



Codage pour
l'inclusion

www.codinc.fun

SUR CODINC

Le projet CODINC (Coding for Inclusion) vise à promouvoir l'enseignement des sciences, de la technologie, de l'ingénierie, des arts et des mathématiques (STEAM) auprès des jeunes défavorisés par une approche pédagogique inclusive basée sur une méthode pédagogique d'apprentissage par les pairs dans des contextes éducatifs formels et non formels en Europe.

Le projet CODINC veut que les enfants et les jeunes utilisent non seulement les instruments digital au tant que consommateurs, mais aussi qu'ils deviennent des créateurs en utilisant activement la technologie.

Codage pour l'inclusion :

Le code digital est une forme fondamentale de communication contemporaine qui constitue la base de l'inclusion sociale dans le contexte du CODINC. Le code est un système qui fonctionne dans le monde entier et qui relie les cultures et les gens : c'est un langage commun.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

COMMENT ?

Le projet CODINC offre l'opportunité d'initier les étudiants et les enseignants aux concepts STEAM en utilisant une approche de codage de l'apprentissage pair-à-pair et le codage comme moyen d'inclusion sociale. Le projet formera des jeunes (15-17 ans) à l'éducation et au codage STEAM, pour qu'ils puissent agir comme coaches pour les enfants (9-12 ans) dans les écoles.

Le projet offre une expérience d'apprentissage inclusif basée sur le projet "Capital Digital", qui est réalisé par le partenaire du projet Maks dans un contexte d'éducation non-formelle.

La méthodologie CODINC, qui s'appuie sur Capital Digital, sera appliquée dans 5 pays Européens, à savoir la Belgique, Chypre, l'Allemagne, l'Italie et l'Espagne.

POURQUOI ?

En appliquant la méthodologie CODINC, les jeunes étudiants amélioreront leurs compétences du 21e siècle, comme la communication, la collaboration, la créativité, la résolution de problèmes, la pensée critique et la pensée computationnelle.

QUI PEUT PARTICIPER ?

- **Les élèves du primaire** (dernier cycle : 10-12 ans) et du secondaire (15-18 ans), en particulier ceux des zones défavorisées et exclues.
- **Enseignants du primaire et du secondaire**
- **Parents**
- **Coaches** qui travaillent avec la jeunesse (e-facilitateurs, animateurs de jeunesse, etc.) dans des cadres formels et non formels (écoles, télécentres, centres de jeunesse, ONG, centres de formation, ...)
- **Impliquées** dans des environnements formels et non formels (écoles, organisations de jeunesse, organisations de la société civile, communautés locales, ONG, institutions éducatives et prestataires de formation, gouvernements, décideurs politiques, entreprises, etc.)

RÉSULTAT FINAL:

- 25 jeunes sont formés pour enseigner à leurs jeunes pairs le codage (compétences pédagogiques, techniques de codage et compétences générales).
- 25 jeunes auront 4 semaines d'expérience professionnelle (la plupart pour la première fois)
- 480 enfants dans 5 pays apprennent les bases du codage, de la robotique et de la création d'applications de façon ludique.
- 80 enseignants sont formés pour développer des activités du code dans leurs écoles.

PARTENAIRES



CCS – Cyprus
Computer Society:
www.ccs.org.cy



ALL DIGITAL:
www.all-digital.org



MAKS:
www.maksvzw.org



EduCentrum:
www.fyxxi.be



COLECTIC:
www.colectic.coop



21CCC:
www.21ccc.de



UNINA – Università
degli Studi di Napoli:
www.unina.it

CONTACT :

codinc@all-digital.org

Facebook: #CodincEU

Twitter: #CodincEU

EN SAVOIR PLUS SUR :

www.codinc.fun

[http://www.scientix.eu/
web/guest/projects/project-
detail?articleId=734606](http://www.scientix.eu/web/guest/projects/project-detail?articleId=734606)



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The European Commission support for the production of this publication does not constitute endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

PROJECT NUMBER: 592121-EPP-1-2017-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN