



DeCLICK FOR TEENS

• APPEL À MANIFESTATION D'INTÉRÊT •

*«Des étudiants engagés
pour la réussite éducative au collège»*

Apprentissage de la programmation pour remobiliser
les collégiens des quartiers populaires

SOMMAIRE

L'ASSOCIATION COLOMBBUS | 3

- Objet de l'association
- L'équipe
- Nos actions

LE PROJET DECLICK14'S | 4

- Objectifs et résultats attendus
- Description détaillée du projet
- Declick, un projet original et innovant
 - Un logiciel libre adapté aux jeunes
 - Une approche pédagogique et éducative unique
 - Réduire la fracture numérique, favoriser l'égalité des chances et la réussite de tous
- Territoire d'intervention
- Calendrier de réalisation du projet
- Des partenaires techniques et pédagogiques complémentaires

L'APPEL À MANIFESTATION D'INTÉRÊT | 9

- Un projet mené par et pour les étudiants
- Questionnaire de recensement Declick14's

INVITATION 9E RENCONTRE DECLICK | 10

LES PARTENAIRES DE DECLICK | 11

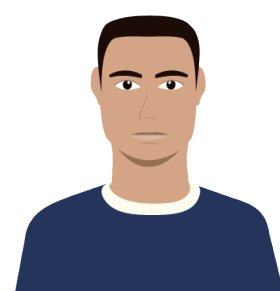
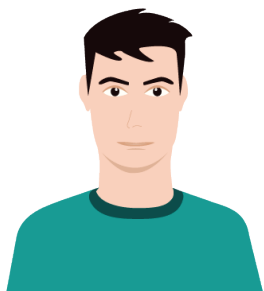
L'ASSOCIATION COLOMBBUS

OBJET DE L'ASSOCIATION

Colombbus est une association française créée en 2000, dans le but de favoriser l'éducation, la formation et l'insertion professionnelle des populations issues des quartiers défavorisés grâce à l'informatique et à Internet. Après 12 ans d'expérience dans les pays en développement (Venezuela, Bénin et Togo), elle agit aujourd'hui exclusivement en France dans le but de mettre le numérique au service de l'insertion, de l'éducation et du lien social.

L'ÉQUIPE

En 2017, l'association emploie douze salariés à temps plein, une salariée à mi-temps, vingt salariés en insertion, et des animateurs à temps partiel. Elle accueille régulièrement des stagiaires, volontaires en service civique, et des contributeurs sous forme de mécénat de compétences. Elle compte une cinquantaine de membres, dont une vingtaine de bénévoles actifs.



NOS ACTIONS

LE NUMÉRIQUE POUR L'ÉDUCATION

Colombbus conçoit des outils pédagogiques et anime des ateliers ludiques auprès des jeunes d'Île-de-France favorisant une utilisation active des outils numériques :

- **Declick**

Apprentissage de la programmation informatique par la création d'applications numériques et la découverte des métiers et des filières associés pour les primaires et les collégiens.

- **Parcours Médias et Réseaux sociaux**

Ateliers de sensibilisation des plus de 10 ans aux droits et devoirs sur Internet, aux enjeux de l'identité numérique et du décryptage de l'information

- **Micro-trottoir**

Initiation à la captation et au montage vidéo via la réalisation de reportages sur des sujets de société pour des jeunes du quartier.

LE NUMÉRIQUE POUR L'INSERTION PROFESSIONNELLE

Organisme de formation depuis 2011, l'association a coporté le chantier d'insertion Tremplin Numérique et mené la formation en audiovisuel, graphisme et développement Web d'une trentaine de personnes. Le chantier d'insertion 10mentionWeb, véritable Agence Web sociale et solidaire qui conçoit les sites Internet de clients responsables et facilite l'insertion professionnelle de 14 parisiens éloignés de l'emploi en les remobilisant dans leur parcours grâce à une mise en situation de travail, est un véritable succès. Colombbus a donc ouvert une nouvelle agence dans les Hauts de Seine en septembre 2016 pour 6 résidents de ce département.

