



Guide du responsable Code Club



Table des matières

Bienvenue au Code Club	3	Protection et gestion des risques	13
Qui participe à un Code Club	3	Formation sur la protection	13
Communauté de responsables et de mentor·e·s	3	Parrains/marraines de protection	13
Démarrer votre Code Club	4	Problèmes liés à la protection	14
Recruter des mentor·e·s	4	Gestion des risques	15
Trouver un lieu	5	Développer votre Code Club	17
Tranche d'âge des créateur·trice·s	5	Atteindre les personnes en situation de précarité	17
Quand votre club se lancera	5	Participer à Coolest Projects	18
Inscrire votre Code Club	6	Collecte de fonds et dons	18
Promouvoir votre Code Club	6	Formation et soutien supplémentaires	19
Planifier une session	7	Partenaires Code Club	19
Projets pour votre club	7	Soutenir les mentor·e·s de votre club	19
Exemple de structure de session	8	Contactez-nous	19
Mentorat des jeunes	10	Charte Code Club	20
Compétences en matière de mentorat	10		
Aider les créateur·trice·s d'âges et de niveaux différents	11		

Bienvenue au Code Club

Code Club est une communauté mondiale de clubs de codage gratuits, où les jeunes développent leurs compétences et leur confiance pour créer avec les technologies numériques.

Vous aiderez les jeunes créateur·trice·s à développer :

- Compétences et indépendance en matière de programmation et de création numérique
- Un sentiment d'appartenance et un intérêt pour la technologie
- Un ensemble plus large d'aptitudes à la vie comme la résolution de problèmes, la pensée critique et la communication

Vous aiderez les jeunes à acquérir ces compétences dans un environnement amusant, inclusif et sûr.

La [charte Code Club](#) définit l'éthique et les principes du Code Club. Tous les responsables de club et mentor·e·s s'engagent à respecter cette Charte dès qu'ils commencent ou rejoignent un club.

Qui participe à un Code Club

Créateur·trice·s : les jeunes qui fréquentent les Code Clubs.

Mentor·e·s : les adultes qui aident à gérer un Code Club. Les créateur·trice·s chevronné·e·s peuvent devenir mentor·e·s pour aider d'autres jeunes à progresser.

Responsables de club : les adultes qui organisent le Code Club.

Parrain/marraine de protection : un·e adulte qui travaille avec la·le responsable de club pour soutenir et superviser la sécurité des jeunes dans un Code Club. Vous trouverez plus d'informations sur les parrains/marraines de protection dans la section « Protection et gestion des risques » dans ce guide.

Communauté de responsables et de mentor·e·s

Code Club n'existerait pas sans la communauté mondiale de responsables de club, de mentor·e·s et d'organisations partenaires qui donnent de leur temps pour gérer les clubs.

Vous pouvez communiquer avec d'autres membres de la communauté via notre espace Code Club sur Slack. Slack est une application de messagerie qui vous permet de discuter et de passer des appels vocaux ou vidéo.

Rejoignez-nous sur Slack : rpf.io/slack

Démarrer votre Code Club

Lorsque vous démarrez votre club, vous devez :

- Recruter des mentor·e·s pour aider à gérer le club
- Trouver un lieu pour le Dojo
- Déterminer la tranche d'âge des créateur·trice·s à inviter
- Décider quand votre club se lancera
- Inscrire votre club
- Promouvoir votre club

Vous pouvez également trouver un guide étape par étape pour démarrer un Code Club sur : rpf.io/code-club-course

Recruter des mentor·e·s

Vous pouvez démarrer un Code Club seul·e ou avec une équipe de mentor·e·s.

Les mentor·e·s soutiennent et encouragent les créateur·trice·s à apprendre. Ils peuvent également aider à organiser des sessions, gérer la billetterie et promouvoir le club.

Le nombre de mentor·e·s dont vous avez besoin dépend de la taille du lieu et du nombre de créateur·trice·s qui participent à vos sessions.

Nous vous recommandons de désigner un·e mentor·e comme co-responsable ou adjoint·e au cas où vous ne pourriez pas assister à une session.

Pour aider à attirer des mentor·e·s, voici quelques avantages du mentorat :

- Apprendre de nouvelles compétences pour le plaisir ou pour le développement professionnel
- Rencontrer de nouvelles personnes et se faire des ami·e·s
- Aider les jeunes à développer des compétences pour l'avenir
- Redonner à votre communauté locale
- Partager vos connaissances, votre passion et votre expérience

Nous avons également des modèles de description de rôle pour vous aider à recruter des mentor·e·s sur : rpf.io/role-description

Les mentor·e·s peuvent avoir toutes sortes de compétences et d'expériences différentes ; ils n'ont pas besoin d'être des expert·e·s en codage ou en technologie. Tenez compte du type de soutien et des compétences dont votre club a besoin.

