

CODE & PLAY

CHALLENGES INTER-COLLEGES ET INTER-LYCEES

1^{er} salon éducatif français de la programmation & de l'innovation numérique

12,13,14,15 Avril 2018
AU 109 #Nice06

INITIATION À LA
PROGRAMMATION

SENSIBILISATION
RISQUES D'INTERNET






INNOVATION

DECOUVERTE
DES METIERS

TALK
<CODE>
TO ME



www.code-play.fr
  @CodeAndPlay06
 Code.play

12.13.14.15/04/18-AD6€-EFN3€



LE SALON

QU'EST-CE QUE CODE & PLAY?

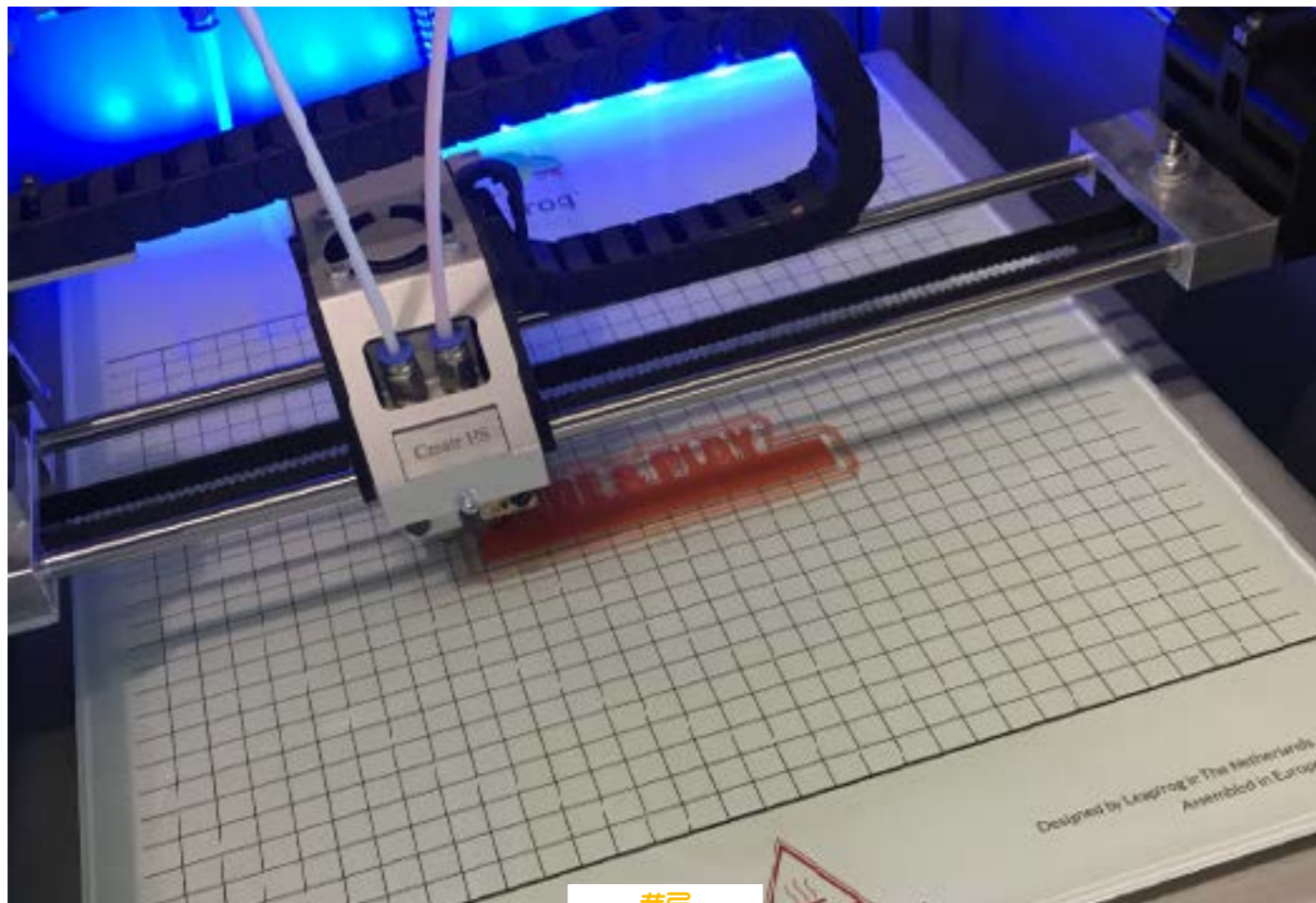
Des rencontres entre des enfants, familles et classes avec des professionnels de la programmation et des nouvelles technologies au travers d'ateliers, conférences, projections, stands et animations :

- Robots, Réalité virtuelle
- E-Santé, Sport connecté
- Art & Numérique
- 3D, objets connectés
- Intelligence Artificielle, Data
- Découverte des potentiels professionnels des métiers
- Sensibilisation au bon usage et aux risques d'internet

LA CIBLE

Le salon est ouvert à tous. Il s'adresse principalement aux « digital natives » mais aussi aux familles, aux curieux, et à tous les amoureux du numérique (geeks, gamers, étudiants, startupers...)

plus de 5000 personnes attendues cette année.



