

CODE & PLAY

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

CHALLENGE INTER-ECOLES

12,13,14,15 Avril 2018

AU 109 #Nice06

**INITIATION À LA
PROGRAMMATION**

**DECOUVERTE
DES METIERS**

**SENSIBILISATION
RISQUES INTERNET**

INNOVATION

www.code-play.fr

  @CodeAndPlay06

 Code.play

12.13.14.15/04/18-AD6€-EFN3€



LE SALON

QU'EST-CE QUE CODE & PLAY?

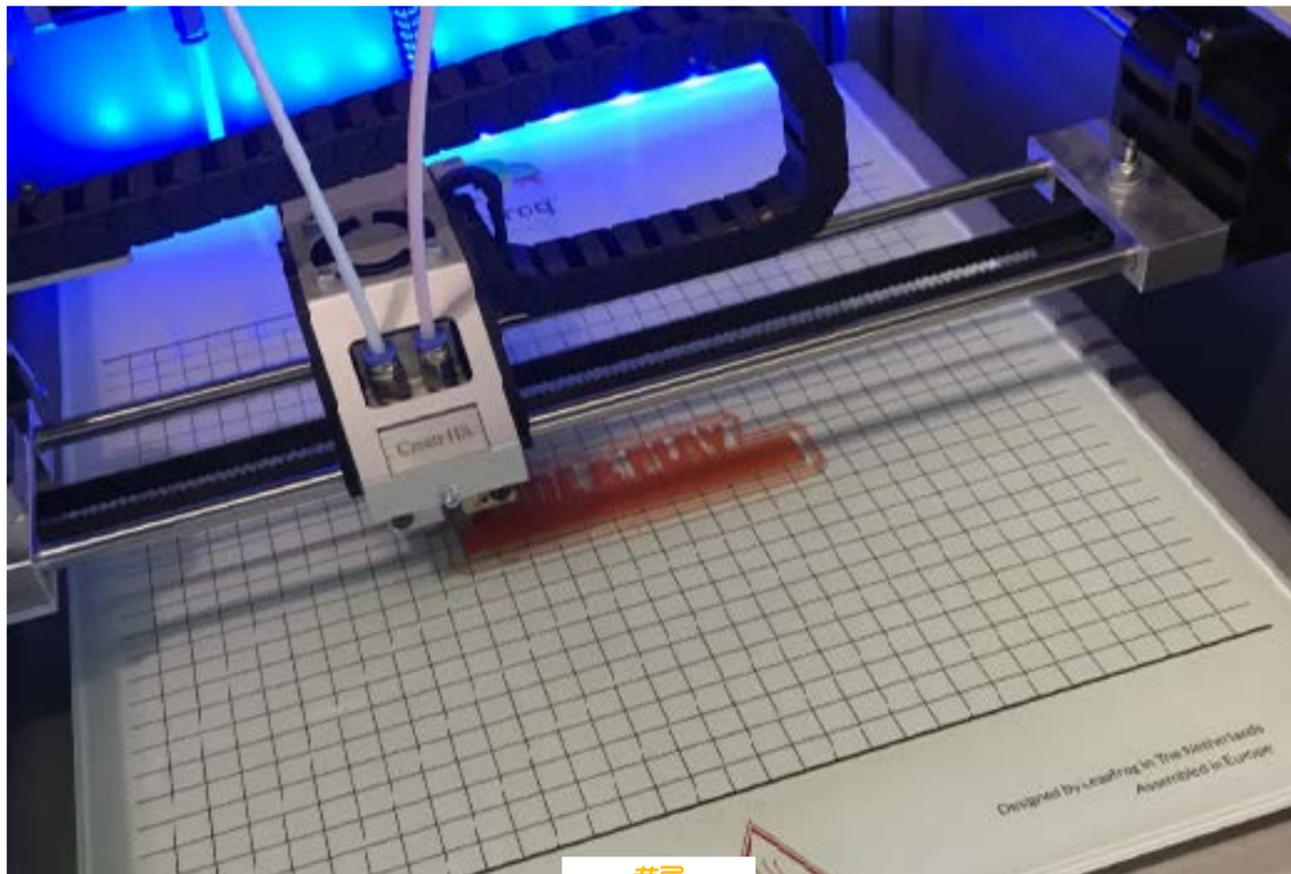
Des rencontres entre des enfants, familles et classes avec des professionnels de la programmation et des nouvelles technologies au travers d'ateliers, conférences, projections, stands et animations :

- 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, startups...)

