

# CodER

Enseigner le codage et les microcontrôleurs aux jeunes grâce aux Escape Rooms virtuelles



## Premier résultat du projet CodER

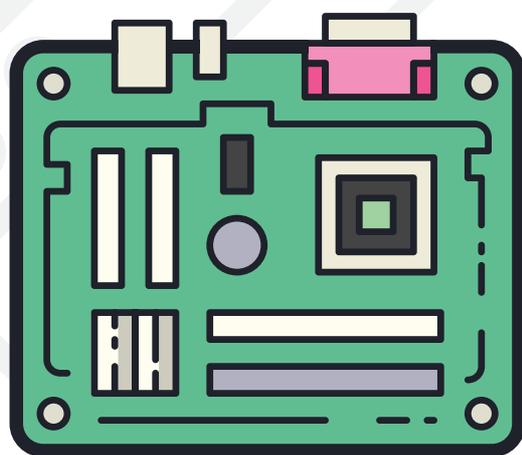
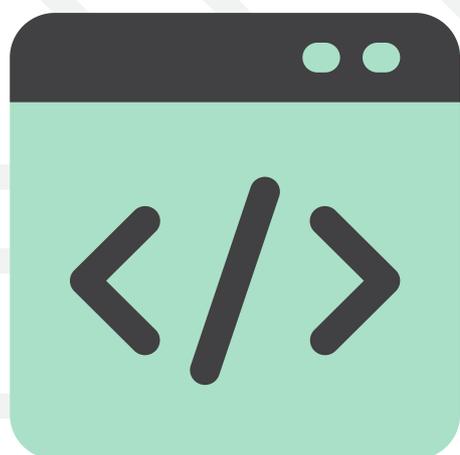
Le module CodER représente la première étape vers la réalisation de l'objectif du projet CodER de combler le déficit de compétences numériques en transférant les connaissances aux animateurs et aux organisations de jeunesse, puis aux jeunes.

Ce module fournit les bases de la programmation et des microcontrôleurs basés sur des exemples réels pour rendre son contenu pertinent pour un usage quotidien. Il tente d'instiller la logique derrière la programmation et les microcontrôleurs pour promouvoir la culture de la pensée critique, de la créativité et des compétences en résolution de problèmes, entre autres compétences nécessaires sur le marché du travail moderne.



# Objectifs d'apprentissage du module CodER

- Reconnaître la valeur et l'utilisation de la programmation
- Comprendre le flux d'exécution dans les programmes
- Utiliser la syntaxe de base pour accéder, modifier et supprimer différents types de données en Python
- Utiliser Python pour créer de petits programmes
- Reconnaître ce qu'est un microcontrôleur et être capable d'identifier les différents types de microcontrôleurs
- Différencier les entrées/sorties analogiques et numériques (I/O)
- Utiliser la syntaxe de base de l'IDE Arduino
- Exécuter différents exemples d'IDE Arduino et de microcontrôleurs



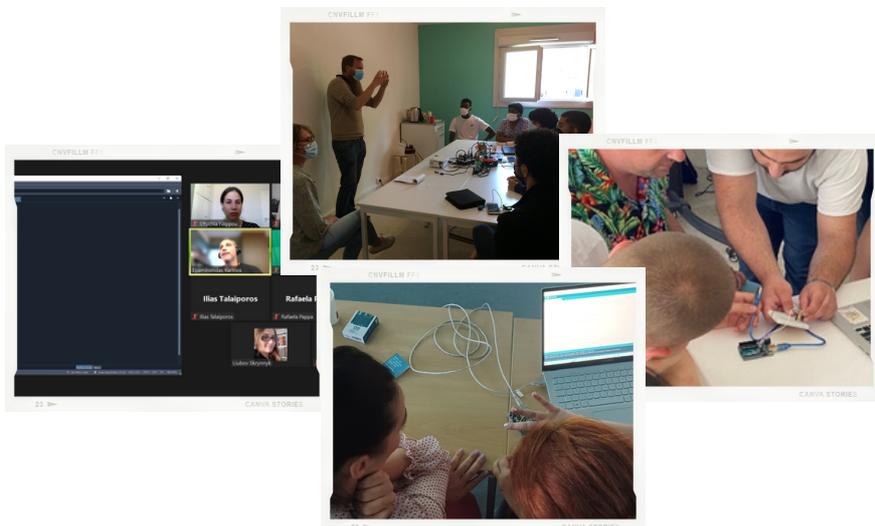
## L'impact du module CodER

Le module CodER vise à sensibiliser à l'importance de la programmation, non seulement pour les programmeurs mais aussi pour les jeunes de toutes les disciplines qui cherchent à faire face à cette période d'évolution rapide dans laquelle nous vivons et à être compétitifs sur le marché du travail. Ainsi, le RP1 développe les connaissances des animateurs en programmation et en microcontrôleurs en leur proposant un module complet à travers lequel ils apprendront ce dont ils ont besoin et pourront transmettre leurs connaissances aux jeunes via des escape rooms pédagogiques développées dans les résultats du projet suivants.

# La réalisation du module CodER

Le dévouement et le travail acharné du consortium ont porté leurs fruits avec l'achèvement de notre premier résultat de projet. Après avoir développé le contenu, des tests pilotes ont été menés dans les quatre pays européens participant à ce projet - France, Grèce, Chypre et Croatie - pour garantir la qualité et l'efficacité de notre module dans la réalisation des objectifs d'apprentissage et l'impact attendu.

Nous sommes heureux de vous annoncer que les tests pilotes ont été très réussis! Les participants nous ont fourni des commentaires positifs et ont exprimé leur intérêt à continuer à en apprendre davantage sur le codage et les microcontrôleurs. Notre premier résultat de projet étant terminé, le module CodER est désormais disponible sur le site web du projet dans toutes les langues partenaires (EN, FR, EL, CR). Nous sommes ravis de poursuivre notre voyage vers le prochain résultat du projet : le Guide méthodologique et pédagogique CodER. Nous venons juste de commencer; restez connectés!



Partenariat



DIGIJEUNES

**challedu**  
inclusion | games | education

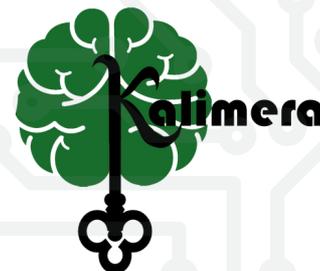


CITIZENS  
IN POWER

RITE

RESEARCH INSTITUTE FOR TECHNOLOGICAL EVOLUTION

**AKMI**  
I.V.T THE LEADER IN EDUCATION



Le projet #CodER est cofinancé par le programme ERASMUS+ de l'Union européenne et sera mis en œuvre de décembre 2021 à novembre 2023. Cette publication reflète les opinions des auteurs et la Commission européenne ne peut être tenue responsable de l'utilisation qui pourrait en être faite des informations qui y sont contenues (Code projet : 2021-1-FR02-KA220-YOU-000028696)



Cofinancé par  
l'Union européenne

## Retrouvez CodeR sur :



[www.coderproject.eu](http://www.coderproject.eu)



[@coder.eu](https://www.facebook.com/coder.eu)



[@coder\\_eu](https://www.instagram.com/coder_eu)



[CodER](https://www.youtube.com/c/CodER)

## Restez connectés pour :

**Le Guide  
Méthodologique  
et Pédagogique  
du CodER**