#2



#3

NOS OBJECTIFS

- **Rapprocher les générations autour du digital** en s'appuyant sur la puissance du coding* en matière de gaming**, d'utilisation, de formation & d'emploi
- **Faire à moyen terme de ce salon une référence nationale** voire européenne grâce aux nombreux atouts locaux
- **Renforcer l'attractivité de notre territoire**
- **Réaliser un événement exemplaire** en matière d'éco-responsabilité et de développement durable
- Préparer des **projets pédagogiques** adaptés aux niveaux des élèves, avec aboutissement lors du salon

*Programmation **Jeux



ATELIERS

En plus des activités de découverte des outils numériques, les élèves participeront à des ateliers discussion dans le but de prendre connaissance des limites et des dangers d'internet.

Cafés Débat :

- ONISEP : Discussion sur l'orientation post bac et les différents métiers du numérique
- AIMC MONACO : Sensibilisation sur les risques d'internet et des écrans (animations, mise en scène...)
- ECS Nice : Mini débats sur le harcèlement organisés par les élèves, sur le cyber harcèlement et ses conséquences



LES PROJETS PEDAGOGIQUES

Dans cette deuxième édition, nous aimerions renforcer la dimension pédagogique et l'interactivité du salon Code & Play en organisant un challenge inter-écoles, le but étant de participer en amont à un projet pédagogique avec un aboutissement pendant le salon.

L'atelier s'effectuera sous la supervision d'un professeur référent en interne (technologie, mathématiques, musique, arts plastiques ...) ainsi que d'un partenaire du salon Code & Play (Start Up, Ecoles spécialisées, associations...)





LES ETAPES

1) Brief, Etablissement des groupes et choix du sujet

Les classes participantes seront parrainées par une entreprise qui les aidera tout au long du challenge (présence sur place, mail, Skype...)

2) Réalisation et Présentation au jury

Une fois l'oeuvre fabriquée, elle sera envoyée au jury final pour le 30 Mars 2018 dernier délai, avant délibération.

Les projets seront évalués par un jury composé essentiellement de professionnels. Nous attendons principalement des élèves qu'ils soient : **forces de proposition, impliqués, inventifs et surtout qu'ils s'amuseent !!**

3) Présentation lors du salon

Un espace sera mis à disposition afin que toutes les classes participantes puissent présenter leurs travaux sous forme de vidéo de présentation.

Nous annoncerons les finalistes :

Le jeudi : les élémentaires

Le vendredi : les collégiens et les lycéens.

4) Finale

La remise des prix pour les finalistes et le coup de coeur du jury aura lieu le samedi **15 Avril 2018**.

Les élèves sélectionnés sont invités à revenir sur le salon avec leurs familles le samedi.

NB : Les élèves finalistes auront la possibilité de présenter leurs oeuvres le week end.



LES COLLÉGIENS ET LES LYCÉENS



Les collégiens et les lycéens ont le choix entre quatre thèmes pour réaliser leur challenge:

- Art & Numérique
- Le Sport Connecté
- La E-Santé
- Parité Homme/Femme dans les métiers du numérique

Chaque thème sera parrainé par une Startup ou un organisme spécialisé, présent le jour de l'évènement.

Les collégiens :

Le projet des collégiens consiste à produire une fiction interactive de 3 minutes maximum à l'aide du logiciel Scratch.

Lycéens :

Les lycéens ont pour mission de concevoir une application pour smartphone.



LES MODALITÉS :

Inscriptions :

Afin de confirmer votre participation, remplissez et renvoyez le formulaire d'inscription ci-joint en précisant le nombre projets, le niveau des élèves et le(s) thème(s) choisi(s) avant le **15 Janvier 2018**.

Formations des groupes :

Les groupes sont formés par les établissements scolaires en interne :

Au choix :

- Une ou plusieurs classes complète(s) de niveaux différents par établissement (à partir de la 5ème)
- Un ou plusieurs groupes d'élèves du même niveau
- Un club périscolaire



Supports de présentation :

Concernant la délibération, les élèves enverront le lien direct de leur fiction ou application.

En revanche, ils devront produire une vidéo de présentation (3 minutes maximum) de leur projet pour l'exposition au salon.

Contenu de la vidéo :

- Présentation du groupe
- Découverte de l'application ou de la vidéo
- Différentes étapes de construction du projet

Les Parrains :

Les élèves auront la possibilité de contacter leurs parrains tout au long du projet. De plus, il leur sera proposé d'être filmés par les organisateurs dans le but de créer un reportage global.

Les différents prix :

- Esthétique
 - Fonctionnalité
 - L'invention la plus folle
 - La plus innovante
-
- Coup de coeur du jury





Estelle Colin
 Directrice
 estelle@agence-reference.fr
 06.30.20.27.80
 04.93.87.03.41



Lynne Koizan
 Chef de projet junior
 contact@agence-reference.fr

RÉFÉRENCE
 présente
19 & 20 MAI 2017
 CITADELLE DE VILLEFRANCHE/MER

CODE & PLAY

#Programmation
 Drones & Robots
 #Réalité Virtuelle
 Imprimantes 3D
 #Métiers du Numérique
 Objets Connectés
 #Risques Internet

ANIMATIONS, ATELIERS, CONFÉRENCES,
 PROJECTIONS, STANDS...
 INFORMATIONS ET PROGRAMME SUR :
WWW.CODE-PLAY.FR

Avec le soutien de :
 #SUPDEWEB, CANOPE, EPITECH, La Guitte, GEEK SCHOOL, peradotto publicite, @ime, GAMERGEN, Cyberbios, etc.