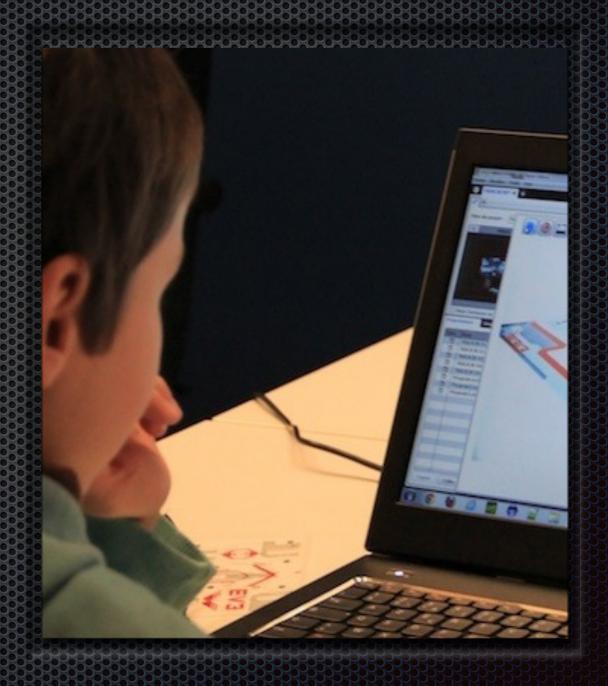
Devoxx4Kids Claude Falguière IUT Agile





- Crée en Belgique autour de Devoxx en 2012
- Open Source
- Motiver les enfants à apprendre l'informatique
- Une dizaine de pays

L'ordinateur à l'école

???

L'ordinateur à la maison



Découvrir que ...

- programmer permet
 - d'interagir avec des robots
 - manipuler des objets
 - raconter des histoires
 - créer des jeux
 - dessiner
 - jouer de la musique
 - et bien d'autres choses









Les activités

- Apprentissage de la programmation
 - Dr Techniko
 - Robot Turtles
 - Scratch
 - Greenfoot
 - Processing
 - Minecraft

- Initiation à la robotique
 - Lego Wedo
 - Lego Mindstorm
 - NAO
- Initiation à l'électronique
 - Arduino
 - Makey Makey

Les sessions

- 1/2 à 1 journée hors temps scolaire
- 1 à 3 fois par an
- Pour les 5-15 ans, sans les parents
- Une douzaine de villes en 1 an

La communauté

- Animateurs bénévoles
- Support des JUG et GDG
- Site http://devoxx4kids.org/france
- Communauté Google Group

Une 1/2 journée type

- Groupes de 10
- Activités selon les âges et selon les journées

13h30	Accueil		
14h	Scratch	Electronique	Robotique
15h	Robotique	Scratch	Electronique
16h	Goûter		
16h30	Electronique	Robotique	Scratch
17h30	Debrief		

Les activités selon l'âge

- 5-8 ans
 - Dr Techniko
 - Robot Turtles
 - Makey Makey
- 8-10 ans
 - Scratch
 - Wedo

- plus de 10 ans
 - Mindstorm
 - Arduino
 - Greenfoot/Processing
 - NAO
 - Minecraft