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



#4

#5

ATELIERS

En plus des activités de découverte des outils numériques, les élèves participeront à des ateliers discussions 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, des écrans (animations, mise en scène...)
- ECS Nice : Mini débats sur le harcèlement organisés par les élèves, sur le cyber harcèlement et ses conséquences



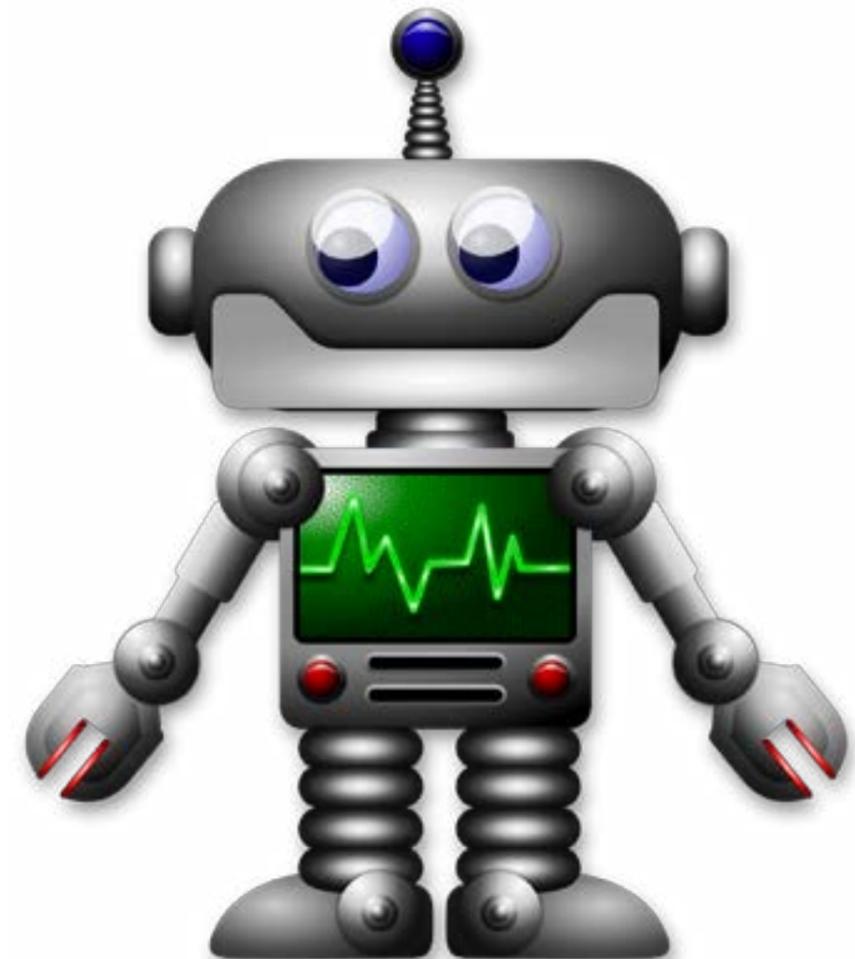
#6

LES PROJETS

PÉDAGOGIQUES

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 du maître d'école, ainsi que d'un partenaire du salon Code & Play (Start Up, Ecoles spécialisées, associations...)



#7

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 la délibération.

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

#8

3) Présentation lors du salon

Un espace sera mis à disposition afin que toutes les classes participantes puissent présenter leurs travaux.

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.



#9

LES ÉLÉMENTAIRES :

Le projet des élémentaires consiste à programmer des BeeBots (robot en forme d'abeille) dans le but de présenter une chorégraphie d'une minute maximum le jour du salon. Les classes volontaires se verront prêter des Beebots afin de pouvoir se préparer dans de bonnes conditions.

Le déroulement

- 1) Prise de contact avec les parrains
- 2) Atelier d'apprentissage de la programmation
- 3) Préparation de la chorégraphie sans les BeeBots
- 4) Entraînements avec les BeeBoots
- 5) Constitution de la vidéo



LES MODALITÉS :

Inscriptions :

Afin de confirmer votre participation, remplissez et renvoyez le formulaire d'inscription ci-joint en précisant le nombre de projets et le niveau des élèves 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
- Un ou plusieurs groupes d'élèves du même niveau
- Un club périscolaire



#12

Supports de présentation :

Ils devront produire une vidéo de présentation de leur projet de 3 minutes maximum pour projection sur le salon.

Contenu de la vidéo :

- Présentation du groupe
- Différentes étapes de construction du projet
- Découverte de la chorégraphie

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
- La chorégraphie la plus innovante
- La chorégraphie la plus originale
- Coup de coeur du jury



#13



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
 C.A.N.D.P.
 EPITECH.
 La Guitte
 GEEK SCHOOL
 peradotto publicite
 @ime
 GAMERGEN
 Cyberbiosc