

Le développement des clubs informatiques "CoderDojo" en Wallonie

- Session : 2015-2016
- Année : 2017
- N° : 487 (2015-2016) 1
- **Question écrite du 15/09/2016**
 - de WARZEE-CAVERENNE Valérie
 - à MARCOURT Jean-Claude, Ministre de l'Economie, de l'Industrie, de l'Innovation et du Numérique

Ce n'est un secret pour personne : la Wallonie est à la traîne concernant la sensibilisation et l'éducation de tous aux nouvelles technologies. Certes, les ordinateurs, tablettes ou autres smartphones sont ancrés dans la vie quotidienne depuis plusieurs années, toutefois on doit constater que l'on demeure des « consommateurs », et non des acteurs, d'un monde numérique sans cesse en mouvance. Dès lors, la sensibilisation aux nouvelles technologies doit devenir un enjeu sociétal saillant.

Afin de pallier à cet « illectronisme » (c'est-à-dire « un manque de connaissances des clés nécessaires à l'utilisation des ressources électroniques »), l'initiative citoyenne CoderDojo a mis en place, depuis 2013 en Belgique, des clubs ayant pour vocation de donner le goût de la programmation informatique aux jeunes âgés de 7 à 17 ans. C'est ce que révèle le magazine Trends dans son article paru le 11 août dernier. Comptant pas moins de 50 clubs, dont la majorité se situe en Flandre, CoderDojo propose des ateliers le samedi matin. Les jeunes y apprennent le raisonnement informatique, et ce, de manière ludique, à l'aide de jeux. Il convient de noter que cette initiative citoyenne est entièrement bénévole et qu'elle a bénéficié d'un investissement de 200 000 euros de la part de la société Telenet depuis ces trois dernières années. D'autres fonds privés complètent son financement.

Comme souligné, la majorité des clubs sont implantés en Région flamande, seuls deux clubs existent en Wallonie, un situé à Liège, l'autre à Waterloo. Vincent Englebert, doyen de la Faculté d'informatique de l'Université de Namur déplore ce constat. Selon ce dernier, il est primordial d'enseigner la « pensée informatique » (c'est-à-dire un mode de réflexion permettant de créer des logiciels et de comprendre le fonctionnement de ces derniers du point de vue de la programmation) au sein des écoles. L'informatique étant omniprésente au sein de la société, il est essentiel que chacun puisse disposer des outils nécessaires à

la compréhension de cette dernière. Or, le déficit en la matière, tant au niveau de l'enseignement primaire que du secondaire, est considérable. Par conséquent, Vincent Englebert préconise l'intégration du raisonnement informatique au programme scolaire dès l'enseignement primaire. De cette manière, les jeunes écoliers acquerront une certaine aisance dans la manipulation de ces nouvelles ressources électroniques et deviendront, par la suite, des citoyens autonomes.

Le 2 septembre dernier, le quotidien La Dernière Heure informait que Monsieur le Ministre a débloqué un montant de 62,7 millions d'euros afin de financer chaque année, au sein des établissements wallons, 500 projets pédagogiques ayant pour vocation d'utiliser les TIC (Technologies de la Communication et de l'Informatique) comme « outil éducatif privilégié ». Il précise que l'objectif est de mettre en place une logique de « bottom up », c'est-à-dire de permettre aux écoles de choisir librement leurs projets numériques.

Une telle initiative constitue, certes, une avancée en la matière, toutefois, en donnant carte blanche aux établissements scolaires concernant leurs projets numériques, Monsieur le Ministre ne craint-il pas l'émergence de trop grandes disparités entre ces différents projets ?

Comme souligné, il paraît opportun d'enseigner le raisonnement informatique aux élèves dès leur plus jeune âge. Pour ce faire, Monsieur le Ministre envisagerait-il, en synergie avec Mme Schyns, la Ministre de l'Enseignement, d'intégrer au sein du cursus de l'enseignement primaire des périodes de raisonnement informatique ?

Enfin, concernant l'initiative citoyenne, CoderDojo, Monsieur le Ministre en a-t-il pris connaissance ?