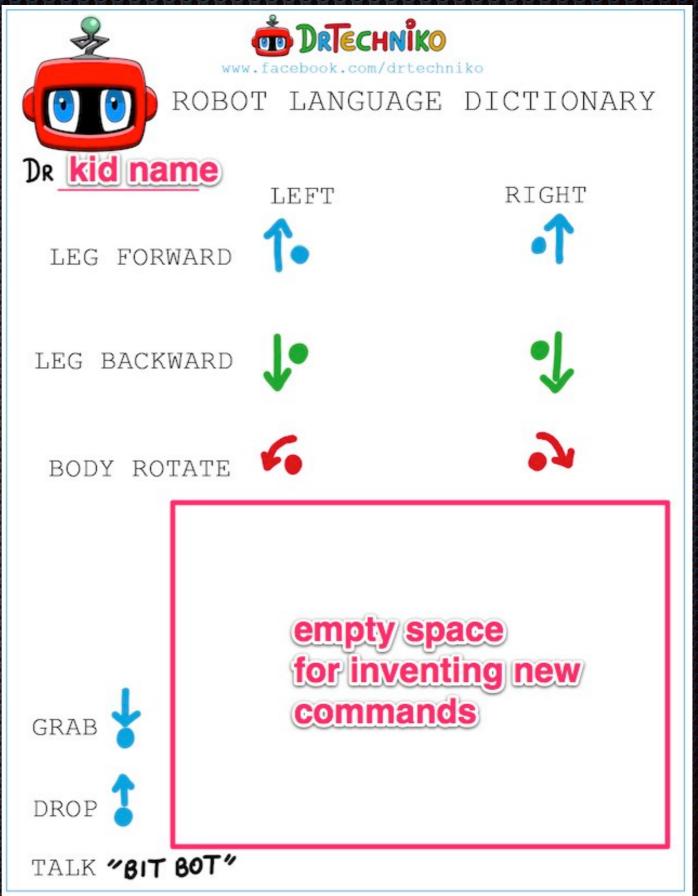
Principes pédagogiques

- Introduction courte et mise en pratique
- Mode projet quand c'est possible
- Ateliers avec résultats rapides

