

COLLKM₄EDTECH

Une plateforme de supports aux ateliers numériques

Valérie Brasse, Laurent Rémy, Thibaud Jamet

Atelier APIMU, Strasbourg, 06/06/2017

Problèmes et opportunités

- Les enfants sont passifs face au numérique
- Les parents sont inquiets de l'utilisation massive du numérique par leurs enfants
- Des éducateurs veulent proposer plus d'activités utilisant et expliquant les outils numériques, à l'école et en dehors
- Il existe un grand nombre de ressources autour des outils et usages numériques mais elles ne sont pas connues de tous

Nos solutions

- Accompagner enfants, parents et éducateurs
- Offrir un lieu et des ressources pour pratiquer et jouer
- Animer une communauté physique et virtuelle de partage de ressources et bonnes pratiques
- Collaborer avec des chercheurs en EIAH (Environnements Informatiques pour l'Apprentissage Humain)

Nos services

[Graines2Tech](#), c'est un **Club** et des **Ateliers numériques** au cours desquels nous guidons les enfants vers la compréhension des nouvelles technologies.

Le Club permet d'accéder à des outils numériques dans un environnement adapté et en présence d'adultes et d'autres jeunes plus expérimentés.

Les Ateliers permettent à ces futurs acteurs du numérique de s'approprier les concepts de programmation et de création de media, au travers d'outils informatiques (ordinateurs, tablettes, logiciels spécialisés, robots) et non-informatisés (jeux de logique, de collaboration, de communication).

Ces Ateliers numériques sont proposés dans *nos locaux* ou dans les *salles des écoles partenaires*.

Nous les amenons aussi dans les *médiathèques, associations, Comités d'Entreprises* ou *Salons* intéressés.

Le **Club Graines2Tech** est aussi un lieu physique et virtuel d'échanges et de rencontres pour les parents et les éducateurs, qui peuvent ainsi enrichir leurs ressources, outils numériques et physiques, ou activités pédagogiques et bonnes pratiques.

Nous sommes également impliqués dans des collaborations et projets de **recherche** en EIAH (Environnements Informatiques pour l'Apprentissage Humain) afin de tester les ressources les plus récentes, pleines de promesses.

GRAINES2TECH permet...



- ...aux jeunes d'apprendre le numérique en s'amusant
- ...aux parents d'être rassurés et d'accompagner les enfants pour un usage actif et éducatif des outils numériques
- ...aux éducateurs de partager et d'enrichir leurs ressources d'activités numériques pédagogiques



Graines2Tech, ce sont des ateliers au cours desquels nous guidons les enfants vers la compréhension des nouvelles technologies.

Ces ateliers permettent à ces futurs acteurs du numérique de s'approprier les concepts de programmation et de création de media, au travers d'outils informatiques (ordinateurs, tablettes, logiciels spécialisés, robots) et non-informatisés (jeux de logique, de collaboration, de communication).

Groupes composés d'une dizaine de participants, dans les communes autour de Saverne et Strasbourg, Villé et Sélestat, en soirées dans la semaine, en après-midi les mercredis, et les samedis (hors horaires d'école). Vous trouverez les dates et les lieux sur l'[agenda](#) de nos ateliers et animations!

Si vous souhaitez plus d'informations, vous pouvez également nous [contacter](#).

L'équipe



Valérie

Qui es-tu?

Ingénieur informatique, mère de 2 enfants et avec l'envie de transmettre des compétences utiles dans la société numérique d'aujourd'hui, j'ai eu l'opportunité de mettre en place des ateliers numériques pour les enfants de mon village. L'idée a grandi et, avec Laurent et Thomas, nous avons créé Graines2Tech pour en faire profiter le plus d'enfants possible dans la région.



Laurent

Qui es-tu?

Je suis consultant en informatique, et père de deux enfants.

J'ai une quinzaine d'années d'expérience dans différents domaines de l'informatique: programmation, analyse, bases de données, systèmes et réseaux. Aujourd'hui, j'ai ajouté l'électronique à mes compétences pour programmer des objets physiques!



Thibaud

Qui es-tu?

Je suis admin

J'ai appris

informatique/

avons eu no

première con

les capacités

connaissance

En renfort de l'équipe d'animateurs pour développer l'activité autour de CollKM4EdTech: identifier les acteurs de l'EdTech et leurs besoins autour de l'apprentissage de l'informatique, développer une réponse basée sur une plateforme de gestion de connaissances, engager des actions pour développer la communauté autour de cette plateforme