Le cas échéant, quelles éventuelles mesures, envisage-t-il de prendre afin de faciliter l'implantation de cette dernière en Wallonie ?

- **Réponse du 15/02/2017**

- de MARCOURT Jean-Claude

En effet, c'est un enjeu sociétal majeur de ne pas être que de simple consommateur des technologies numériques et il convient de souligner les nombreuses initiatives lancées en Wallonie, tant à destination des citoyens en général (Espaces publics numériques, PMTIC, etc.), qu'à destination des jeunes en particulier (nombreuses initiatives en matière d'éducation aux médias, notamment à l'Internet et aux réseaux sociaux).

Coder dojo Belgique est une initiative flamande qui tente depuis peu de s'étendre en Wallonie. Ainsi, Coder dojo Liège s'est créé simultanément à Coder dojo Belgique, mais sans lien avec ce dernier et sans financement. Coder dojo Liège a depuis lors créé un Coder dojo à Mons et à Charleroi, ainsi qu'un chapeau « Kodo Wallonie » qui a, de manière proactive, fait le lien avec Coder dojo Belgique. Plusieurs ateliers conjoints Coder dojo Liège et Coder dojo Belgique

ont d'ailleurs eu lieu.

En outre, Kodo Wallonie a été récemment mandaté et financé par la Région wallonne pour coordonner l'opération WallCode, c'est-à-dire l'organisation d'ateliers d'initiation aux langages de programmation et à la logique algorithmique à destination des élèves durant la semaine wallonne du code. Cette opération s'adosse à l'initiative mondiale HourOfCode, mais en adaptant l'agenda au calendrier scolaire belge. Ajoutons enfin qu'outre kodo Wallonie et ses différentes antennes, d'autres initiatives existent, qui démontrent que si beaucoup est encore à faire, la problématique est connue et les acteurs de terrain dynamiques :

- * Le Microsoft Innovation Center de Mons et son initiative de création de clubs informatiques dans les écoles. Le Pass, Kids code, une initiative de Créative Wallonie Engine, ainsi que de nombreuses initiatives ponctuelles portées par les universités et hautes écoles section informatique, les Espaces publics numériques, les centres de compétences TIC, etc ;
- * Devaux, une autre initiative mondiale (comme les coder dojo ou Hourd Of Code) qui développe des activités aussi en Belgique ;
- * Les voyageurs du code, initiative de l'association éducative française « bibliothèque sans frontière », qui commence également à s'implanter en Belgique francophone.

Cependant, comme le mentionne l'honorable membre, l'intégration de cette matière dans les cursus scolaires relève de la communauté française et plus particulièrement de la ministre en charge de l'enseignement. Cet enjeu prioritaire est notamment inscrit dans le pacte d'excellence et sa traduction dans les programmes des cours et la formation des enseignants ne devrait tarder. Le Conseil du numérique a également repris ce point parmi les priorités du Plan numérique.

Dans l'appel à projets École numérique 2017, l'objectif de l'apprentissage de la science informatique a été explicitement ajouté. Ainsi, plusieurs packs d'équipements seront proposés et constitueront justement des outils dédiés à l'apprentissage de la programmation et pourront être combinés avec d'autres équipements.

À ce niveau, il est essentiel de laisser aux écoles l'autonomie pédagogique et la liberté de choix dans les projets numériques éducatifs qu'elles souhaitent développer. Les écoles ne sont par ailleurs pas laissées à elles-mêmes, la communauté française et les réseaux d'enseignement se sont saisis de cette problématique et ont commencé à développer les outils, ressources et compétences nécessaires pour accompagner les projets qui intègrent le numérique dans les pratiques pédagogiques. Enfin, ajoutons que les sciences informatiques et la logique de programmation ne sont pas les seuls enjeux ni les seules réponses à apporter à l'intégration du numérique éducatif dans les écoles et aux développements de compétences numériques tant des jeunes que de leur encadrement. Dans l'apprentissage, comme dans d'autres domaines, la diversité des usages, des projets et des approches est une richesse qu'il faut encourager.