

Session n° 1D

Apprendre à coder pour faire des objets connectés pour le sport, en réseau.

Les Classes Culturelles Numériques sont un projet collaboratif et pédagogique, chaque CCN permet à plusieurs classes de collèges ou d'écoles de travailler en réseau (10 collèges) avec un intervenant scientifique ou artistique. Articulant travail en ligne et rencontres physiques, les CCN favorisent l'interdisciplinarité, le développement d'une culture numérique éducative et l'ouverture de l'école à son territoire.

Imaginé par Erasme en 2003, le dispositif des Classes culturelles numériques est programmé et animé depuis 2004. Entre 2015 et 2019, 7160 collégiens et écoliers y ont participé.

Le projet code.laclassed.com accueille en résidence sur l'ENT un codeur créatif, Sébastien Albert. Le projet consiste à mener un projet de code créatif dans sa classe avec ce développeur professionnel, créer des dispositifs interactifs qui seront utilisés avec le professeur d'EPS. Les élèves vont apprendre à faire fonctionner des cartes Micro:bit et fabriquer des objets connectés pour le sport. Au programme des ballons qui parlent, des paniers de basket qui remplacent les arbitres et plein d'autres inventions complètement folles.

Disciplines : mathématiques, technologie, EPS, documentaliste

Niveaux de classes : du CM à la 3ème

Partenaire : ENS

REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES

<https://www.erasme.org/Classes-Culturelles-Numeriques-2019-2020>

INTERVENANTS



Patrick Vincent
Directeur de projets innovants
Erasme - Laboratoire d'innovation
ouverte de la Métropole de Lyon
pvincent@erasme.org

Lionel Bossy
Professeur REP+ Maitrise de la Langue
REP+ St Fons
lionel.bossy@ac-lyon.fr