

Les  
*Voyageurs*  
DU **CODE** />

Assises de l'#educpopnum  
5&6 décembre 2016

“

Une communauté soutenue  
par l'association  
Bibliothèques Sans  
Frontières



## NOTRE MÉTHODE

- ▶ Mobilisation citoyenne
- ▶ Outils simples et clés en main
- ▶ Initier puis former

1.

**La  
mobilisation  
citoyenne au  
coeur de  
l'action**



**Des ateliers  
gratuits et ouverts  
à tous**



Les  
**< Voyageurs  
DU CODE />**

Les  
*Voyageurs*  
DU CODE />



**Pédagogie**  
**collaborative**



# 2.

**Des outils  
simples et  
clés en main**



# LES ATELIERS DÉCONNECTÉS: S:

L'outil tout terrain



“

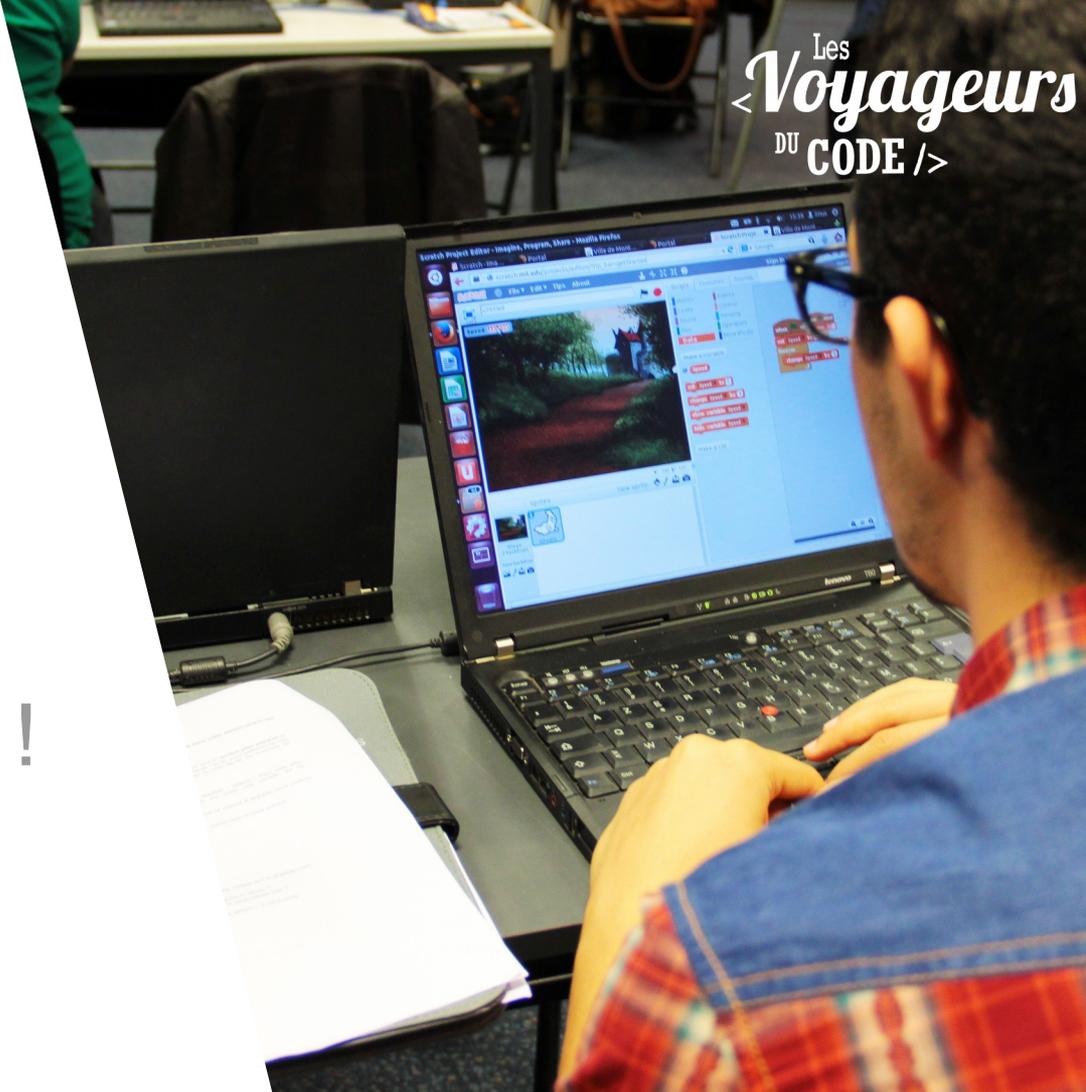
L'informatique n'est pas plus  
la science des ordinateurs que  
l'astronomie n'est celle des  
télescopes.