LE NUMÉRIQUE POUR LE LIEN SOCIAL

Inauguré en janvier 2013, le Passage Numérique est un lieu animé par Colombbus au cœur du quartier prioritaire du Grand Belleville. Des ateliers y sont animés pour les habitants et en partenariat avec les acteurs associatifs locaux.

- **Mercredis Numériques**

Chaque semaine, les habitants du quartier découvrent les outils numériques et se perfectionnent dans un cadre convivial (environ 20 participants).

- **Parcours d'Appropriation des Outils Numériques**

Favorise l'intégration et l'insertion de publics fragiles par une formation de 30h à l'utilisation des bases de l'informatique et d'Internet (10 participants par session ; 4 sessions par an).

- **Photo Numérique**

Chaque semaine, les habitants du quartier viennent se former à la prise de vue mais aussi au montage et à la retouche photo (une dizaine de participants)

- **Ateliers Libres**

Savoir utiliser son smartphone, s'initier au web journalism, à la création de sites Internet... Des ateliers sont régulièrement proposés pour répondre aux besoins exprimés des participants.

LE NUMÉRIQUE POUR REMOBILISER :

Depuis 2017, Colombbus propose un parcours de remobilisation par le numérique de 5 semaines permettant à des jeunes de 16 à 25 ans d'identifier une suite de parcours grâce à la découverte de différents secteurs numériques, mais aussi grâce à l'accompagnement d'une chargée d'insertion socioprofessionnelle. Trois parcours auront lieu cette année pour 30 participants.

DÉVELOPPEMENT DE LOGICIELS LIBRES

- **Declick**

Apprentissage de la programmation informatique (www.declick.net)

- **Toucan**

Suivi et évaluation des activités (toucan.colombbus.org)

Plus d'informations sur www.colombbus.org



CONTEXTE, OBJECTIFS ET RÉSULTATS ATTENDUS

1| Diagnostic territorial

En France, 140 000 jeunes chaque année sont concernés par le décrochage scolaire. Les conséquences sociales sont considérables : on évalue à 50% le taux de chômage des jeunes sortis du système scolaire sans diplôme. Les conséquences économiques ne le sont pas moins : coût des multiples dispositifs de réinsertion sociale, coûts de protection sociale, coût de la délinquance. La lutte contre le décrochage scolaire passe par la prévention, et particulièrement au collège. L'appel aux initiatives externes aux établissements, en particulier celles visant à créer du lien entre les étudiants et les collégiens, peut constituer un moyen très efficace pour raccrocher les décrocheurs. Le numérique constitue également un puissant levier contre les inégalités éducatives. Il permet notamment la remobilisation des jeunes vers les apprentissages. L'association Colombbus lance ainsi en 2017 un programme pilote : Declick14s, visant à rapprocher étudiants et collégiens des réseaux d'éducation prioritaires autour d'ateliers d'initiation à la programmation.

2| Le numérique et les besoins des collégiens

Le numérique représente pour les collégiens en difficulté à la fois une chance et un défi. Les élèves qui bénéficient le plus du numérique sont ceux qui sont guidés dans leur milieu familial dans la découverte de ses usages. Les jeunes moins soutenus maîtrisent souvent mal toutes les ressources de leurs ordinateurs ou smartphones. L'enjeu de l'« e-inclusion » des collégiens est donc crucial dans le développement d'une société numérique. L'enseignement du code dans les programmes scolaires du collège ne peut être la seule réponse apportée à cet enjeu, il doit mobiliser d'autres acteurs de la société, au sein d'autres cadres éducatifs. Nous sommes convaincus du bénéfice d'impliquer des étudiants, symboles de l'ouverture donnée par la poursuite de la formation au-delà du socle commun. Leur médiation permet une méthodologie plus informelle des apprentissages tournée vers un projet collectif qui motivera tous les fans de jeux vidéo.

3| Les objectifs, les résultats attendus

Les objectifs du programme pilote Declick14s lancé par Colombbus sont de mobiliser les étudiants sensibilisés par les problématiques d'échec scolaire via l'animation d'ateliers d'initiation au code. Ces ateliers se dérouleront dans les établissements scolaires partenaires appartenant au réseau d'éducation prioritaire avec lesquels les étudiants auront tissé des liens.