Exemples

Concepts

DrTechnico

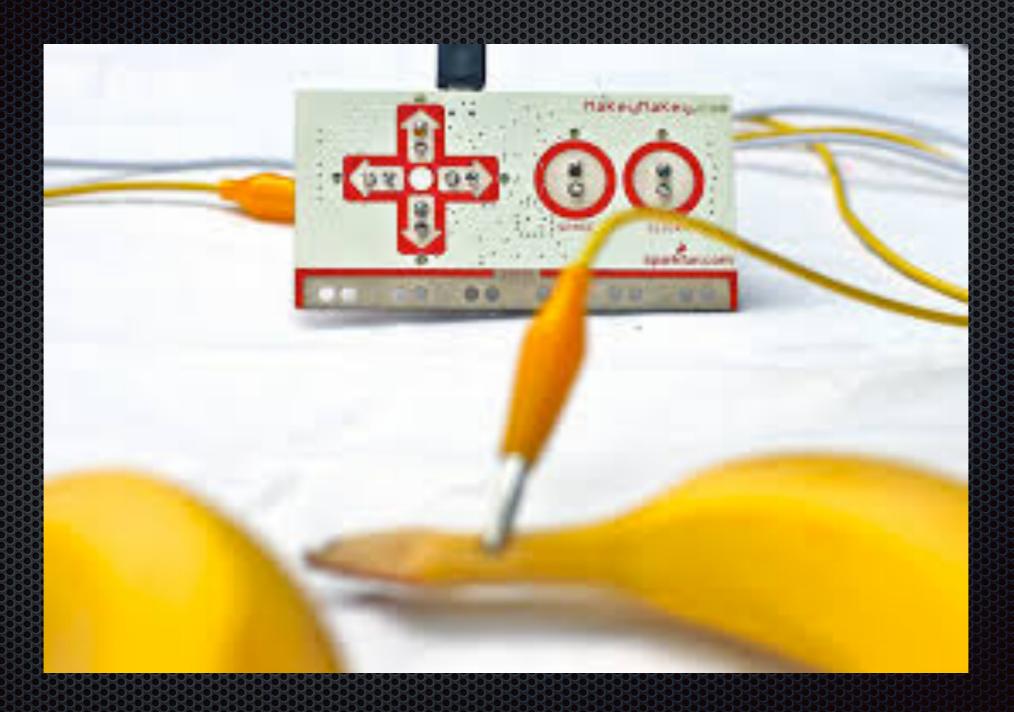


@cfalguiere

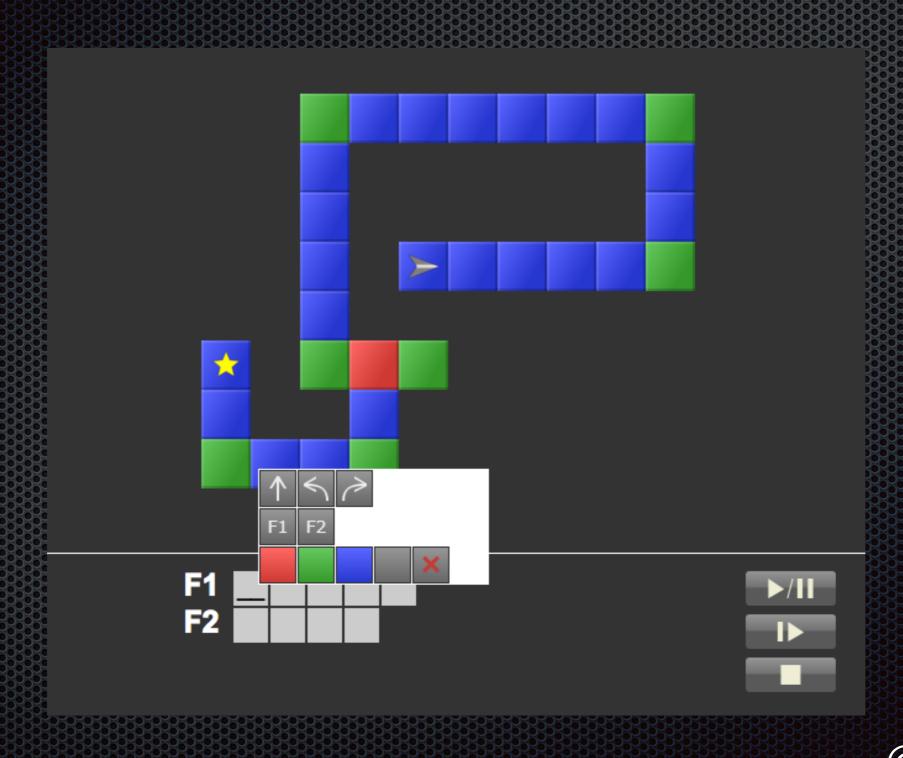
Robot Turtles



Makey Makey



RoboZZle

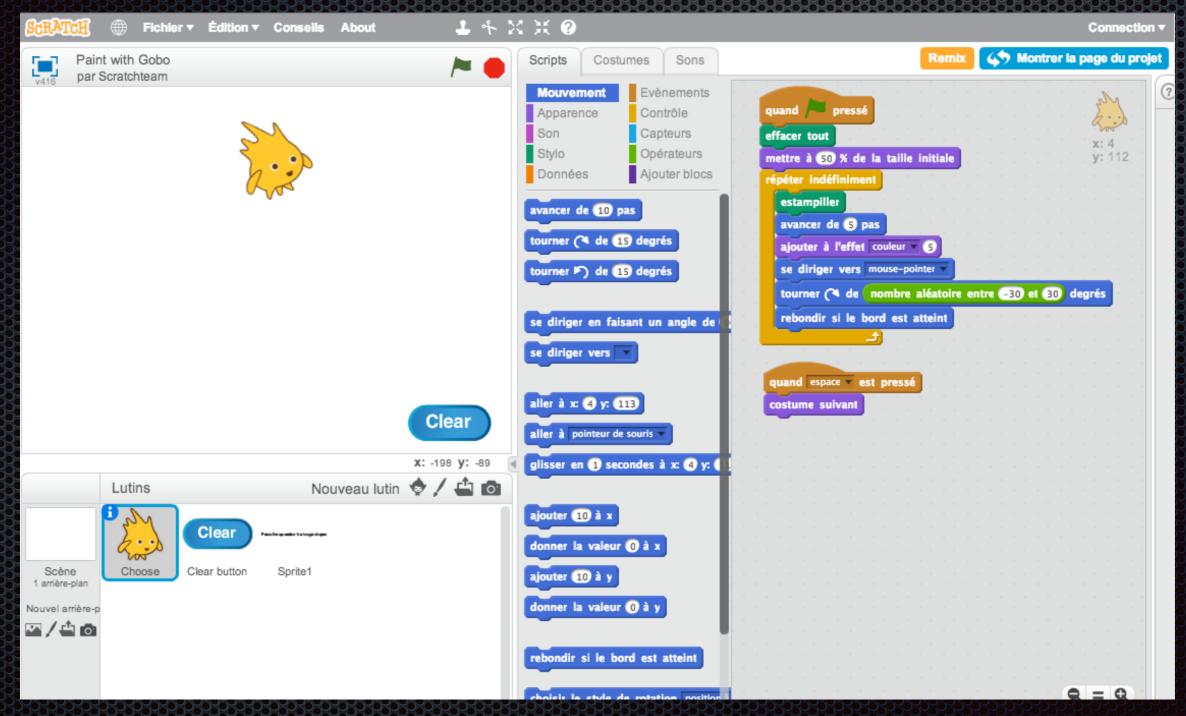


Exemples

Concepts

Programmation visuelle

Scratch



Apprentissage des concepts

- définir le résultat à atteindre
- objet
- ordre des opérations
- paramètre
- boucle répéter
- condition