Michael R. Fellows et Ian Parberry



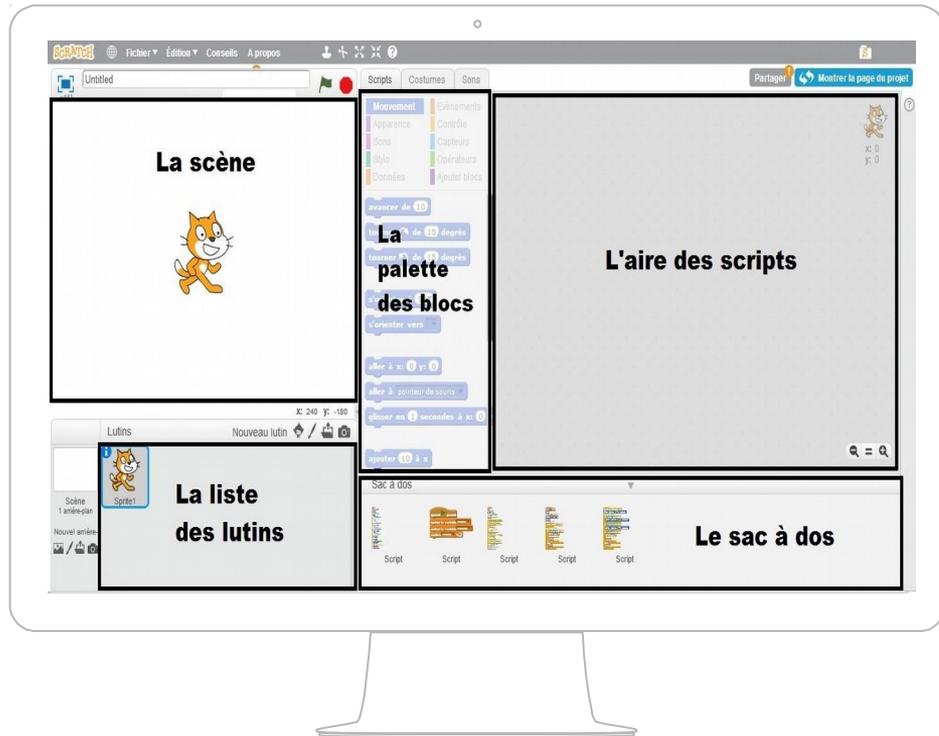
# SCRATCH

Coder son  
premier jeu vidéo !