Vous pouvez recruter des mentor·e·s à partir de divers endroits, notamment :

- Écoles, universités et collèges
- Centres communautaires et bibliothèques publiques
- Bureaux d'entreprises technologiques et centres d'affaires

Vous pouvez également demander aux parents et aux tuteur·trice·s des membres de votre club s'ils souhaitent devenir mentor·e·s.

Demandez aux nouveaux mentor·e·s de s'inscrire et de demander à faire du bénévolat auprès de votre Code Club sur notre site web : codeclub.org/fr/mentor

Une fois que vous aurez accepté leur demande, nous leur enverrons par e-mail quelques informations afin qu'il·elles soient préparés avant de commencer en tant que mentor.

Trouver un lieu

Les Code Clubs peuvent avoir lieu dans n'importe quel espace public accessible et sûr. Cela comprend les écoles et les lieux communautaires tels que les clubs de jeunes, les bibliothèques, les bureaux et les espaces de création. Ils ne peuvent pas avoir lieu dans une résidence privée.

Nous encourageons les parents ou tuteur·trice·s de tout créateur·trice âgé de moins de 13 ans à participer aux sessions en dehors d'une école.

Votre lieu a besoin de :

- Tables et chaises pour les créateur·trice·s.
- Prises de courant pour les ordinateurs.
- Couverture d'assurance appropriée (par exemple, responsabilité civile), si nécessaire dans votre région. Beaucoup de lieux ont déjà cela, alors vérifiez avec eux d'abord.
- Des mesures de santé et de sécurité appropriées, comme les sorties de secours.

Accès aux ordinateurs et autres technologies :

- **Ordinateurs** : votre Code Club aura besoin d'accéder à des ordinateurs. Ceux-ci peuvent être fournis par votre lieu, ou vous pouvez demander aux créateur·trice·s d'apporter leurs propres appareils s'ils le peuvent.
- **Internet** : avoir accès à Internet peut faciliter la gestion de votre Code Club et signifie que vous pouvez proposer une gamme plus large d'activités. Cependant, il est possible de gérer un Code Club efficace avec un accès limité ou inexistant à Internet. Vous devrez vous assurer que les ordinateurs peuvent exécuter des logiciels hors ligne et envisager d'imprimer des ressources ou d'utiliser des clés USB.
- **Autres technologies** : si vous avez accès à d'autres technologies dans votre lieu, comme des appareils informatiques physiques ou un espace de création, cela élargira la gamme d'activités que votre Code Club peut proposer.

Tranche d'âge des créateur·trice·s

Les Code Clubs sont disponibles dans le monde entier pour tous les enfants d'âge scolaire. Mais dans un club individuel, vous pouvez définir une tranche d'âge adaptée à votre situation.

Dans un contexte scolaire, vous pourriez décider de vous adresser à un groupe d'âge spécifique. Dans un contexte communautaire, vous pourriez décider d'avoir une tranche d'âge plus large. Les tranches d'âge que vous pouvez accompagner peuvent aussi dépendre de vos mentor·e·s et de leur expérience.

Déterminez si vous devez définir une capacité maximale pour votre club ou votre lieu. Nous recommandons un ratio d'au moins un adulte pour dix jeunes, sauf si vous êtes enseignant·e ou si des enseignant·e·s aident dans votre club.

Quand votre club se lancera

Les Code Clubs se réunissent régulièrement, généralement chaque semaine, toutes les deux semaines ou chaque mois.

Pour aider les créateur·trice·s et les mentor·e·s à planifier leur présence, essayez d'organiser chaque session le même jour à la même heure.

Les sessions durent généralement une à deux heures. Si votre club se réunit moins fréquemment, vous pourriez avoir des sessions plus longues. Vous pouvez également organiser un Code Club sous forme d'une activité plus intensive, comme une session quotidienne dans le cadre d'une école d'été.

Inscrire votre Code Club

Une fois que vous avez décidé quand et où votre club fonctionnera, inscrivez votre club sur le site web Code Club. Cela vous donnera accès à toutes nos ressources et nous permettra de vous aider à vous installer.

L'inscription se fait en deux étapes :

1. Créez un compte sur le site web Code Club

Il s'agit d'un compte pour vous, pas pour votre club. Utilisez votre propre adresse e-mail et votre nom.

2. Inscrivez votre Code Club

Même si vous n'avez pas tous les détails de votre club, inscrivez-vous tôt afin que nous puissions vous guider et répondre à toutes vos questions.

Après l'inscription de votre club, nous examinerons vos informations et vous enverrons un e-mail d'approbation ou de suivi dans les jours qui suivent. En cas de problème, nous vous aiderons à le résoudre.