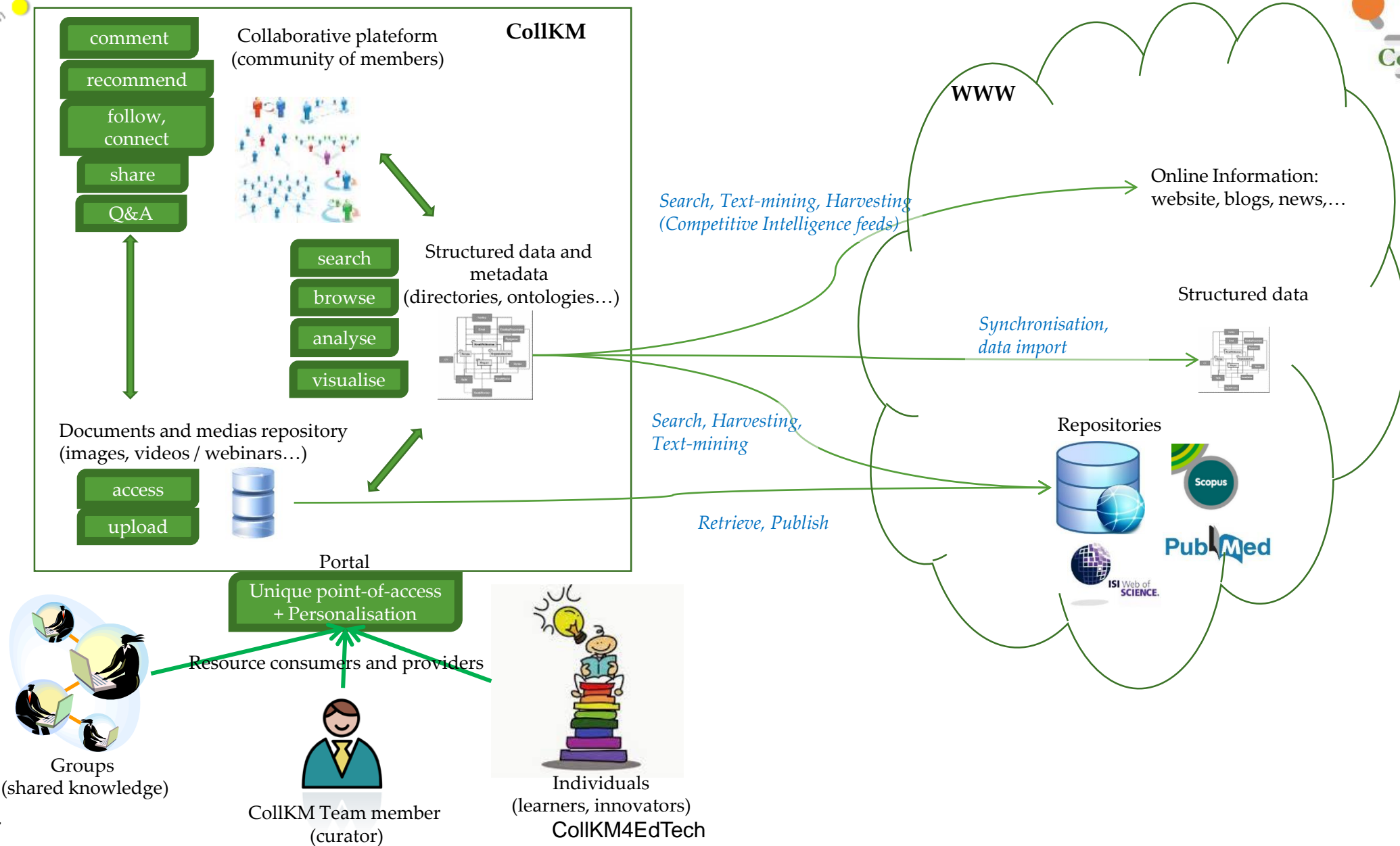


3 grandes fonctionnalités:

- *veille* sur les ressources d'éducation au numérique
 - **moissonnage** de sources connues et adjacentes
 - **extraction** des informations pertinentes
 - identification de **corrélations** d'informations
- *gestion de contenu structuré*
 - **curation** d'informations moissonnées
 - création de contenu
 - **classification** de contenu selon plusieurs taxonomies
 - **recherche** d'information via diverses facettes et critères
- *collaboration* autour de ces ressources
 - créer et animer une **communauté** au travers d'actions de partage, recommandations, commentaires, etc

Contenu = Descriptif
de ressource
d'éducation numérique

ARCHITECTURE



- Etudier les taxonomies
 - “Classification” SIF: algorithmes, machines, langages, informations
 - 21st Century Skills / 4Cs: Critical thinking, Creativity, Communication, Collaboration
 - LOM: Learning Object Metadata
 - OLX: Open Learning XML
- Répondre à des appels à projets
 - Ex = H2020 SWAFS-11-2017
- Tenter le Challenge AWS ChatBot?
 - Un chatbot qui aiderait l'utilisateur, un animateur d'atelier, à trouver la ou les ressources parfaites pour faire un atelier numérique
- Organiser un KI-thon (Knowledge Items –thon)
 - Curation de ressources pour peupler la plateforme

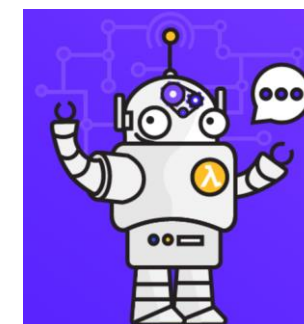
TOPIC : Science education outside the classroom

Topic identifier:	SwafS-11-2017		
Publication date:	14 October 2015		
Types of action:	RIA Research and Innovation action		
DeadlineModel:	single-stage	Deadline:	30 August 2017 17:00:00
Planned opening date:	12 April 2017		

Time Zone : (Brussels time)

 Horizon 2020
 Pillar: Science with and for Society
 Work Programme Year: H2020-2016-2017
 Work Programme Part: Science with and for Society
 Call : H2020-Swafs-2016-17


[H2020 website](#)
[Call budget overview](#)








POUR NOUS CONTACTER ET NOUS SUIVRE

 vbrasse, lremy, tjamet @is4ri.com

 @graines2tech, @CollKM_4_EdTech

 +33 695 025 600

 is4ri.com (société)

 graines2tech.com (ateliers numériques)