# SCRATCH

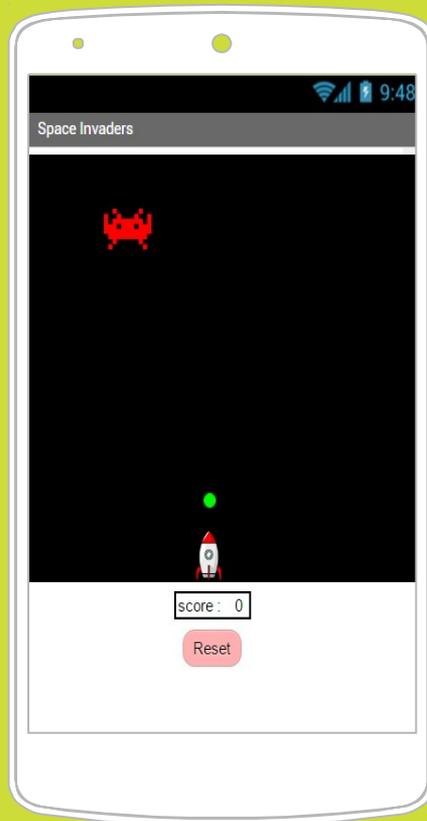
Les  
*Voyageurs*  
DU CODE />





## APP INVENTOR

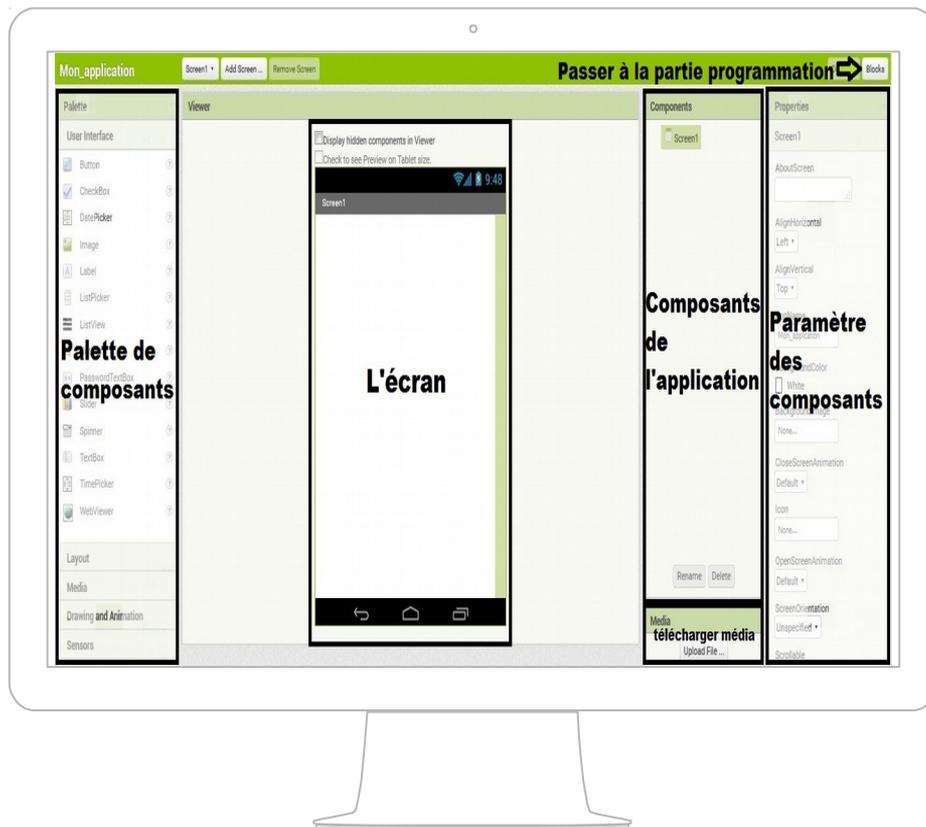
Créer une véritable  
application sur son  
téléphone !





