

Rencontre éducation et mixité sociale

Suite à la rencontre dont l'objectif était de déterminer nos objectifs, un résumé:

Thèmes abordés :

- I. Initiation au code
- II. Atteindre un autre public
- III. Apprendre à apprendre (alternatives pédagogiques)
- IV. Lien avec staff et école 42 (non abordé, à développer dans une rencontre ultérieure avec Doc)

Idées proposées par chacune des personnes présentes lors des discussions:

I. Initiation au code

- Lors des ateliers portes ouvertes, faire des ateliers de code (type piscine facile C -1)
- Utiliser des jeux et méthodes de gamification
- Technologies d'initiation : Python/Pygame, Lua/Love2D/Pico-8, Scratch, des petits jeux de programmation (type tests pour s'inscrire à la piscine).

II. Atteindre un “autre public”

- Apprendre à communiquer avec un public féminin.
- Mise en lumière sur des modèles (féminin, non geek) dans l'histoire des technologies.
- Démystifier 42 et les métiers liés à la programmation.
- Atteindre un jeune public (12-16 ans / 4eme-seconde)
- Intervention et retour d'alumni féminin de 42.
- Communiquer avec les personnes en difficultés avec l'emploi, en reconversion, en échec avec le système scolaire.

III. Apprendre à apprendre

- Faire découvrir à ces “autres publics” des pédagogies différentes.

- Apprentissage par le jeu, par les pairs, par l'enseignement.
- Supporter les valeurs "auto", auto-direction, auto-détermination, auto-discipline, auto-organisation.
- Développer les motivations intrinsèques qui rendent l'apprentissage "plus facile".
- Faire le lien avec l'enseignement traditionnel sans se fâcher avec le corps enseignant/education national.

Premières idées de plan d'action pour continuer les prochaines rencontres.

Eliot:

Se scinder en deux groupes pour mieux parler à différents publics, un groupe se concentrant sur les plus jeunes (lycées, collèges...), un autre vers les personnes plus âgées.

Thomas:

Proposition de la réalisation d'un projet en lien avec le club électronique pour réaliser des robots qui permettrait de s'initier au code.

Lola:

Aller dans des lycées ou des collèges pour initier au code avec des méthodes ludiques tout en transmettant une autre image sur celui-ci.

Etienne:

Comme Lola, ajoute un point sur l'importance de se lier avec les profs d'informatique.

Marc:

Comme Lola et Etienne d'un côté. Aller aussi dans le cadre de groupe de travail pour des partenaires (Pôle Emploi mais peut-être des associations) pour atteindre d'autres publics non scolarisés (Femmes, personnes plus âgées en reconversion)

Zied:

Bien définir les publics ciblés.

Aurélien:

Propose de se pencher sur l'idée d'accompagnants de personnes qui ne seraient pas en lien direct avec le monde du code et de 42.

Guillaume:

Signale d'un côté l'importance de bien récolter des informations sur les préjugés et les vision du code par les "autres publics". De l'autre, propose de réaliser un RPG éducatif.

Ludovic:

Propose de mettre en place des événements de type Hackathon pour mettre en compétition/activité les lycées et les collèges en utilisant les méthodes de 42.

Michaël:

Propose de réaliser sur 4-6 mois un mini-intra 42 gamifié qui s'appuie sur des curriculums proposés par n'importe qui sur différents sujets (python, lua, scratch, robots, le programme education nationale), ces curriculums seraient instanciable pour un atelier d'une journée ou repris sur plusieurs ateliers par un professeur/maitre du jeu (qui serait finalement une responsable pédagogique/curateur de contenu pedagogique d'un petit groupe de personne qu'il suit le long de ce curriculum).

Dylan:

Ok avec les autres idées.