Créez votre compte et inscrivez votre club sur : codeclub.org/fr

Promouvoir votre Code Club

Lorsque vous inscrivez votre club, nous créerons une page de présentation sur le site web Code Club. Utilisez cela pour partager la localisation du club, les coordonnées, les événements à venir et les liens vers les réseaux sociaux.

Même si vous gérez un Code Club privé (découvrez-en plus sur les Code Clubs privés ci-dessous), il est utile d'avoir une liste afin que les autres clubs de votre région sachent qu'ils font partie d'une communauté locale de clubs.

La page de présentation est l'endroit où de nombreuses personnes découvriront votre club, alors assurez-vous de la maintenir à jour.

Mettez à jour les détails de votre club sur : rpf.io/update-club

Utiliser les réseaux sociaux

Les réseaux sociaux sont un excellent moyen pour les mentor·e·s, les créateur·trice·s ainsi que les parents et tuteur·trice·s de prendre connaissance de votre Code Club.

De nombreuses écoles et lieux de formation disposent déjà de comptes sur les réseaux sociaux. Ils peuvent partager vos publications avec leurs abonné·e·s pour vous aider à atteindre plus de personnes.

Prendre et partager des photos de jeunes

Dans la plupart des pays, vous aurez besoin de l'autorisation d'un parent ou d'un-e tuteur-trice pour prendre et partager des photos de jeunes.

Vous devez respecter les exigences de la législation locale. Cela peut inclure le fait que les parents et les tuteur-trice-s remplissent un formulaire de consentement expliquant comment les images seront stockées, utilisées et supprimées après une période définie.

De nombreux clubs utilisent des photographies où les jeunes ne peuvent pas être identifiés, en prenant des photos de l'arrière des têtes des créateur-trice-s ou en distordant l'image avant de la partager publiquement.

Promouvoir un Code Club privé

Si votre club se trouve dans une école, il est probable que vous ne l'ouvrirez pas au public. Les jeunes y sont généralement invités ou déjà associés à l'école.

Pour promouvoir un Code Club privé, vous pouvez :

- Envoyer un e-mail directement aux parents et tuteur-trice-s
- Publier un message sur un forum interne
- Ajouter une affiche à un panneau d'affichage
- Présenter votre Code Club lors d'une assemblée ou d'une réunion scolaire

Planifier une session

Lors d'une session Code Club, les jeunes créent généralement un projet comme un jeu, une application ou un site web en utilisant du code.

Les créateur-trice-s peuvent travailler seuls ou en groupe.

Projets pour votre club

Sur le site des projets Code Club, nous avons une vaste gamme de parcours de projet étape par étape et de projets autonomes à essayer pour les créateur-trice-s.

Ces projets sont créés par des éducateur-trice-s expérimenté-e-s et testés de manière approfondie afin que nous sachions qu'ils fonctionnent. Ils sont conçus pour que les créateur-trice-s apprennent de manière autonome et les aident à utiliser différentes technologies pour donner vie à leurs idées en personnalisant leurs projets.

Certains des projets et parcours de projet les plus populaires sont :

- **Scratch** : Scratch est un langage de codage basé sur des blocs avec une interface visuelle simple. C'est idéal pour les débutant-e-s et les plus jeunes car ils voient l'impact de leur code rapidement et n'ont pas besoin de taper ou de mémoriser du code textuel.
- **Python** : Python est un langage de codage basé sur du texte. Il est populaire parce qu'il est similaire à l'anglais écrit et plus facile à comprendre que les autres langages

- de programmation basés sur du texte. Python convient aux jeunes qui ont des compétences en dactylographie.
- **Conception web** : les projets HTML, CSS et JavaScript aident les créateur·trice·s à créer des pages web. Ils offrent une bonne introduction au développement web et impliquent une certaine résolution de problèmes. Ces projets conviennent aux jeunes qui ont des compétences en dactylographie.

Exemple de structure de session

Structurez chaque session de la manière qui, selon vous, convient le mieux à vos créateur·trice·s. Cet exemple de structure de session peut vous aider à démarrer :

Trouvez des projets de codage et des parcours de projet sur : projects.raspberrypi.org/fr-FR

1. Installation : jusqu'à 30 minutes avant le début de la session

Les responsables de club et les mentor·e·s arrivent tôt pour installer l'espace du club. C'est le bon moment pour revoir ce que vous prévoyez d'aborder au cours de la session.

À l'arrivée des créateur·trice·s, accueillez-les et aidez-les à connecter leurs appareils à des sources d'alimentation et à Internet.