Les résultats attendus sont de redonner estime de soi, motivation et envie d'apprendre à des collégiens en difficulté. Les collégiens seront formés par les étudiants pour développer leur propre jeu vidéo qu'ils pourront présenter lors de la rencontre annuelle Declick14's.



LE PROJET DECLICK14'S

DESCRIPTION DÉTAILLÉE DU PROJET

LES PRINCIPALES ÉTAPES

Le programme pilote Declick14's comportera en 2017 et 2018 les étapes principales suivantes :

1| Engagement des associations d'étudiants

La première phase du projet consiste à fédérer les associations d'étudiants qui coordonneront les actions Declick14's à leur échelle locale (liens et conventions avec les collèges, animation des ateliers).

Les associations ou les étudiants pourront prendre contact avec l'association Colombbus en répondant à cet appel à manifestation d'intérêt.

Un temps fort pour développer les liens entre Colombbus et les associations étudiantes sera l'invitation à la rencontre annuelle Declick le 7 juin 2017 afin de leur présenter le programme Declick14's

Les partenariats avec les associations étudiantes seront officialisés à la rentrée étudiante 2017.

2| Formation des animateurs à la plateforme Declick et aux outils pédagogiques

3| Signature des conventions avec les collèges locaux, lorsque l'accompagnement est réalisé en coordination avec les établissements

4| Évaluation continue et animation de la communauté Declick par Colombbus : Septembre 2017 à Juin 2018

5| Rencontre annuelle Declick et animation du concours de jeux vidéo (juin 2018)

EN QUOI LES COLLÉGIENS ET LES ÉTUDIANTS SONT-ILS ACTEURS DU PROJET ?

Dans le cadre des ateliers Declick14's, les collégiens deviennent acteurs de leur formation numérique. L'inscription aux ateliers sur le temps périscolaire s'effectue de manière volontaire, et l'engagement doit être sur la durée du projet (au minimum une vingtaine de séances).

Les jeunes sont tout d'abord guidés dans l'apprentissage des commandes de programmation via la plateforme Declick, puis s'organisent en équipes de développement grâce à la médiation de l'étudiant. Ils sont initiés aux méthodes agiles de production d'un jeu vidéo, chacun contribuant activement à toutes les phases de développement, tout en occupant une responsabilité fonctionnelle en fonction de ses affinités (graphisme, élaboration du scénario, code). Ils sont enfin invités à présenter leur jeu en fin d'année scolaire lors de la rencontre annuelle Declick.

S'engager en tant qu'étudiant c'est aussi vivre une expérience enrichissante et développer ses compétences en écoute, communication et pédagogie. Ce type d'engagement est très valorisé par les futurs recruteurs.

ÉVALUATION DU PROJET

Le succès de chaque projet sera évalué en fonction de l'assiduité des jeunes durant les ateliers, la qualité du jeu vidéo produit et la participation à la rencontre annuelle. La plateforme Declick permettra de recueillir des indicateurs périphériques comme le taux de connexions par équipe.

Les étudiants seront également invités à évaluer la progression des jeunes via notre outil en ligne « Toucan ». L'évaluation plus globale de ce programme pilote se fera sur la base du nombre de collèges participants et du nombre d'étudiants impliqués.

Colombbus assurera le recueil de ces données d'évaluation, et sera en charge de coordonner l'amélioration continue du programme sur tous les plans (organisationnel, établissement des partenariats, pédagogie, plateforme).



LE PROJET DECLICK14'S

DECLICK, UN PROJET ORIGINAL ET INNOVANT

1| Un logiciel libre adapté aux jeunes

Depuis 2007, Colombbus conçoit des méthodes pédagogiques pour l'initiation à la programmation informatique de tous les collégiens. Souhaitant utiliser un environnement de développement à la fois simple et ludique, mais constatant qu'aucune solution adaptée n'existait, l'association a développé Tangara, son propre logiciel libre, en 2007 : il permettait l'apprentissage par la création de jeux. Ainsi, durant huit années, plus de 750 jeunes issus des collèges de l'éducation prioritaire et des quartiers prioritaires ont pu participer aux ateliers Tangara animés par des étudiants en informatique (recrutés et formés par Colombbus). Ils ont ainsi pu découvrir les métiers du numérique et s'initier à la programmation informatique en créant leur propre programme informatique en équipe.

Poursuivant son objectif d'initier tous les jeunes à la programmation informatique et aux métiers du numérique, quelle que soit leur âge et leur origine sociale, Tangara est devenu Declick grâce au partenariat de Colombbus et de France ioi.

Ainsi, en 2015, les deux associations ont mis en commun leurs compétences pour concevoir la plateforme Declick, une offre innovante et cohérente destinée à tous les jeunes :

- Sa version est accessible en ligne et est utilisable sur ordinateur mais également sur tablette et smartphone : cela s'adapte aux usages technologiques actuels des jeunes (de plus en plus mobiles et tournés vers les réseaux sociaux).
- Chaque jeune possède son propre profil, ce qui lui permet de retrouver son travail à tout moment.
- Des fonctions de parcours pédagogiques ont été développées ou sont en cours de développement : elles permettent aux jeunes de suivre les parcours en toute autonomie et à leur rythme, et aux professeurs/animateurs de constituer des groupes qu'ils pourront suivre et accompagner dans leur progression.
- Pour accompagner la prise en main de Declick, Colombbus mettra à disposition des animateurs des indications pédagogiques sur les notions informatiques à expliquer aux élèves, etc.

Il est important de signaler la particularité de Declick par rapport à des solutions alternatives telles que Scratch (<http://scratch.mit.edu>) ou Codecademy (<http://www.codecademy.com>), et ainsi de noter comment le projet comble l'espace laissé entre celles-ci. Alors que Declick enseigne la programmation par l'écriture textuelle de commandes, Scratch permet de déplacer des blocs d'action déjà programmés. Si Scratch est un logiciel intéressant pour les plus jeunes car il les familiarise avec les premières notions d'algorithmique, il est moins pertinent pour les adolescents, qui sont rapidement en demande d'exercices plus exigeants. Quant à des solutions telles que Codecademy, elles permettent l'apprentissage de véritables langages informatiques mais dans une approche peu créative et peu adaptée aux plus jeunes.

2| Une approche pédagogique et éducative unique

Declick présente une approche pédagogique et éducative unique, tant sur la démarche que sur le mode d'intervention.

Tout d'abord, la démarche de Declick vise à enseigner la programmation à travers l'utilisation et l'écriture de réelles commandes. Cela implique au passage une exigence du point de vue de l'orthographe : l'outil s'inscrit ainsi dans un cadre scolaire et pédagogique plus large .

Associant parcours pédagogiques et espace créatif, Declick propose une démarche ludique et créative tout en permettant une véritable approche de la programmation grâce à un langage simplifié. L'expérience de Colombbus avec Tangara puis récemment avec Declick, notamment dans des établissements dits « difficiles », montre que cette pédagogie ludique par la création de petits jeux vidéo en équipe fonctionne.



3| Réduire la fracture numérique, favoriser l'égalité des chances et la réussite de tous

Fidèle à ses missions et à son ambition de réduire la fracture sociale numérique et de favoriser l'égalité des chances, l'association Colombbus a mis en place le projet Tangara durant huit années dans 26 établissements scolaires du réseau d'éducation prioritaire ou des quartiers populaires d'Ile-de-France et de la région toulousaine. Aujourd'hui, grâce au développement de l'environnement Declick et aux parcours pédagogiques associés, Colombbus veut aller plus loin dans sa démarche de réduction de la fracture numérique grâce à l'engagement des étudiants bénévoles. En agissant partout en France, le projet Declick14's va permettre à tous les jeunes quelle que soit leur origine sociale d'accéder à des savoirs informatiques essentiels pour appréhender le monde numérique de demain, auxquels ils n'auraient pas forcément eu accès autrement.