- variable
- boucle tant que
- événements clavier souris
- échange d'événements
- définir des fonctions

Wedo





Exemples

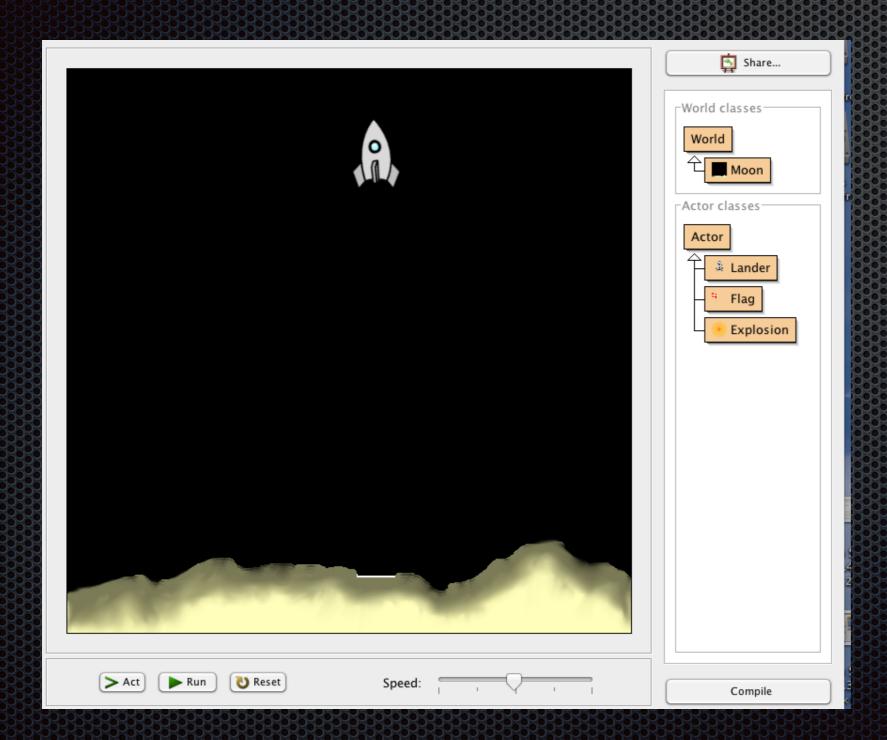
Concepts

Programmation visuelle

Programmation



Greenfoot



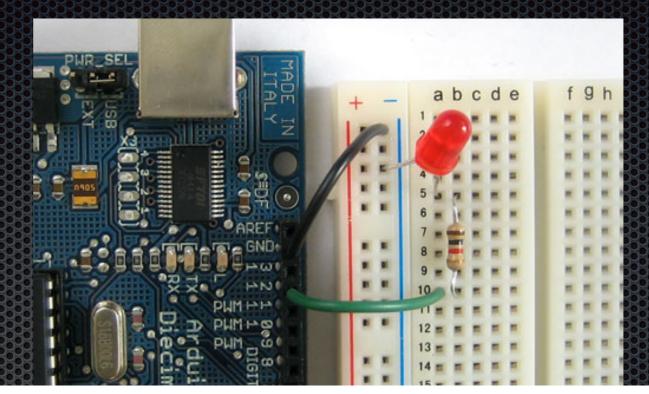
Processing

```
NOC_1_2_bouncingball_vectors | Processing 2.1.1
                                                                                          Java ▼
NOC_1_2_bouncingball_vectors
void draw() {
 noStroke();
 fill(255,10);
 rect(0,0,width,height);

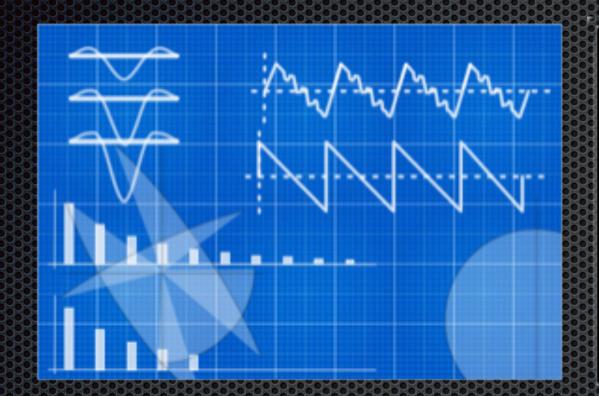
→ O NOC_1_2_bounci...

 // Add the current speed to the location.
 location.add(velocity);
 if ((location.x > width) || (location.x < 0)) {</pre>
   velocity.x = velocity.x * -1;
 if ((location.y > height) || (location.y < 0)) {</pre>
   velocity.y = velocity.y * -1;
 // Display circle at x location
 stroke(0);
 fill(175);
 ellipse(location.x,location.y,16,16);
```