- Aménagez l'espace pour que les créateurs puissent collaborer.
- Si les créateur·trice·s travaillent sur des projets ou des technologies similaires, placez-les ensemble.
- À l'arrivée des créateurs, donnez-leur un badge nominatif, un autocollant ou un bracelet.
Astuce : notez sur le badge nominatif si une personne a la permission d'apparaître sur les images sur les réseaux sociaux.

Si vous ne pouvez pas préparer cela à l'avance, cela peut être la première tâche à réaliser avec les créateur·trice·s lorsqu'ils arrivent.

2. Accueil : 5 minutes

Présentez-vous et présentez les mentor·e·s.

Donnez quelques exemples de choses que les créateur·e·s réaliseront au cours de la session ou de la série de sessions.

Si votre Code Club propose plusieurs activités, expliquez-les et demandez aux créateur·trice·s de s'asseoir à l'endroit approprié pour l'activité qui les intéresse.

Discutez des comportements qui aident les jeunes à participer, à collaborer et à coder. Pour en savoir plus, lisez la section « Mentorat des jeunes » dans ce guide.

3. Brise-glace : jusqu'à 15 minutes

Les brise-glaces sont un excellent moyen de présenter les nouveaux créateur·trice·s aux autres membres du club, d'encourager la communication et de créer un sentiment d'appartenance. Nous vous recommandons d'organiser une activité brise-glace lorsque vous avez de nouveaux créateurs lors d'une session.

Trouvez quelques exemples d'activités brise-glace sur : rpf.io/icebreakers-fr

4. Créer avec du code : jusqu'à 90 minutes

Pendant la majeure partie de la session, les créateur·trice·s travailleront à créer un projet avec du code.

Ils peuvent suivre un projet Code Club ou créer le leur. S'ils travaillent sur leur propre projet, nos feuilles de travail de conception peuvent aider : rpf.io/coolest-worksheets

Vous pouvez trouver plus d'aide pour le mentorat des jeunes dans la section « Mentorat des jeunes » dans ce guide.

5. Partager leur travail : jusqu'à 20 minutes

Demandez aux créateur·trice·s de partager ce sur quoi ils ont travaillé pendant la session. Encourager les créateur·trice·s à partager leur travail et à se montrer de l'appréciation les aide à apprendre, renforce leur confiance en eux, inspire les autres et favorise les compétences en communication.

Il est naturel que certain·e·s créateur·trice·s manquent de confiance pour parler devant les autres. Nous suggérons de les encourager sans les mettre sous pression. Ils peuvent être brefs et vous pouvez les traiter comme une discussion de questions-réponses, en leur demandant sur quoi ils ont travaillé et les défis auxquels ils ont été confrontés.

6. Conclusion : 5 minutes

Remerciez tout le monde d'être venu et rappelez-leur qu'ils peuvent continuer à coder chez eux entre maintenant et la prochaine session. Si la prochaine session est programmée, dites-le à tout le monde.

7. Lieu bien rangé et avis : 15 minutes

Les responsables de club, les mentor·e·s et les créateur·trice·s emballent le matériel et rangent le lieu.

Une fois le lieu vidé et les créateur·trice·s partis, remerciez vos mentor·e·s et faites un rapide compte rendu de ce qui s'est bien passé et de ce qui pourrait être amélioré pour la prochaine session.

Mentorat des jeunes

Pour que les sessions soient agréables pour tous, nous encourageons les parents et les tuteur·trice·s à lire l'exemple de règles du Code Club avec leurs enfants avant d'y participer : rpf.io/cc-rules

Promouvoir une bonne conduite :

- Utiliser les éloges de manière cohérente et équitable, en évitant le favoritisme
- Impliquer et motiver les jeunes en les soutenant dans des projets adaptés à leurs intérêts et à leur niveau d'expérience

Vous pourriez essayer d'élaborer un code de conduite en collaboration avec les créateur·trice·s pour les aider à le suivre.

Si un créateur·trice perturbe une session, parlez-en à ses parents ou à son·sa tuteur·trice. Ils peuvent être frustrés par un projet, réagir à un facteur de stress externe ou avoir des besoins supplémentaires qui ne sont pas pris en charge.

Compétences en matière de mentorat

Encouragement

Une attitude positive et des encouragements aident les jeunes à être fiers d'apprendre quelque chose qu'ils trouvent initialement difficile.

Par exemple :

- « Bravo pour avoir réussi à aller aussi loin dans le projet. Examinons les dernières lignes de code pour voir où se situe le problème. »
- « Bravo pour avoir terminé ce projet. Ce serait bien si tu pouvais le partager avec le groupe à la fin de la session afin qu'ils puissent voir et apprendre du travail que tu as réalisé. »

Questionner

Posez des questions réfléchies et suggestives pour stimuler la réflexion. Ces questions peuvent amener les créateur·trice·s à envisager de nouvelles techniques pour résoudre un problème, encourager la mémorisation et aider à vérifier qu'ils comprennent le matériel.

