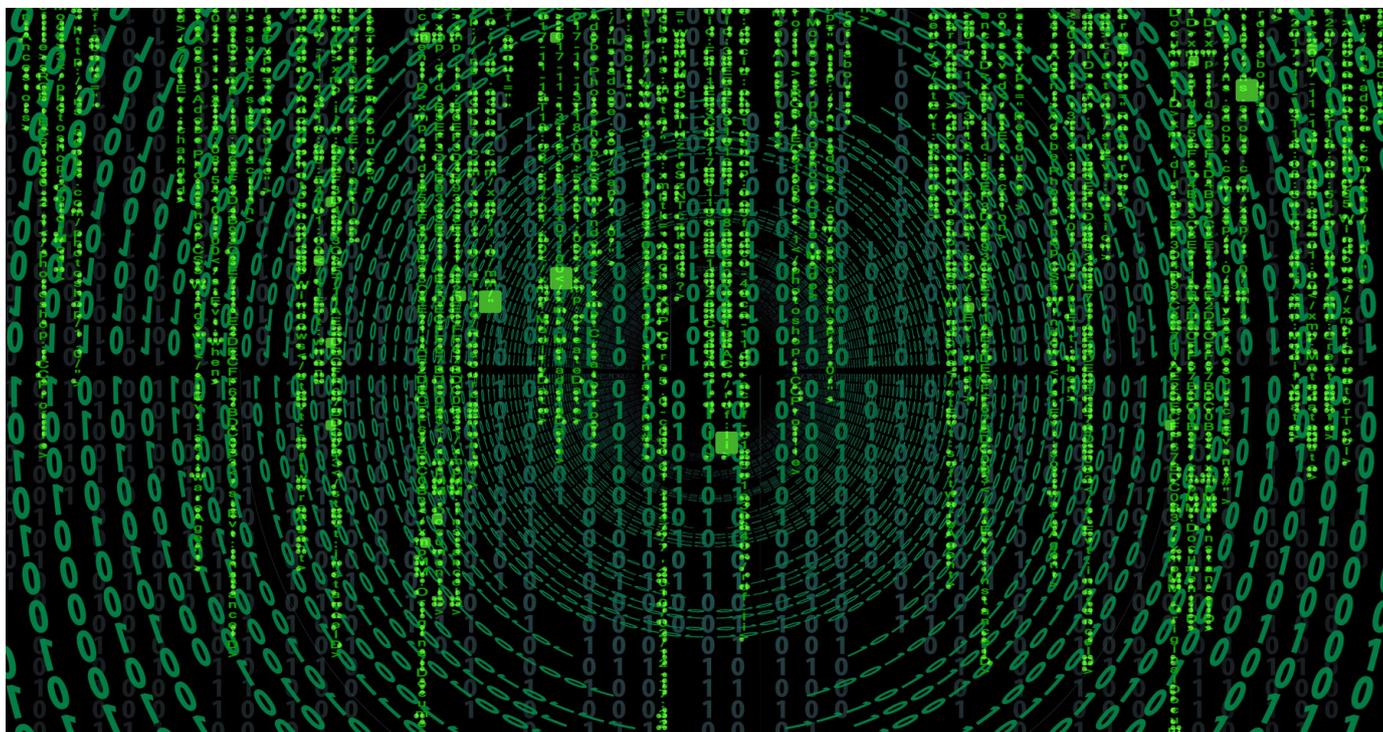


CodER

Enseigner le codage et les microcontrôleurs aux jeunes via des 'Escape Rooms' virtuelles



À propos du projet

Ayant à l'esprit deux des compétences les plus précieuses du 21e siècle, la connaissance de la programmation et des microcontrôleurs, les jeunes devraient pouvoir acquérir des compétences de base en codage, sans nécessairement être dans le domaine de la technologie.

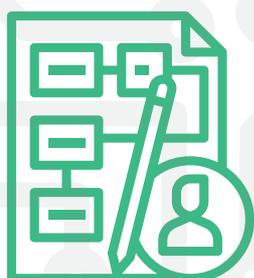
Les connaissances de base en programmation sont une compétence nécessaire dans toutes les disciplines de nos jours, des sciences sociales aux affaires et à l'entrepreneuriat. Cela aide également à développer toute une gamme de compétences applicables dans la vie réelle, telles que la pensée critique, l'analyse de problèmes, la résolution de problèmes et la logique, essentielles dans le marché du travail d'aujourd'hui.

CodER, le projet « Escape Rooms for Coding and Microcontrollers », entend faire exactement ce que son titre suggère ; développer des 'Escape Rooms' éducatifs qui intègrent des défis de programmation comme méthode innovante pour augmenter la motivation des jeunes à apprendre à coder.

