

Résultats de l'étude d'impact 2020/2021



Juin 2021

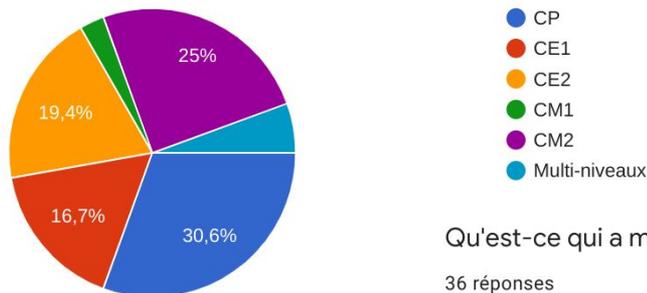
- Chiffres clés 2020/2021
- Impacts sur les enseignants
- Impacts sur les élèves
- Le mot de la fin...

- 5 écoles REP et REP+ : Paris 17, Paris 18, Champigny sur Marne
- 45 classes
- 269 séances
- 785 élèves formés, dont certains pour la 4e année consécutive
- 2 nouvelles écoles et 3 écoles en continuité
- Respect du planning engagé malgré le contexte sanitaire
- Avec le COVID...
 - Pas d'aide en classe apportée par les collaborateurs des partenaires du projet, contrairement aux années précédentes
 - Port du masque et respect des règles sanitaires en vigueur

Impacts sur les enseignants

Niveau de votre classe

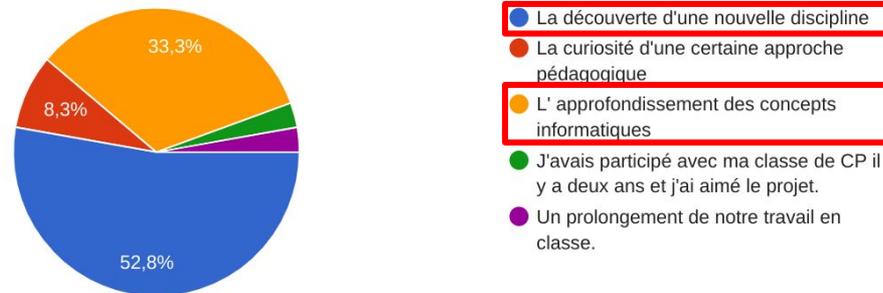
36 réponses



Une nouveauté et un ancrage dans la réalité du quotidien des élèves qui séduit les enseignants

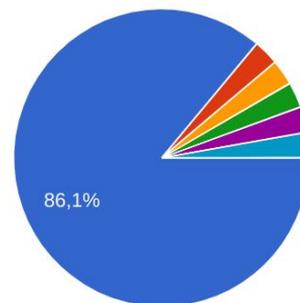
Qu'est-ce qui a motivé la participation de votre classe à ces séances ?

36 réponses



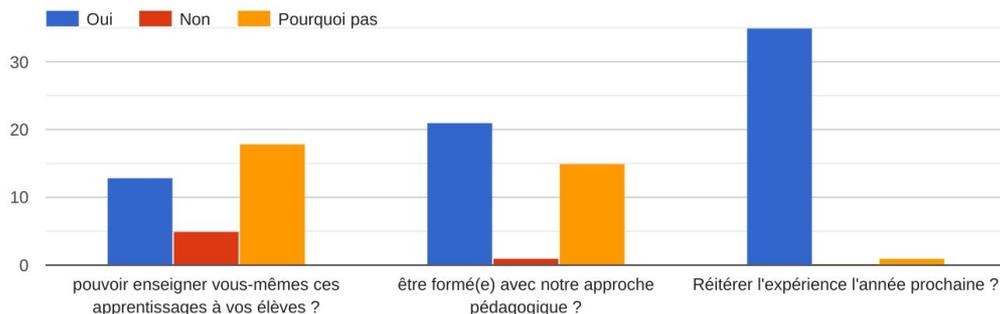
Pensez-vous ré-utiliser ces apprentissages dans vos classes ?

36 réponses



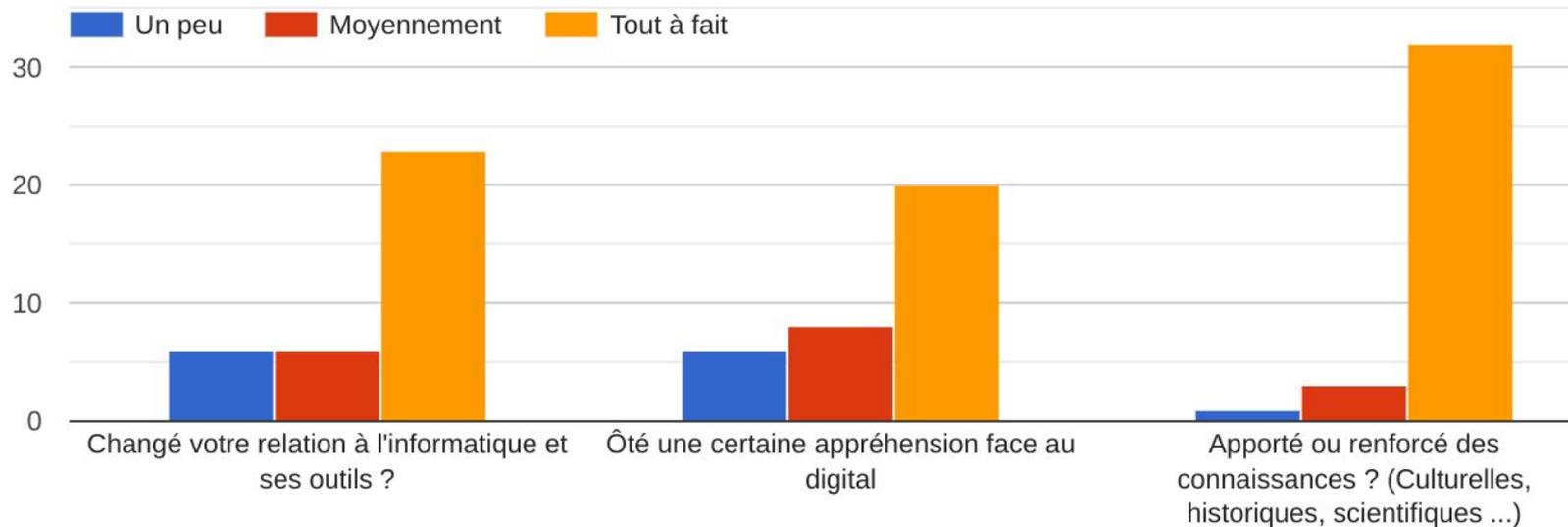
- Oui
- Non
- Oui je pourrais le faire mais non je ne le fais pas tout simplement parce que la séquence a permis des apprentissage...
- Je reste ouverte, selon les projets plus vastes menés.
- Un petit peu mais c'est encore compliqué pour moi!
- Peut être à l'occasion

Souhaitez-vous :



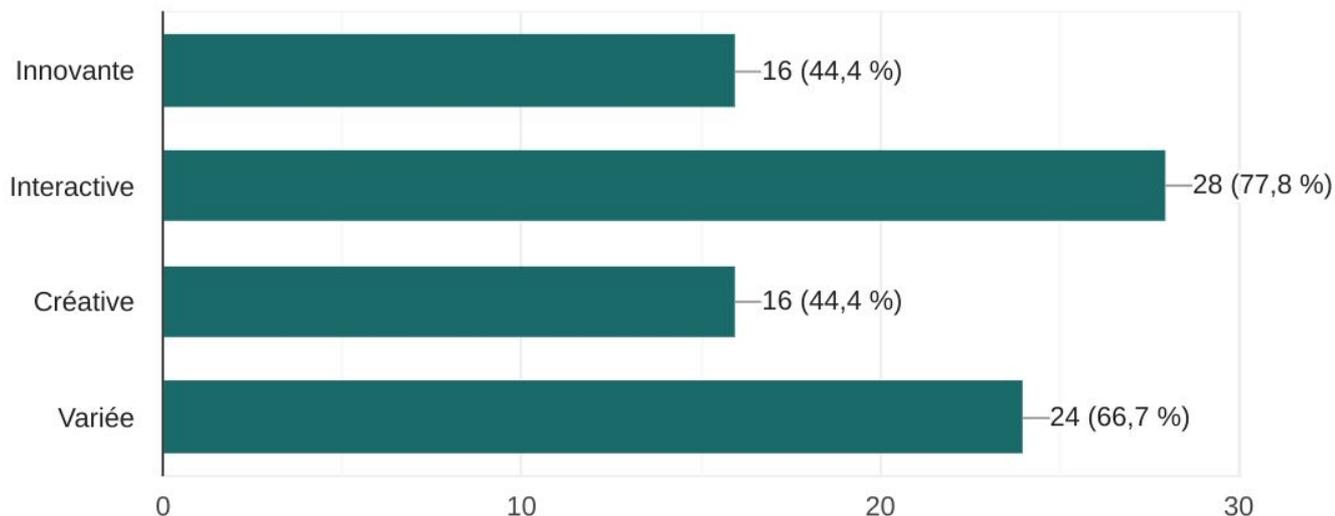
Des apprentissages réutilisables pour 86% des enseignants dans d'autres matières (mathématiques, sciences, français, etc.)

Pensez-vous que ces séances ont :



Diriez-vous de cette pédagogie, qu'elle est :

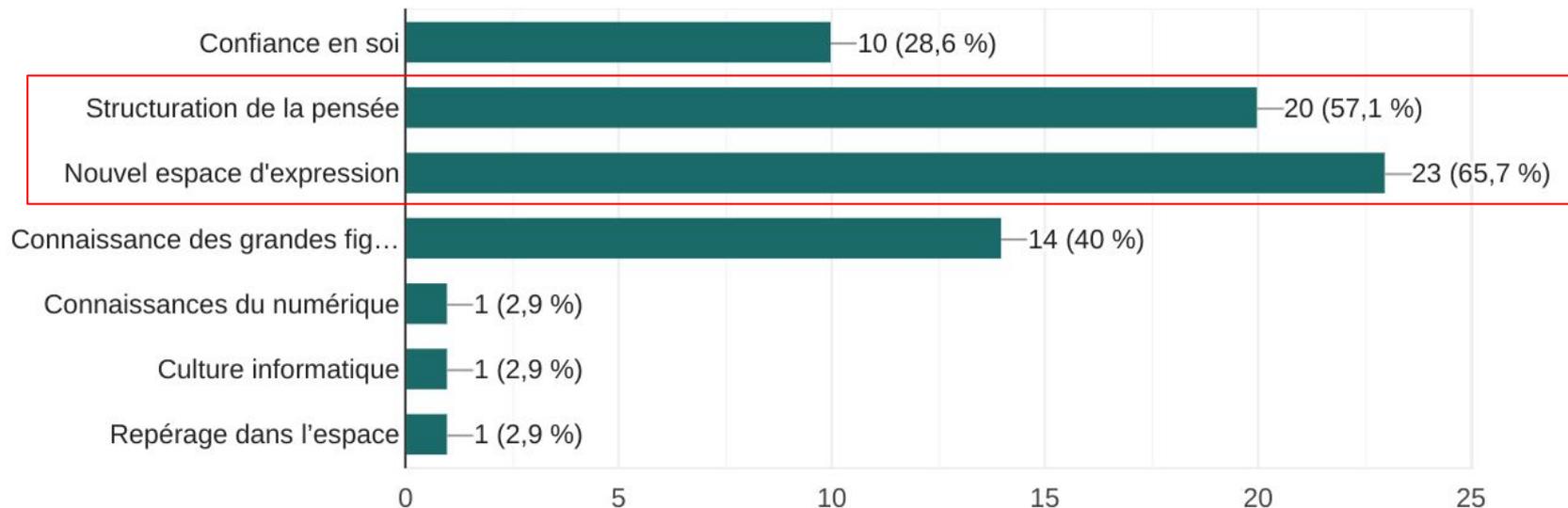
36 réponses



Les enseignants retiennent que cette pédagogie facilite et multiplie les échanges entre élèves

Quels apports ces séances ont-ils eu sur vos élèves ?

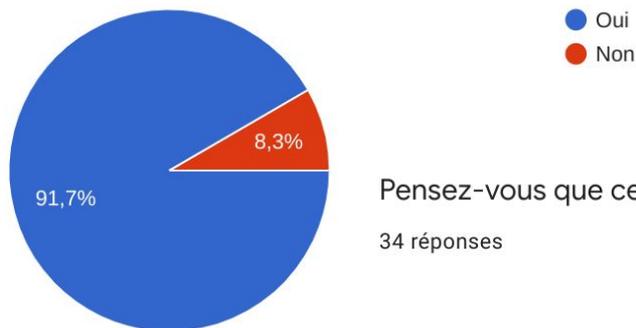
35 réponses



Impacts sur les élèves

Pensez-vous que les élèves aient découvert cette discipline, grâce aux ateliers proposés par Inclusive Coding et les Arts Connectés ?

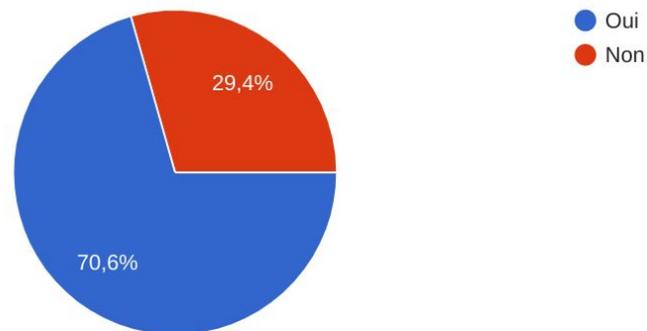
36 réponses



Plus de 90% des élèves ont découvert la programmation informatique à l'école grâce à nos ateliers et 71% réinvestissent ces apprentissages à la maison

Pensez-vous que certains aient réutilisé ces apprentissages à la maison ?

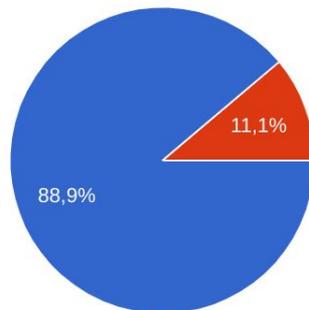
34 réponses



Impacts sur les élèves

Pensez-vous que ces ateliers ont permis aux enfants de mieux comprendre comment fonctionne le digital?

36 réponses



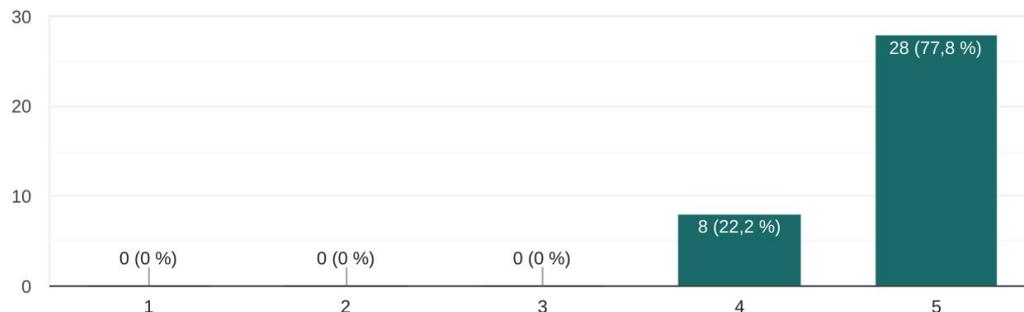
● OUI
● NON
● NSP

89% des élèves ont une meilleure compréhension du digital grâce aux ateliers

100% des élèves sont satisfaits ou très satisfaits des ateliers

Quelle est selon vous, le degré de satisfaction des élèves par rapport à ces séances ?

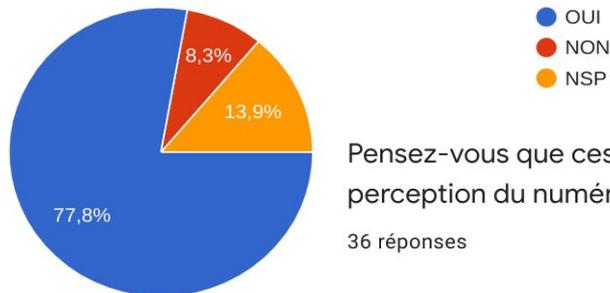
36 réponses



Impacts sur les élèves

Pensez-vous que ces ateliers contribuent à diminuer les inégalités sociales d'accès aux notions informatiques/de fonctionnement du numérique?

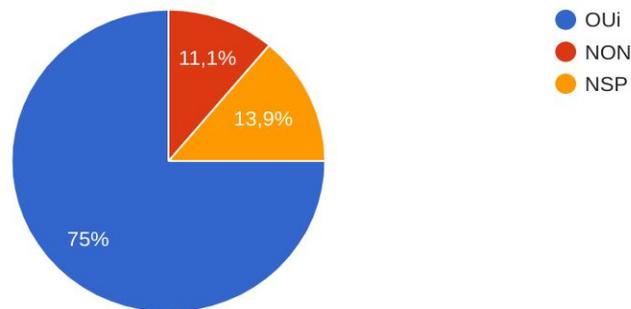
36 réponses



76,5% des enseignants pensent que nos ateliers contribuent à réduire les biais de perception sur le numérique (genre et sociaux) auprès de leurs élèves

Pensez-vous que ces ateliers peuvent contribuer à réduire les inégalités de genre dans la perception du numérique? "L'informatique c'est pour les garçons"

36 réponses



"L'approche pédagogique est très bien rodée et embarque les élèves dans le monde numérique, de l'autre côté de la barrière.

Ils expérimentent le langage informatique et après quelques séances, ils sont capables d'être des acteurs autonomes et de produire leurs propres contenus.

La présentation historique du développement informatique leur permet de percevoir le rôle des femmes, leur légitimité et contribue à ouvrir l'espace des possibles pour les filles."

Une enseignante participante au programme

Merci pour votre confiance!

**Sans vous, ces résultats
n'existeraient pas**