Arduino



Sonic Pi



```
10.times do
   if rand < 0.5
     play 37
   else
     play 49
   end
   sleep 2
end</pre>
```

Et tout ce qui peut motiver









Le résultat



Et en retour

- Retrouver son émerveillement d'enfant
- Se mettre au niveau des utilisateurs
- Le plaisir de programmer
- Et des sourires en bonus



Participer

devoxx4kids.org/france





Motivations

Montrer aux enfants ce qu'on peut créer avec des ordinateurs

Lire la suite »



Participer

Participer aux ateliers, utiliser les documents mis à disposition

Lire la suite »



Contribuer

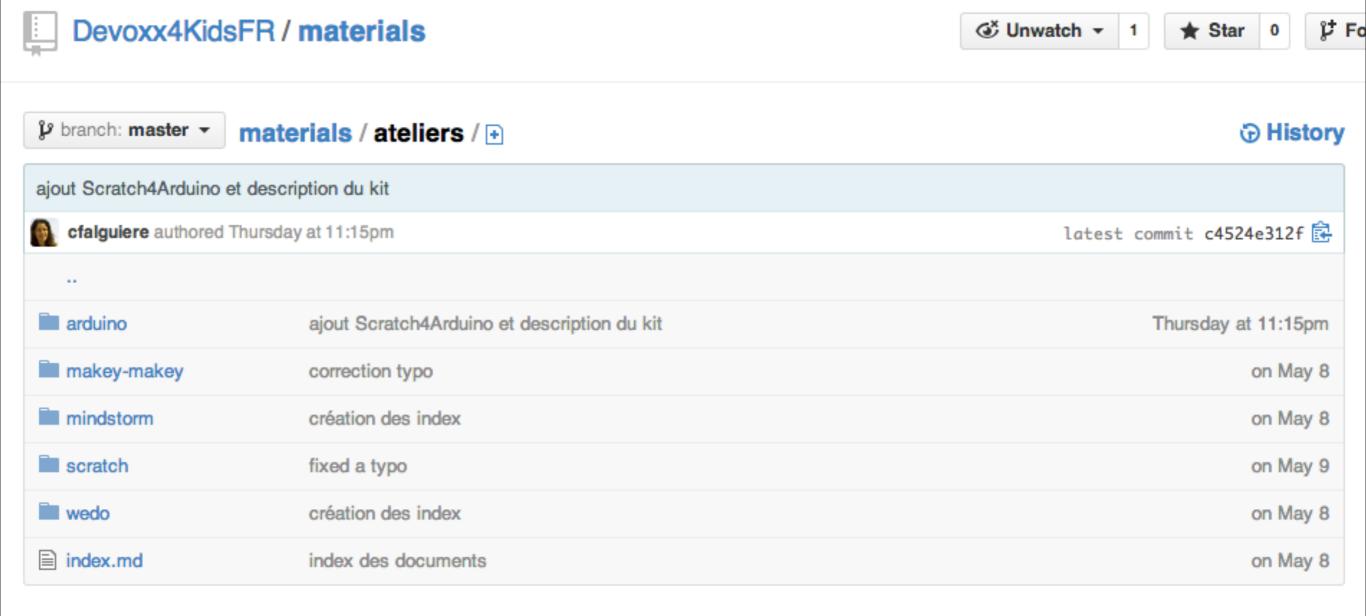
Créer des ateliers, rédiger des articles, organiser des ateliers

Lire la suite »



Participer

github.com/Devoxx4KidsFR



Avous

