

<hi/>

CODE

2018-2019 · code.laclassse.com



Classe
Culturelle
Numérique

Projet d'usage de l'ENT,
alliant code informatique
et **E.P.S**

Un projet **ouvert** à toutes les disciplines (arts plastiques, techno, svt, hist/géo...) et à tous les niveaux du collège. Le transport des élèves est à la charge de l'établissement.

Déroulement de l'année

Mai 2018
pré-inscription en ligne

Juillet
résultat de la sélection
des candidatures

Sept.-oct.
formation
et lancement du projet

Nov. 2018
visites dans les classes

Mai 2019
rencontre finale

Juillet
fin de projet



UN PROJET COLLABORATIF

Un projet collaboratif avec 10 classes de collèges et écoles de la Métropole de Lyon
· Pré-inscription en ligne depuis la tuile "**Classes Culturelles Numériques**" du site www.laclassse.com

Mener un projet de code créatif avec sa classe et réaliser un **jeu en interaction avec l'EPS**.

Un développeur professionnel accompagne 10 classes de collèges et écoles.

L'année scolaire se passe dans un **espace collaboratif en ligne** (HTML5) qui sera progressivement habité par les classes. Le projet prendra la forme d'un **parcours sportif et d'activités augmentés par des dispositifs électroniques** : boussole, balises interactives, indices, chronomètre, accéléromètre.

Les élèves et leurs enseignants sont invités à planifier et établir le parcours et son contenu, modéliser et réaliser les dispositifs, puis à contribuer à la conception d'un univers collaboratif.

La technologie utilisée est une carte micro:bits développée pour la pédagogie.

Le projet code.laclassse.com se déroule en ligne durant l'année scolaire, en classe avec les visites de l'intervenant et lors de la rencontre finale.



Sébastien Albert
Développeur
créatif

Sébastien Albert est un développeur créatif. Lorsqu'il ne code pas avec les élèves, il travaille l'image sur toutes sortes de scènes et pour toutes sortes de musiques. Technicien passionné et touche-à-tout (programmation OpenFrameworks, cartes Arduino, touch designer), on peut le retrouver en train de détourner des bornes d'arcade, de faire des installations déambulatoires, du design lumière et des vj sets audio-réactifs dans des expositions comme sur scène. Il fonde en 2017, son propre studio de création, le Studio Albert.



ERASME

GRANDLYON
la métropole