Par exemple :

- Le projet : « Pourquoi as-tu choisi ce projet ? « Quelle était l'idée originale ? »
- Le code : « Que fait cette section de code ? Pourquoi as-tu adopté cette approche ? »
- Le processus : « Quelle partie du projet a été la plus réussie ? Qu'est-ce qui a changé lorsque tu as développé le projet ? »
- Les résultats : « As-tu fait ce que tu avais prévu ? Les commentaires ou les tests t'ont-ils poussé à modifier ton projet ? « Que ferais-tu différemment si tu recommençais le projet ? »

Soutenir l'entraide

Nous utilisons la devise « **Demande à trois personnes, puis à moi** » pour encourager les jeunes à essayer des stratégies d'auto-assistance avant de demander de l'aide à un mentor·e.

Encourager les créateur·trice·s à :

1. Se poser la question (tester le code et essayer de trouver l'erreur)
2. Demander à leurs pairs
3. Demander à un moteur de recherche
4. S'ils ont encore besoin d'aide, demander à un mentor·e

Conseils directes

Utilisez des conseils directs lorsqu'un·e créateur·trice est bloqué·e et a besoin de commentaires plus spécifiques. C'est particulièrement utile pour les jeunes créateur·trice·s qui ne trouvent pas la réponse par eux-mêmes ou qui ont peu d'expérience en saisie au clavier.

Par exemple :

- « Ici, à la ligne 30, je vois une erreur dans le code qui semble être à l'origine du problème. Qu'est-ce que ça pourrait être, d'après toi ? »
- « Tu peux changer le costume du sprite en utilisant les blocs violets « Apparence » dans Scratch. Vérifie dans les blocs « Apparence » et choisis celui qui te semble le mieux adapté à ton projet. »

Instructions directes

Des instructions directes peuvent être utiles pour présenter un concept, un sujet ou une logique à l'ensemble du club ou à un groupe plus large de créateur·trice·s. Cependant, nous vous suggérons de ne pas utiliser cette approche trop souvent, car sinon, votre club ressemblera à un environnement d'apprentissage formel.

Aider les créateur·trice·s d'âges et de niveaux différents

Regrouper les créateur·trice·s

Si les créateur·trice·s se réunissent en fonction de leur expérience ou de leur âge, ils seront plus en mesure de se soutenir mutuellement.

Si les créateur·trice·s travaillent en binôme sur un projet, vous pouvez utiliser la programmation en binôme. En savoir plus sur :

rpf.io/pair-programming

Jeunes apprenant·e·s

En règle générale, les jeunes enfants ont tendance à avoir une capacité d'attention plus courte.

Si votre club compte de jeunes créateur·trice·s, essayez de diviser la session de codage en créneaux d'activité plus courts, de modifier l'activité, de déplacer les personnes ou d'inclure une pause.

Se concentrer sur les intérêts des créateur·trice·s

Vous créerez une expérience d'apprentissage plus significative si vous permettez aux créateur·trice·s de travailler sur quelque chose qui les intéresse.

Célébrer le succès des créateur·trice·s

Il est important de célébrer les réalisations et les contributions des créateur·trice·s au Code Club. Par exemple, reconnaissez les progrès qu'ils font avec un projet ou le soutien qu'ils offrent à un autre créateur·trice. Dans la mesure du possible, essayez de vous concentrer sur l'effort et le travail plutôt que sur le résultat.

En plus des mentor·e·s qui fournissent des retours directs aux créateur·trice·s individuel·le·s, vous pouvez créer des moments où l'ensemble du Code Club reconnaît et célèbre les réussites de chacun·e.

Accessibilité et inclusivité

Code Club accueille les créateur·trice·s et les mentor·e·s de tous âges, de tous horizons et de toutes capacités.

Dans votre club, il peut y avoir des personnes handicapées et avec des besoins en matière d'accessibilité.

Pour rendre votre Code Club plus accessible :

- **Écoutez les créateur·trice·s, les parents et les tuteur·trice·s** : découvrez comment vous pouvez soutenir au mieux vos créateur·trice·s. Assurez-vous que vos coordonnées sont à jour et que vous consultez régulièrement votre boîte de réception.
- **Faites des ajustements raisonnables** : parlez de tous les ajustements que vous pouvez apporter pour soutenir les créateur·trice·s et de la meilleure façon de travailler avec les technologies d'assistance ou les aides.
- **Utilisez un langage inclusif** : utilisez un langage positif et exempt de discrimination et de stéréotypes. Évitez les termes qui pourraient être offensants ou tout langage qui exclut ou isole une personne des autres membres du club. Il est important que les autres membres de votre club utilisent également un langage inclusif.
Astuce : il est bon de réfléchir à la façon dont quelqu'un·e choisit de se décrire, vous pouvez donc lui demander ce avec quoi il ou elle est le plus à l'aise.

