

POURQUOI CODENPLAY ?

Les technologies évoluent à vitesse exponentielle et comprendre leur fonctionnement est devenu essentiel pour tout futur adulte. Face à cette nécessité de connaissances techniques, de capacités d'abstraction et d'adaptation à l'évolution du monde du travail, il devient essentiel d'en apprendre au plus tôt les bases mathématiques, les capacités à programmer ainsi qu'une approche systématique qui permettront à nos enfants de devenir des acteurs créatifs du 21ème siècle.

Quelques chiffres clés :

- 90% des emplois demanderont un certain niveau de compétences digitales. De plus en plus, cela inclus la programmation et les bases du codage ([Lien](#))
- Malgré un taux de chômage assez élevé (surtout au niveau des jeunes), l'Europe prévoit un manque de 800 000 emplois dans l'ICT ([Lien](#))
- 90% des parents veulent que leurs enfants étudient l'informatique à l'école ([Lien](#)) et 44% pensent que c'est plus important que d'apprendre une langue étrangère ([Lien](#))

COMMENT ?

Pour préparer la société à cette évolution, CodeNPlay (ASBL) s'est donné pour mission d'aider les établissements scolaires à intégrer un programme d'introduction au code et aux technologies numériques dans leur cursus. Pour ce faire, l'ambition est de co-construire avec des établissements scolaires partenaires un programme de cours complet pour les enfants de 8 à 12 ans, ainsi que d'encourager, soutenir et accompagner les écoles dans l'implémentation de celui-ci.

A ce jour, nous proposons 3 modules trimestriels de 10 heures chacun. Ces modules ont été testés auprès de plus de 200 élèves dans 8 écoles différentes de Bruxelles et Charleroi, tandis que des initiations de 2 heures ont été données à près de 500 enfants.

Que ce soit en programmant des petits robots ou laissant parler leur créativité pour créer leurs propres jeux vidéo, nos activités apprennent aux enfants à résoudre des problèmes de manière systématique et à les transposer en code informatique simple. Au-delà de l'apprentissage du code, nos méthodes s'articulent autour de la pédagogie active et ont pour but de développer d'autres compétences chez les élèves, telles que leur créativité ou leur capacité à collaborer avec leurs camarades. Ainsi, CodeNPlay veut faire des enfants des créateurs de contenu digital et non des consommateurs !

QUE PROPOSONS NOUS ?

CodeNPlay propose à ce jour trois type d'activités ayant pour but d'accompagner les écoles dans leur démarche d'introduction au code et aux technologies numériques :

Cours
parascolaire



Initiations intra-
scolaire



Formations
professeurs



CodeNPlay

- Le parascolaire : Ceci est l'option la plus facile afin de faire découvrir nos activités dans l'école. Pour son fonctionnement, l'activité ne requiert en effet que deux choses :
 1. L'accès à un local informatique comprenant au minimum un ordinateur pour 2 étudiants ;
 2. Une connexion internet fluide lorsque tous les enfants travaillent en même temps.

La participation se fait sur inscriptions (groupes de maximum 12 élèves) et les frais sont à la charge des parents, sauf pour les écoles où nous bénéficions de subventions (Schaerbeek, Molenbeek, Anderlecht, ...).

- Pour les écoles convaincues par le programme, CodeNPlay propose également des modules intra-scolaires. Les frais doivent dans ce cas être couverts par l'école ou par un financement alternatif. En général, l'instituteur assiste aux séances en tant qu'observateur, afin de se familiariser à nos contenus de cours.
- Enfin, CodeNPlay propose de former les professeurs/éducateurs intéressés (avec protection de la propriété intellectuelle) et de leur donner l'opportunité de donner le cours eux-mêmes, permettant ainsi de créer de la connaissance locale au sein de l'école et de la pérennité (permettant notamment aux élèves de poser leurs questions à tout moment de la journée ou de la semaine).

QUI SOMMES-NOUS ?

CodeNPlay est une initiative de l'A.S.B.L. Open Collective Brussels, qui rassemble diverses initiatives citoyennes Bruxelloises.



Nadine Khouzam

L'initiative a été lancée et est gérée par Nadine Khouzam, récemment mise en avant lors du [Prix belge des droits de l'enfant](#) et top 10 young ICT lady of the year 2018 (DataneWS). Après avoir étudié ingénierie informatique en intelligence artificielle, Nadine a travaillé pendant plus de 5 ans en data sciences/big data, d'abord chez Real Impact Analytics, une startup belge avec laquelle elle a grandi ensuite chez Facebook.



Dimitri Krings

Diplômé d'études d'ingénieur civil mécanicien, Dimitri a rejoint l'équipe de CodeNPlay en Mai 2018 pour la gestion des écoles, le développement des partenariats. A travers ses années dans le scoutisme où il a été chef d'une meute louveteaux de 50 enfants, Dimitri a pu développer des compétences dans la gestion d'enfants entre 8 et 12 ans qui lui sont cruciales au sein de CodeNPlay.



Grégoire Fischer

Après avoir interrompu ses études en Sciences Informatiques pour poursuivre un parcours en Philosophie des Sciences et Technologies, Grégoire a décidé de rejoindre CodeNPlay d'abord en tant que professeur de parascolaire en avril 2018, puis en tant que coordinateur des contenus et activités éducatives en juillet 2018.

CodeNPlay a également un partenariat avec EasyPeasy International pour l'utilisation du programme de cours qui est enseigné dans plusieurs pays.

Quelques liens utiles :

- [La Libre Belgique : Au rythme des algorithmes dès l'âge de 6 ans](#)
- [Vidéo](#)
- www.codenplay.be

Pour plus d'informations, n'hésitez pas à nous envoyer un email à contact@codenplay.be

BRUSSELSTOGETHER ABSL

Rue de l'Industrie 11 - 1000 Bruxelles

Numéro d'entreprise 0664932030 - Facebook CodeNPlayBE - www.codenplay.be