Résultats du projet

CodER offrira les ressources gratuites suivantes :

- Un module d'introduction sur le codage de base et les microcontrôleurs
- Un guide méthodologique et pédagogique sur l'utilisation des 'Escape Rooms' comme outils pédagogiques
- Un manuel avec des scénarios de 'Escape Rooms', y compris des défis de programmation et de microcontrôleurs.
- Un générateur de 'Escape Rooms' qui donnera la possibilité de concevoir et d'utiliser une salle d'évasion modifiée personnellement



Impact du projet

- Accroître les connaissances des travailleurs de jeunesse sur la programmation et les microcontrôleurs en leur fournissant le module The Code to Escape.
- Aligner les objectifs d'apprentissage sur les besoins du marché du travail.
- Créer un guide méthodologique pour l'utilisation pédagogique des 'Escape Rooms' pour le codage, faisant appel au secteur jeunesse.
- Accroître les connaissances des organisations de jeunesse sur différents scénarios utiles pour enseigner aux jeunes la programmation et les microcontrôleurs.
- Donner aux organisations de jeunesse du monde entier un outil très utile qui contribuera à élever le niveau de connaissances des jeunes en programmation et en microcontrôleurs (Le générateur virtuel de 'Escape Rooms').

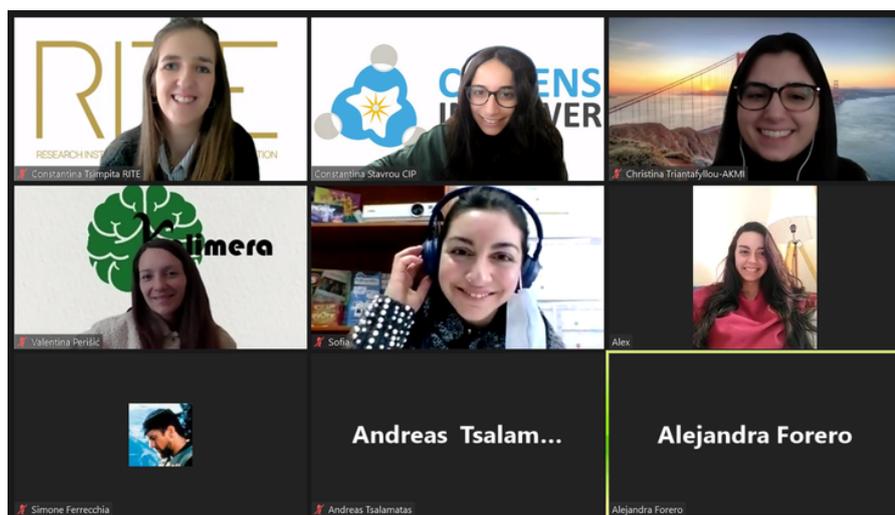
Lancement du projet

CodER est un projet d'une durée de 2 ans (2022-2024). Il a été lancé en janvier 2022, mois au cours duquel le partenariat a tenu sa première réunion virtuelle. Au cours de cette réunion, le coordinateur du projet a partagé avec les partenaires le plan de travail et les objectifs à atteindre. Chaque partenaire s'est vu attribuer un rôle et certaines tâches, qui ont ensuite été présentées et discutées.

Six organisations de quatre pays européens forment ce partenariat - Digijeunes (France), Challedu- inclusion | games | education (Grèce), CIP: Citizens In Power (Chypre), RITE- Research Institute for Technological Evolution (Chypre), AKMI (Grèce) et Kalimera (Croatie).

La collaboration entre les partenaires a été très fluide et les objectifs commencent à se voir.

Par ailleurs, des réunions en ligne sont organisées mensuellement afin de discuter de l'avancement du projet et des prochaines étapes ; assurant ainsi un travail d'équipe très fort.



Partenariat



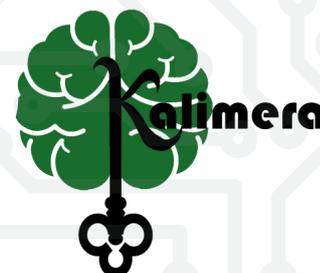
DIGIJEUNES

challedu
inclusion | games | education



RITE
RESEARCH INSTITUTE FOR TECHNOLOGICAL EVOLUTION

AKMI
I.V.T THE LEADER IN EDUCATION



Retrouvez CodER sur:



www.coderproject.eu



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



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



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

Restez connectés pour découvrir:

**Le Module
CodER**