Voici quelques ajustements que vous pourriez apporter :

- Réorganiser les tables et les chaises pour créer un espace accessible.
- Désigner un coin tranquille.
- Fournir un planning écrit ou visuel de la session au début.
- Fournir des écrans plus grands à toute personne malvoyante.
- Imprimer des instructions dans une grande police facile à lire.
- Demander aux mentor·e·s de communiquer lentement et clairement quand ils expliquent quelque chose.

- Présenter le créateur·trice à un mentor·e qui assiste régulièrement, afin qu'il connaisse une personne adulte par son nom et ait un visage amical à rechercher.
- Permettre des pauses de mouvement. Certaines personnes peuvent trouver difficile de rester assises pendant de longues périodes, même si elles trouvent l'activité engageante.

S'il y a plusieurs créateur·trice·s en situation de handicap, vous pourriez nommer un mentor·e en tant que responsable de l'accessibilité pour superviser ces ajustements.

Inclusivité culturelle

- Les supports que vous utilisez doivent présenter l'informatique comme une activité et une carrière ouvertes à tous et toutes.
- Réfléchissez au langage et aux images que vous utilisez lorsque vous présentez des sujets.
- Assurez-vous d'éviter les stéréotypes historiques liés à l'informatique.

Nous avons conçu nos supports pédagogiques pour qu'ils soient inclusifs et donnent aux créateur·trice·s l'occasion d'exprimer leur identité culturelle. Il est important que les créateur·trice·s puissent réaliser des projets qui intègrent leurs connaissances, leur culture et leur patrimoine. Faites très attention si vous utilisez des supports qui n'ont pas été créés par nous.

Vos supports promotionnels doivent promouvoir l'équité et garantir que les apprenant·e·s se sentent représenté·e·s. Il est également important que vos mentor·e·s valorisent les contributions individuelles de chacun·e.

Protection et gestion des risques

Votre Code Club doit être un lieu sûr pour toutes les personnes impliquées.

Nous nous engageons à suivre les meilleures pratiques de protection et à nous assurer que les responsables de club et les mentor·e·s savent comment assurer la sécurité des jeunes.

Formation sur la protection

Tous les responsables et mentor·e·s Code Club doivent suivre notre module de formation sur la protection. Le module donne des conseils pratiques sur la protection qui contribuent à créer un environnement d'apprentissage sûr.

La formation est en ligne et gratuite, et dure environ 30 minutes.

Trouvez le module de formation sur : www.raspberrypi.org/safeguarding

Les responsables de club et les mentor·e·s qui travaillent dans des écoles au Royaume-Uni et en Irlande n'ont pas besoin de suivre le module de formation pour gérer un club dans l'école où ils travaillent.

Parrains/marraines de protection

Lorsque vous démarrez un Code Club, vous devez désigner un parrain ou une marraine de protection.

Un parrain ou une marraine de protection est une personne qui travaille avec le responsable de club pour soutenir et superviser la sécurité des jeunes d'un Code Club.

Votre parrain/marraine de protection doit :

- Avoir suivi une formation sur la protection au cours des trois dernières années
- Avoir une expérience préalable sur la protection

La-le responsable de club ne peut pas être également le parrain ou la marraine de protection. Cela est dû au fait qu'on demandera au parrain ou à la marraine si la-le responsable est une personne appropriée pour diriger un club pour les jeunes. Il leur sera également demandé de confirmer si le lieu est sûr et approprié pour que les jeunes puissent y assister.

Les clubs basés dans les écoles au Royaume-Uni et en Irlande n'ont pas besoin de nommer un parrain ou une marraine de protection. Au lieu de cela, vous devez suivre les exigences de protection de l'école.

En savoir plus sur les parrains/marraines de protection sur : rpf.io/sg-sponsor

Problèmes liés à la protection

Personne ne devrait jamais subir quelque forme de maltraitance que ce soit, et il est de notre responsabilité de garantir la sécurité de chacun·e.

En plus de ce guide du responsable, vous pouvez toujours trouver notre support le plus récent sur :

www.raspberrypi.org/safeguarding

Les 5 R

Nous utilisons les 5 R pour répondre aux préoccupations en matière de protection :

- **Reconnaître** : savoir repérer les signes de maltraitance.
- **Répondre** : savoir comment répondre à une dénonciation.
- **Rapporter** : parlez à un responsable de la protection dès que possible.
- **Rédiger** : notez clairement ce qui a été dit ou ce que vous avez observé.
- **Référer** : faites savoir à l'équipe de protection de la Raspberry Pi Foundation Nous sommes là pour vous aider.

Répondre à une dénonciation

Quand le jeune vous parle :

- Réagissez calmement. Une réaction forte peut alarmer le jeune et accroître tout sentiment d'anxiété ou de culpabilité.
- Écoutez attentivement et prenez le jeune au sérieux.

- Rassurez la jeune personne en lui disant qu'elle a bien fait de vous en parler.
- Ne faites pas de promesses, notamment en matière de secret ou de confidentialité.
- Expliquez que si ce qu'ils ou elles vous disent indique que leur sécurité ou leur bien-être est en danger, vous devrez en parler à une autre personne responsable de leur sécurité et de leur bien-être.
- Ne demandez pas au jeune de répéter l'histoire inutilement.
- Ne posez des questions qu'à des fins de clarification. Faites preuve de soutien, mais ne posez pas de questions ou ne cherchez pas de détails au-delà de ceux offerts par le jeune.
- Vérifiez auprès du jeune pour vous assurer que ce que vous avez compris est exact.
- N'exprimez pas d'opinion sur l'abus présumé ou sur l'agresseur-euse.

Signaler un problème de protection

Si vous avez des inquiétudes concernant la sécurité ou le bien-être d'un-e jeune :

- Parlez-en au personnel qui gère votre club
- Signalez-le à l'équipe de la Raspberry Pi Foundation en utilisant notre formulaire de rapport de protection

Vous pouvez également nous envoyer un e-mail ou, pour toute question urgente, appeler notre numéro de protection gratuit 24 heures sur 24.

Trouvez nos dernières coordonnées sur : www.raspberrypi.org/safeguarding

Gestion des risques

Vous devrez prendre en compte la sécurité de toutes les personnes qui utilisent le lieu et prendre des mesures pour réduire les risques potentiels.

Évaluation des risques

Il est important de réaliser une évaluation des risques pour votre Code Club :

- Tenez compte des différentes exigences et capacités de chaque participant-e.
- Identifiez les risques potentiels qui pourraient causer des dommages lors de l'utilisation du lieu, des activités et de l'équipement.
- Mettez en place des mesures pour gérer les risques. Cela pourrait simplement signifier de positionner les câbles de manière ordonnée pour éviter de trébucher, par exemple.

Votre lieu peut fournir sa propre évaluation des risques. Si tel est le cas, demandez-en une copie et familiarisez-vous avec elle.

Enregistrement des accidents

Enregistrez les accidents et incidents dans un carnet de bord. Cela contribuera à réduire les risques à l'avenir.

Vous devrez enregistrer les éléments suivants :

- Date et heure
- Localisation dans la salle

- Qui a vécu l'incident
- Qui enregistre l'incident
- Une description de ce qui s'est passé
- Toute blessure et tout traitement ou réponse
- Tout équipement endommagé
- Si un parent ou un-e tuteur·trice doit être informé·e
- Toute action visant à minimiser les risques futurs

Assurer la sécurité du lieu

- Choisissez un lieu qui répond aux exigences énumérées dans la section « Démarrer votre Code Club : trouver un lieu » dans ce guide.
- Obtenez une copie du processus d'évacuation en cas d'incendie, assurez-vous que tous les mentor·e-s le lisent et affichez-le pendant vos sessions.
- Assurez-vous d'avoir accès à l'équipement de premiers soins.
- Restez dans la capacité maximale du lieu.

Coordonnées de contact d'urgence

Assurez-vous d'avoir un numéro de téléphone de contact d'urgence pour chaque mentor·e et jeune non accompagné.

Ressources pour la session

- Utilisez uniquement des sites web et des plateformes en ligne de confiance dans votre club. Vérifiez qu'ils sont appropriés avant de les utiliser lors d'une session.
- Si possible, limitez l'accès au contenu inapproprié via des paramètres de sécurité et des pare-feu.
- Pendant les sessions, faites attention à ce que les jeunes n'aient pas accès à un contenu inapproprié.
- Lorsque vous utilisez un ordinateur donné, assurez-vous que le disque dur a été effacé avant l'utilisation.

Voyage

- Tous les participant·e-s sont responsables de leurs déplacements vers et depuis le club. Ne prenez pas de jeunes en voiture et ne les accompagnez pas dans leur voyage.
- Ne quittez pas le lieu du Code Club avec les membres du club. Pour les voyages, événements ou activités prévus dans d'autres lieux, prévoyez de les rencontrer à destination.
- Si les gens dépendent des transports en commun, essayez d'aligner les horaires des clubs avec ceux des services locaux afin que les jeunes puissent rentrer chez eux à une heure raisonnable.
- Essayez d'éviter les sessions le soir pour éviter que les jeunes ne rentrent chez eux dans le noir, surtout en hiver.