MIT App Inventor

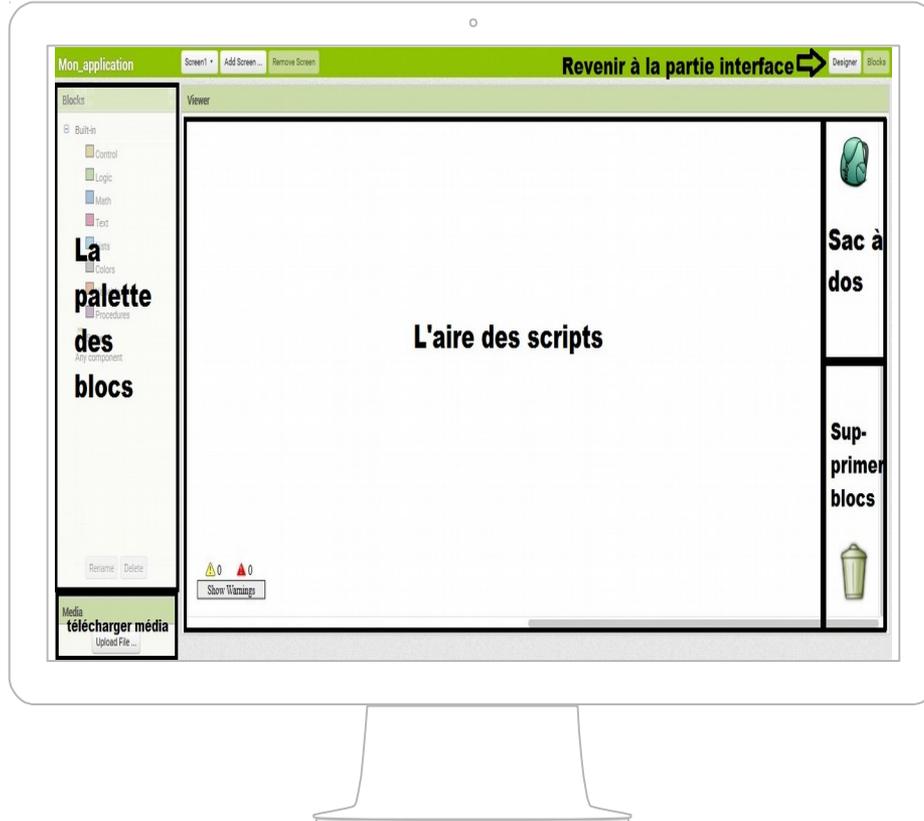
Les  
< Voyageurs  
DU CODE />





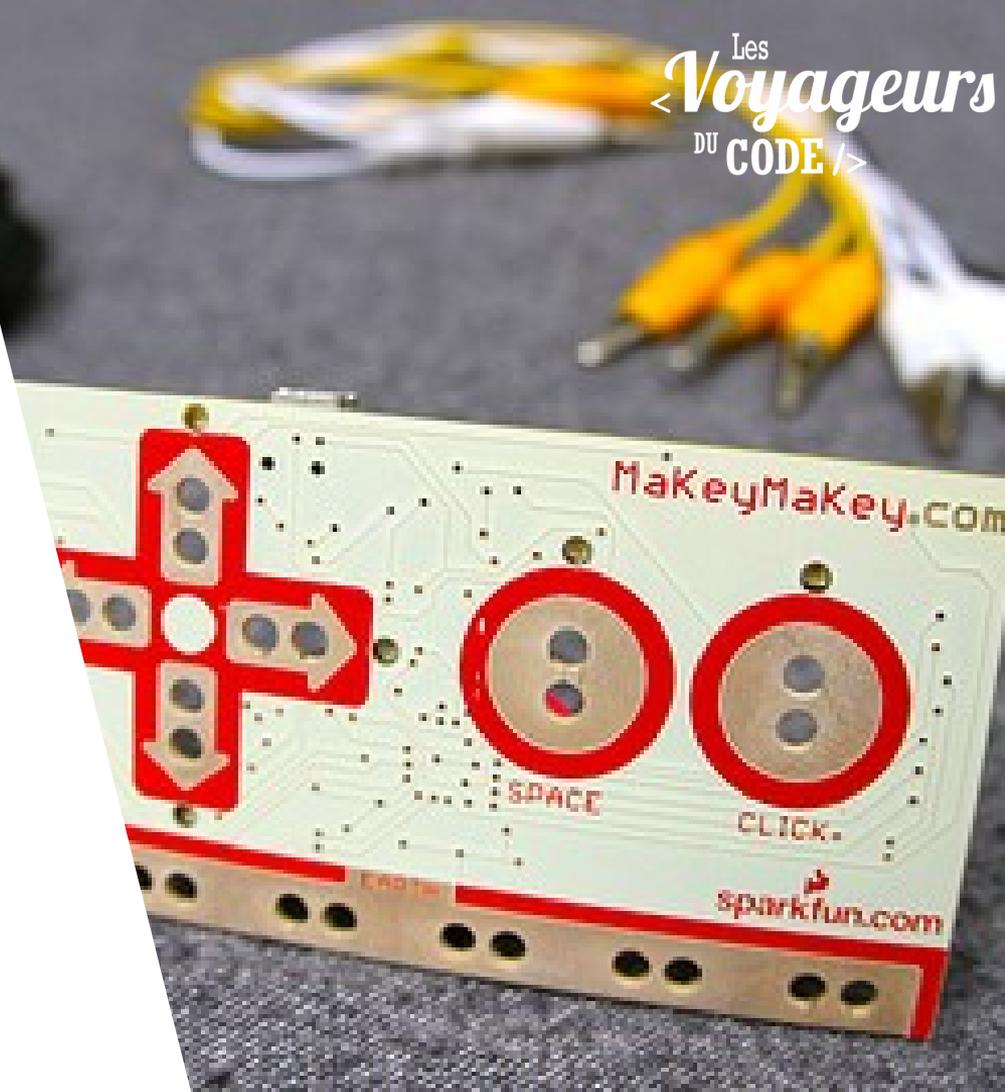
MIT App Inventor

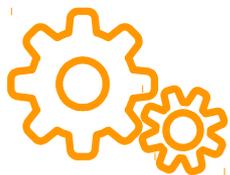
Les  
*< Voyageurs*  
DU CODE />



# MAKEY MAKEY

Repenser les  
manières de  
jouer





## Création de manettes de jeu



**3.**

**Initier puis  
former**



**DEVENIR**  
**VDC**

Participer à des ateliers



Animer des ateliers



Former des animateurs



**COMMENT  
S'ENGAGER ?**



## **Vous êtes...**

### **Une structure d'accueil**

Inscrivez-vous sur la  
plateforme et créez  
votre communauté !

