

**L’informatique pas à pas**

**Les ordinateurs te fascinent !**

**Tu aimerais en savoir plus ?**

**Assiste à nos ateliers et découvre à ton rythme les secrets de l’informatique !**

Etude d’opportunité

et

de faisabilité

Historique des révisions

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Date** | **Version** | **Description** | **Auteur** | **Relecteur** |
| 25/09/12 | 1.0 | Réflexion et rédaction | Michel | Franck |
| 03/10/2012 | 1.1 | Modification du document | Jules | Thérence |
| 11/10/2012 | 1.2 | Modification globale | Sabrina | Silvija |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

Sommaire

[Mission 4](#_Toc338015054)

[Objectifs 4](#_Toc338015055)

[Opportunité 4](#_Toc338015056)

[Contexte initial et historique 4](#_Toc338015057)

[Périmètre du projet 4](#_Toc338015058)

[Impact sur l’existant et vision à plus long terme 4](#_Toc338015059)

[Avantages, gains / Pertes 5](#_Toc338015060)

[Risques et actions en conséquence 5](#_Toc338015061)

[Etudes d’opportunité 6](#_Toc338015062)

[Etudes de faisabilité 6](#_Toc338015063)

## Mission

Initier les enfants du centre scolaire de l’hôpital du Kremlin-Bicêtre aux bases de l’informatique.

## Objectifs

1. Préparer 4 ateliers interactifs et plaisants avant le 17 octobre, 14, 21 et 28 novembre.
2. Dispenser les ateliers aux enfants le 23 octobre, 20 et 27 novembre et le 4 décembre.
3. Vérifier les compétences des élèves à chaque fin d’atelier, le 23 octobre, 20 et 27 novembre et le 4 décembre.
4. Obtenir la satisfaction des enfants et des représentants de l’hôpital avant le 19 décembre.

# Opportunité

## Contexte initial et historique

Ce projet est l’occasion de transmettre nos connaissances à une future génération. Nous reprenons ce PRP, réalisé depuis 5 semestres, pour innover dans l’enseignement proposé à ces jeunes enfants. En le remettant en cause, nous espérons l’adapter aux attentes et aux connaissances des enfants actuels. Leur curiosité et leur imagination débordante est un moteur d’évolutivité du projet. Il nous faudra donc également faire preuve de créativité pour rendre les ateliers plaisants à suivre. De plus, cela est très intéressant car le contexte nécessite une adaptation de notre pédagogie par rapport aux méthodes classiques, comme veut le véhiculer IN’TECH INFO. Enfin, cette initiative part d’un réel sentiment de solidarité pour des enfants curieux, à qui nous aurons transmis notre passion pour l’informatique. Peut-être intégreront-ils l’école en 2021 ?

## Périmètre du projet

Les ateliers dispensés porteront sur l’informatique, et permettront aux enfants de découvrir ce qui passionne les élèves d’IN’TECH INFO à travers des exercices interactifs. Les animations se feront sous forme de jeux pour leur permettre d’apprendre tout en s’amusant. Il s'agira de montrer l'aspect pratique de l'informatique dans la vie de tous les jours. Les enfants se verront expliquer les joies de l’informatique à un niveau primaire. Nous n’entrerons pas dans les détails afin d’avoir la compréhension de tous. La vérification des compétences se fera de manière informelle de telle sorte que les enfants soient libres de toute contrainte. Ainsi, nous espérons obtenir leur satisfaction ainsi que celle de l’hôpital qui pourra, à ce moment-là, nous délivrer une attestation de satisfaction.

## Impact sur l’existant et vision à plus long terme

La pédagogie est renouvelée afin de sans cesse remettre en cause l’enseignement, toujours perfectible. Le projet évoluera grâce à notre ambition et à notre créativité. En cas de succès, des ateliers pourront être dispensés à des classes plus nombreuses et faire partie inhérente du cursus scolaire des enfants du centre scolaire de l’hôpital du Kremlin-Bicêtre.

## Avantages, gains / Pertes

Avantages en cas de réussite du projet

* Donner la possibilité aux enfants d’être initiés à l’informatique de manière ludique.
* Possibilité pour les enfants de passer le B2I.
* Acquisition de l’expérience dans l’enseignement, d’autant plus à des enfants.
* Apprendre à travailler avec un client extérieur à l’école.
* Entretenir le partenariat entre le centre scolaire et IN’TECH INFO.
* Augmenter la notoriété d’IN’TECH INFO.

Pertes potentielles en cas d’échec du projet

* Les enfants n’ont pas reçu une bonne formation pour comprendre les bases de l’informatique et passer le B2I.
* Insatisfaction des enfants.
* Compétences dans la formation aux enfants mal acquises.
* Dégradation de l’image d’IN’TECH INFO.
* Perte du partenariat entre le centre scolaire et IN’TECH INFO.