Une fois initiés à la programmation informatique grâce aux parcours pédagogiques, les jeunes auront la possibilité de rentrer dans une phase de création de leur propre projet sur Declick. En autonomie, les jeunes pourront créer et mener leurs projets comme de vrais entrepreneurs. Ils pourront définir leur projet collectivement, se répartir le travail (graphisme, scénario, programmation, etc.), gérer leur échéances, échanger, etc. Ce travail en mode projet permet d'acquérir des « savoir-être » et des « savoir-faire » utiles pour leur avenir (rigueur, écoute, esprit d'initiative, créativité, etc.). Par la découverte du secteur numérique, très porteur aujourd'hui, les jeunes bénéficient d'un vrai levier contribuant à la réussite scolaire de tous en vue d'une insertion professionnelle réussie.



LE PROJET DECLICK14'S

TERRITOIRE D'INTERVENTION DU PROJET

Durant l'année scolaire 2017-2018 le projet pourra se déployer dans toute la France métropolitaine, en fonction de l'ancrage territorial des partenariats établis avec les associations étudiantes des établissements supérieurs. Ces associations pourront préexister et avoir trait à des actions sociales de soutien scolaire par exemple, ou bien se constituer pour mener spécifiquement un projet Declick14's.

Les étudiants engagés dans Declick14's seront en charge de développer leurs propres partenariats avec les collèges locaux, soutenus par les supports de communication de Colombbus.

CALENDRIER DE RÉALISATION DU PROJET

Afin d'assurer le bon déroulement du projet, un calendrier de réalisation précis a été défini. Certaines actions ont déjà commencé.

	2017								2018					
	mai	juin	juillet	août	sept.	oct.	nov.	déc.	janv.	février	mars	avril	mai	juin
Engagement des associations d'étudiants														
Formation des animateurs à la plateforme Declick et aux outils pédagogiques														
Signature des conventions avec les collèges locaux lorsque l'accompagnement est réalisé en coordination avec les établissements														
Évaluation continue et animation de la communauté Declick par Colombbus														
Rencontre annuelle Declick et animation du concours jeux vidéo														

DES PARTENAIRES TECHNIQUES ET PÉDAGOGIQUES COMPLÉMENTAIRES

Plusieurs partenaires composent le comité technique et pédagogique de la plateforme Declick.

L'ASSOCIATION FRANCE IOI

France ioi a pour objectif de faire découvrir la programmation et l'algorithmique au plus grand nombre. Elle possède l'agrément national au titre des « associations éducatives complémentaires de l'enseignement public ». Outre la plateforme France ioi pour l'apprentissage de la programmation, elle conçoit et anime les concours CASTOR et ALGOREA. L'association est partenaire de Colombbus pour le développement de Declick. Mathias Hiron, développeur indépendant, cofondateur et président de l'association France ioi est l'interlocuteur privilégié de Colombbus.

INRIA

A collaboré avec France ioi et l'ENS Cachan sur l'organisation du concours Castor et a apporté également la contribution de plusieurs de ses chercheurs. Pour le projet Declick, des chercheurs ont été mis à contribution notamment dans la réflexion de la formation des enseignants.

LA LIGUE DE L'ENSEIGNEMENT

Depuis 2015, un partenariat entre les deux structures consiste à former 150 formateurs d'animateurs afin d'encourager l'utilisation de Declick lors des activités périscolaires. Ce partenariat est notamment très bénéfique du point de vue des remontées du terrain : celles-ci contribuent à dresser une feuille de route des améliorations et évolutions de Declick. De plus, lorsque cela sera possible, des actions communes seront mises en œuvre pour la formation mutuelle des acteurs de l'éducation populaire et de ceux de l'éducation nationale.



L'APPEL À MANIFESTATION D'INTÉRÊT

UN PROJET MENÉ POUR ET AVEC LES ÉTUDIANTS

Declick14's est coordonné par l'association Colombbus mais se veut à l'initiative des étudiants dans son déploiement au niveau local. Colombbus aura un rôle de coordinateur technique et pédagogique de l'action.

Dans la première phase du programme pilote Declick14s, de mai à septembre 2017, Colombbus souhaite recenser les étudiants, associations d'étudiants et associations fédératrices qui souhaiteraient s'engager dans ce projet social pour la réussite éducative. Cette première phase est très importante car elle permettrade d'indiquer la phase pilote et le nombre de jeunes collégiens qui seront bénéficiaires de cette action en 2017-2018.