### **Un-e volontaire**

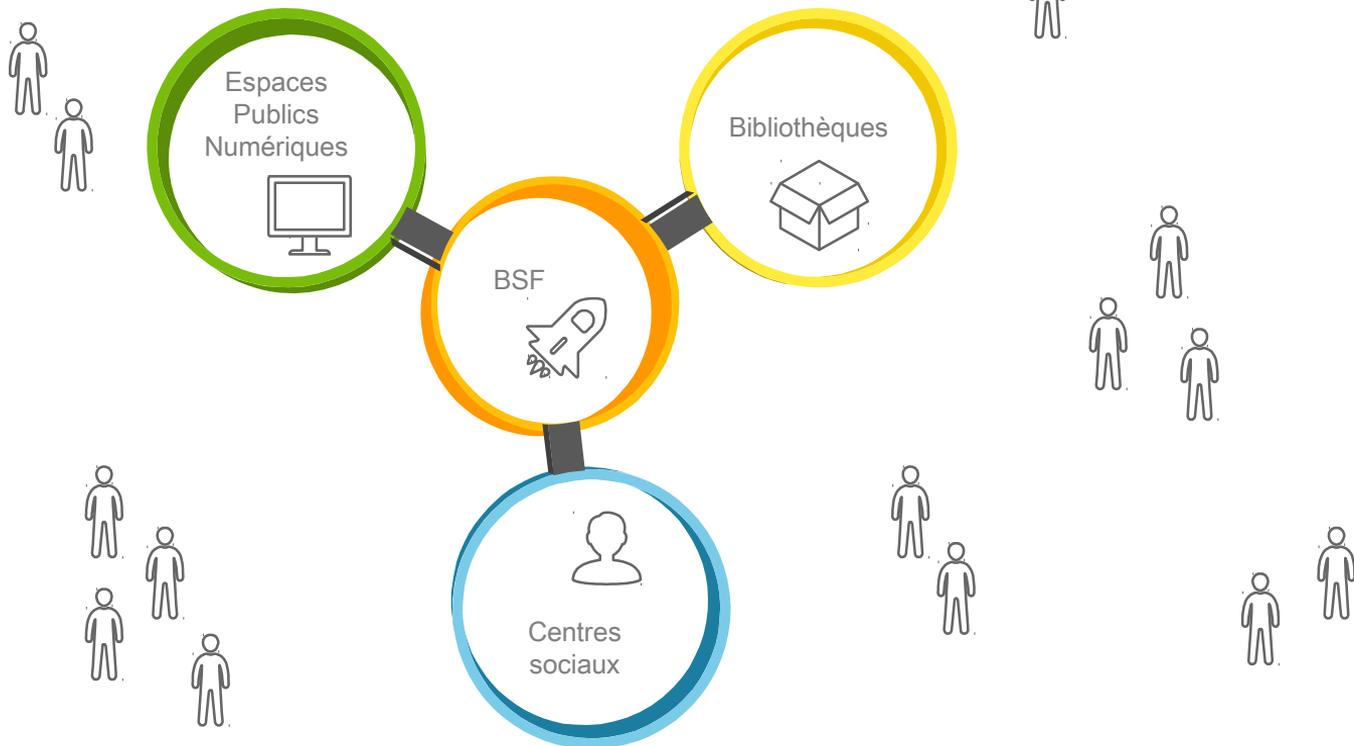
Rejoignez les  
communautés dans  
lesquelles vous  
souhaitez vous  
impliquer !





# La communauté VDC, comment ça marche ?

Les  
*< Voyageurs*  
DU CODE />



<https://voyageursducode.fr/>

Les  
< Voyageurs  
DU CODE />



Une  
**plateforme**  
en ligne  
pour  
échanger



## NOS PARTENAIRES



### **La Ligue de l'enseignement**

Grand partenaire opérationnel de la communauté

### **Partenaires financiers**

Fondation Thales

ACSEL

Facebook



**THALES**

