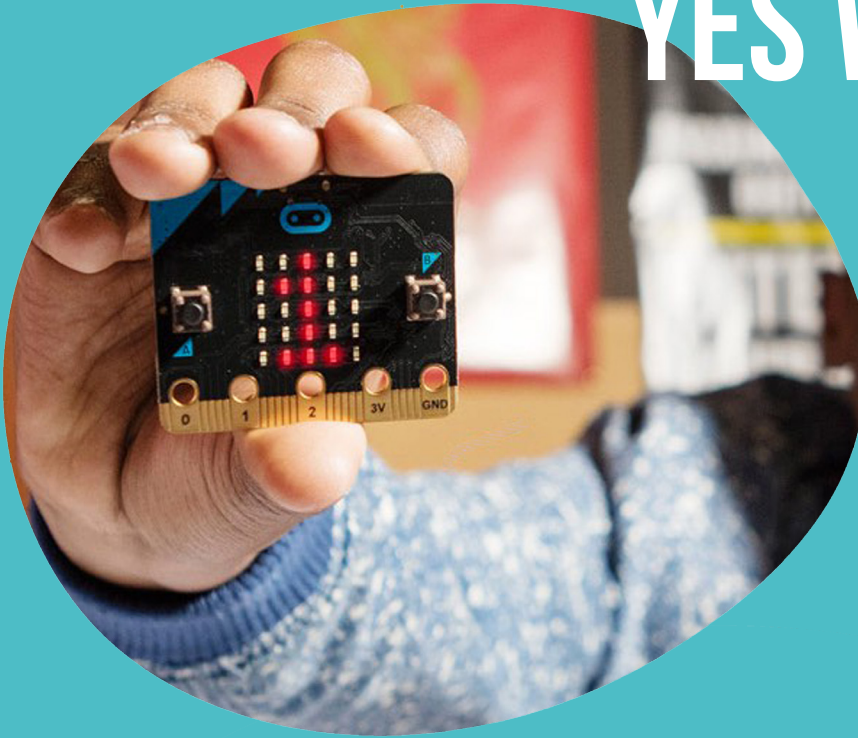
Reconnue d'utilité publique, la Fondation CGénial a été créée en 2006 par plusieurs entreprises et le Ministère de la Recherche pour valoriser les sciences, les techniques et le numérique auprès des jeunes et promouvoir les métiers qui en relèvent.

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 AU COEUR DES TERRITOIRES



ANNÉE SCOLAIRE SEPT 2018-JUIN 2019



+4 000
ÉLÈVES



+80
COLLÈGES / LYCÉES
LIEUX DE CULTURE
SCIENTIFIQUE



10
ACADÉMIES



15
ENTREPRISES
PARTENAIRES

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

OBJECTIFS 2019-2020



+8 000
ÉLÈVES



150
COLLÈGES / LYCÉES



13
ACADÉMIES



25
ENTREPRISES
PARTENAIRES



6
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

DES TUTORIELS
pour prendre en main le kit
et imaginer des projets numériques



TÉMOIGNAGES

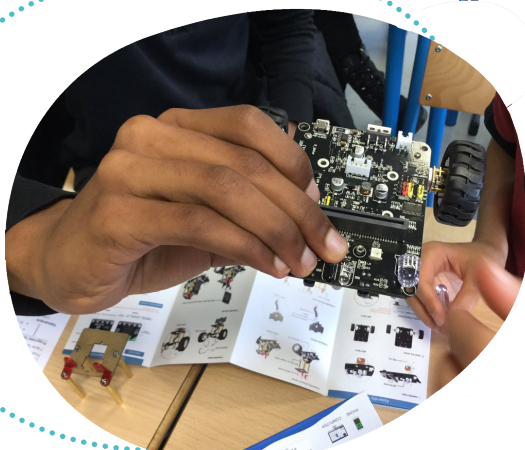
« Ils en ont fait et appris plus en une semaine qu'en 2 ans ! »

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.



« 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.

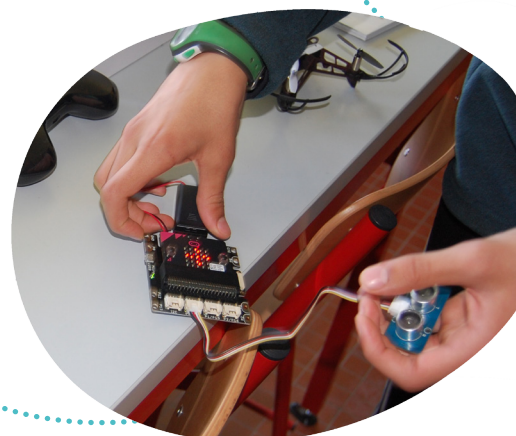
« Quand les élèves voient un drone voler dans la salle, je vous garantis qu'on n'entend que le drone voler !

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.

Exemple de projet *Yes we code!*:

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLVC1NjLGtWvL23WA8su79ajtZfsZf8BIH>



LES FORMATIONS YES WE CODE!

Une journée type de formation
pour les enseignants et animateurs :



QUOI FAIRE AVEC LE KIT ?

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



Des sessions webinaires
sur des sujets spécifiques

4 À 6 SESSIONS PAR AN

Intelligence artificielle

Objets connectés

Réseaux

Python

Métiers et applications du monde du numérique...



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
(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.

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

UNE OPÉRATION DE



SOUTENUE PAR



FONDATION edf



TechnipFMC

PARTENAIRES INSTITUTIONNELS



PARTENAIRES PROJET



PARTENAIRES COUP DE POUCE

BERGER-LEVRAULT · CAPEB RHONE · COMMUNAUTÉ DE COMMUNE DROM'ARDÈCHE · DECISIONBRAIN · DOW FRANCE · EDF ENR SOLAIRE · EDF LAB PARIS-SACLAY · ENEDIS · FUTUR NUMÉRIQUE · FONDATION ARTS ET MÉTIERS · INRIA PARIS · RTE RHONE ALPES AUVERGNE · SERFIM GROUPE · SOLYLEC · STÄUBLI FAVERGES · TALENTS DU NUMÉRIQUE · UBISOFT · UIMM AIN · UIMM NORMANDIE SUD

INFOS, CONTACTS ET CANDIDATURES SUR WWW.CGGENIAL.COM