## Risques et actions en conséquence

Risques techniques

* Le centre scolaire ne possède pas le matériel nécessaire au bon déroulement de l’atelier : ordinateurs, imprimante, vidéoprojecteurs. 🡺 Risque refusé : nous nous chargeons d’apporter ce matériel manquant.
* Le matériel tombe en panne. 🡺 Risque atténué : nous prévoyons un matériel de rechange.
* Les ordinateurs ne sont pas munis des logiciels utiles aux ateliers. 🡺 Risque refusé : tous les ordinateurs seront contrôlés avant chaque atelier pour qu’ils aient les bons programmes.
* Il peut y avoir des débordements sensibles pour l’enfant ou techniques lors de manipulations. 🡺 Risque refusé : il y aura toujours un membre de l’équipe surveillant un écran d’ordinateur.

Risques organisationnels

* Les élèves seront plus nombreux que prévu (plus de 15). 🡺 Risque atténué : nous changeons notre façon d’enseigner, moins d’aide personnalisée possible.
* Les élèves ont un niveau hétérogène. 🡺 Risque refusé : mise en place de l’aide individualisée pour les élèves dans l’incompréhension, les autres pourront réfléchir sur les prochains exercices pendant ce temps-là.
* Les enfants présentent une dyslexie. 🡺 Risque atténué : les explications et les supports seront clairs. Répétitions. Résumés.
* Nous n’obtenons pas de salles disponibles dans le centre scolaire pour pouvoir dispenser les cours. 🡺 Risque refusé : nous prévoyons d’autres salles, à IN’TECH INFO par exemple.
* Les premiers cours dispensés ne correspondent pas aux élèves 🡺 Risque refusé : remaniement des cours.
* Il y a un problème de concordance entre l’emploi du temps du centre scolaire avec les séances PRP pour planifier les ateliers. 🡺 Risque atténué : nous proposerons dans ce cas-là le jeudi après-midi.
* Le commanditaire remet en question les conditions du service et apporte des modifications. 🡺 Risque accepté.

Risques gestion de projet

* Il y a des problèmes de communication entre les membres de l’équipe ou avec le suiveur. 🡺 Risque atténué : les membres de l’équipe se réunissent dans la même salle à chaque séance PRP et nous planifions des réunions chaque semaine avec le suiveur pour suivre l’avancement du projet.
* Nous n’obtenons pas la validation du suiveur sur un document ou un cours à dispenser, ou nous accusons un retard dans les tâches. 🡺 Risque refusé : nous prévoyons un délai dans le planning pour ce genre d’événements sans toutefois modifier la date de fin.

Risques externes

* Nous n’obtenons pas le droit à l’image signé des parents. 🡺 Risque accepté : impossibilité de prendre des photographies des enfants.
* Pas de conventions de stage validées par le Directeur avant les dates de cours. 🡺 Risque accepté : impossibilité de donner des cours avant la remise de conventions conformes.

## Etudes d’opportunité

Les élèves auront l'occasion d’acquérir les compétences nécessaires pour passer le B2I. Ils bénéficieront de cours dispensés gratuitement, et adaptés à leur âge. De plus, ils seront initiés au monde de l'informatique de la manière à ce qu'ils n'en soient pas spectateurs mais acteurs. La CCCR (Commission de coordination des centres de recherche) établit donc une étude sur l'enseignement de l'informatique aux enfants. Les instituteurs estiment que le travail avec l'ordinateur permet aux enfants d'acquérir une certaine autonomie et augmente leur motivation. Parmi les réponses, nous voyons aussi que l'informatique peut apporter à la pédagogie, en structurant la pensée dans le processus d'apprentissage. De ce fait, les enfants en difficulté n'ont aucun mal à suivre le rythme de la classe.

Le résultat complet de l'étude figure sur le lien suivant : <http://www.irdp.ch/publicat/resume/pointinf.htm>

Il est utile d’ajouter qu’il y a, derrière ce projet, de réels besoins. En effet, ce dernier suscite l’intérêt à la fois de la part des enfants, de l’équipe les encadrant, des suiveurs du projet, et de nous-mêmes. Dans un monde où l’informatique prédomine, il est nécessaire que les enfants suivent une formation à ce propos dès leur plus jeune âge, d’où le besoin du centre scolaire de recourir à nos services. Les enfants attendent de nous un enseignement nouveau et éveillant leur curiosité. Les ateliers délivrés doivent les satisfaire d’un point de vue éducatif tout en maintenant le côté ludique. De plus, ce projet s’inscrit dans le cadre d’un PRP de semestre 3. Ainsi, les suiveurs ont à cœur l’acquisition des compétences de formation vues dans ce semestre, et par la même, la réussite du projet. Enfin, ce rôle d’apprenti-formateur permettra d’acquérir une certaine expérience dans l’enseignement, sans aucun doute utile pour l’avenir professionnel. Ce projet permet finalement un enrichissement personnel à tous les niveaux.

## Etudes de faisabilité

Nous disposons d'un nombre suffisant d'ordinateurs et de composants informatiques. Des vidéoprojecteurs pourront être fournis par l’école. Nous avons également les logiciels susceptibles d’être utilisés. De plus, il est utile d’ajouter que l’hôpital est situé à une distance raisonnable de l’école pour y amener le matériel sans trop de difficultés. Enfin, le partenariat créé avec l'hôpital du Kremlin-Bicêtre nous permet déjà d'avoir leur confiance.