Ce recensement a lieu via un appel à manifestation d'intérêt contenu dans le questionnaire ci-dessous.

QUESTIONNAIRE DE RECENSEMENT DECLICK14'S

Nom :
Prénom :
Date de naissance :
Email :
Portable :


- Êtes-vous adhérent d'une association d'étudiants ? Précisez laquelle.
- Établissement d'études :
- Combien d'heures par semaine pouvez-vous vous engager sur l'année scolaire 2017-2018 ?
- Souhaiteriez-vous participer activement à la coordination pédagogique Declick avec l'équipe de Colombbus (enrichissement de la plateforme et des contenus pédagogiques) ?

Ce questionnaire doit nous être retourné avant le 10 septembre 2017 à l'adresse suivante :
contact@colombbus.org

INVITATION À LA 9^E RENCONTRE DECLICK

Tout(e) étudiant(e) intéressé(e) par nos actions est invité(e)
à la prochaine rencontre annuelle Declick du 7 juin 2017

(nous informer de votre présence via le formulaire d'inscription dans l'invitation ou à contact@colombbus.org).



9^E RENCONTRE DECLICK

LE MERCREDI 7 JUIN 2017
14H | 17H

Depuis le second trimestre de l'année scolaire, des collégiens parisiens développent leurs propres jeux vidéo dans le cadre des ateliers Declick animés par Colombbus. Programmation informatique, conception 3D et graphisme sont au programme des séances hebdomadaires.

Le 7 juin prochain, une dizaine d'équipes présentera ses réalisations au public ainsi qu'à un jury d'experts qui récompensera les meilleurs projets.

4 prix seront ainsi décernés :
Premier prix | Meilleur scénario | Meilleur graphisme | Coup de cœur public

La part belle sera faite au travail en équipe, à la rigueur et à la créativité !

Venez découvrir les créations des apprentis développeurs
et soutenir vos favorites !

Vivendi
6 rue de Tilsitt 75008 PARIS
M° Charles de Gaulle Étoile

Merci de nous informer de votre présence en remplissant ce formulaire.
<http://apps.colombbus.org/toucan/fr/publicSurvey/form/405>

Nous vous espérons nombreux à partager ce moment !
•L'équipe de Colombbus•



LES PARTENAIRES DE DECLICK



MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE

Le Ministère de l'Education Nationale est partie prenante des ateliers Declick via la mise en place des actions dans les établissements scolaires concernés. Il a également soutenu le développement de la plateforme en ligne.



VIVENDI CREATE JOY

Create Joy est le programme de solidarité de Vivendi. Il soutient Colombbus pour la mise en place d'ateliers Declick depuis 2012. Grâce aux ateliers, les jeunes programment leur propre jeu et découvrent les métiers du numérique. Ce soutien a permis de développer le projet Declick, de pérenniser l'animation des ateliers dans les collèges et au Passage Numérique.



LA FONDATION FREE

La Fondation d'entreprise Free nous accorde son soutien depuis 2015 dans notre projet de réduction de la fracture numérique grâce au logiciel libre Declick. Cela nous permet de développer la plateforme, notamment dans la création des contenus pédagogiques associés dans le primaire et le secondaire. Ce soutien nous permet donc de pérenniser nos actions d'initiation à la programmation dans les établissements scolaires.



FRANCE IOI

L'association France ioi a pour objectif de faire découvrir la programmation et l'algorithmique au plus grand nombre. Elle organise notamment le Concours Castor, très populaire dans les établissements scolaires. C'est donc tout naturellement que Colombbus et France ioi se sont rapprochés pour développer la plateforme Declick.



LA LIGUE DE L'ENSEIGNEMENT

Depuis 2015, un partenariat entre les deux structures consiste à former 150 formateurs d'animateurs afin d'encourager l'utilisation de Declick lors des activités périscolaires. Ce partenariat est notamment très bénéfique du point de vue des remontées du terrain : celles-ci contribuent à dresser une feuille de route des améliorations et évolutions de Declick. Une plateforme hors-ligne est également en train d'être développée avec le soutien de ce partenaire; une solution qui permettra de palier les problèmes de connexion dans les établissements ou lieux animation.