Vérification des antécédents

- Tous les responsables de club et mentor·e-s doivent faire l'objet d'une vérification des

antécédents avant de devenir mentor·e·s dans un Code Club. Par exemple :

- Les responsables de club et les mentor·e·s en Irlande doivent faire une demande de vérification Garda (Garda Vetting) via Code Club. Pour en savoir plus, rendez-vous sur : rpf.io/garda-vetting
- Les responsables de club et les mentor·e·s au Royaume-Uni doivent obtenir une vérification des antécédents pertinente pour leur pays. Pour en savoir plus, rendez-vous sur : rpf.io/background
- Dans d'autres pays, renseignez-vous sur le fonctionnement des vérifications des antécédents auprès de votre gouvernement local ou de la police et suivez leurs conseils. Il se peut qu'ils aient accès à ces informations en ligne.
- Les adultes, les visiteur·euse·s ou les invité·e·s sans vérification des antécédents ne doivent pas être laissés sans être accompagné·e·s avec les jeunes.

Autres conseils de sécurité

- Inscrivez chaque jeune à son arrivée et à sa sortie afin de savoir qui est présent et combien de personnes se trouvent dans la salle.
- Effectuez des comptages réguliers pour vous assurer qu'une jeune personne ne parte pas sans être remarquée.
- Nous suggérons que les parents ou tuteur·trice·s accompagnent les jeunes de moins de 13 ans, à moins que vous ne soyez un·e enseignant·e dirigeant un club dans une école.
- Toute personne âgée de 13 ans ou plus qui nécessite un soutien supplémentaire pourrait également avoir besoin qu'un adulte l'accompagne.
- Nous suggérons d'avoir un ratio d'au moins un adulte pour dix jeunes, à moins que vous ne soyez un·e enseignant·e dirigeant un club dans une école.

Développer votre Code Club

Pour vous aider à planifier à l'avance :

1. Définir les objectifs :

- Concentrez les activités de votre club sur des résultats qui correspondent aux besoins et aux intérêts des créateur·trice·s, par exemple, les compétences en programmation, la résolution de problèmes ou la communication.
- Discutez avec les créateur·trice·s, les mentor·e·s ainsi qu'avec les parents ou tuteur·trice·s pour décider des compétences ou des projets que vous allez aborder.

2. Planifier votre rythme de session :

- Planifiez vos sessions le plus tôt possible et partagez les dates et horaires avec les parents, tuteur·trice·s et mentor·e·s.
- Réservez des sessions en fonction des vitrines ou des défis, comme [Coolest Projects](https://codeclub.org/cool-projects).
- Organisez des activités telles que des conférences d'invités ou des sessions thématiques qui célèbrent les festivals locaux et nationaux.

3. Se préparer à la progression :

- Utilisez les projets Code Club pour développer vos compétences par étapes.

Commencez par des concepts fondamentaux et passez progressivement à des projets plus avancés.

- Planifiez la manière dont vous incluez différents langages de programmation, outils et plateformes pour élargir ce que vous proposez au fil du temps.
- Parlez régulièrement aux créateur·trice·s pour vous assurer qu'ils apprécient les activités.

4. Évaluer et adapter :

- Évaluez régulièrement les progrès du club vers ses objectifs.
- Recueillez les commentaires des membres du club et adaptez votre approche si nécessaire. Restez flexible et répondez aux besoins et aux intérêts des créateur·trice·s au fil du temps.

Atteindre les personnes défavorisées

Code Club est gratuit, mais il existe d'autres obstacles qui peuvent rendre difficile pour les gens de participer à des opportunités comme le Code Club.

Vous pourriez envisager :

- **Heure et emplacement du Club** : Idéalement, les gens devraient pouvoir se rendre dans votre club en transports en commun ou à pied. Essayez d'avoir une heure de début et de fin qui rend cela possible.
- **Présence des parents et tuteur·trice·s** : Si la présence d'un adulte est facultative, les créateur·trice·s peuvent se joindre lorsque leurs parents ou tuteur·trice·s ne sont pas disponibles. Nous recommandons à toute personne de moins de 13 ans d'être accompagnée d'un adulte, sauf si vous êtes un·e enseignant·e dirigeant un club dans une école.
- **Matériel promotionnel** : Assurez-vous que le matériel promotionnel est inclusif. Évitez le jargon technique car il peut être rebutant.
- **Appareils** : Fournir des ordinateurs ou des appareils à toute personne qui ne peut pas apporter le sien. Mentionnez-le lorsque vous faites la promotion de votre club.
- **Système de parrainage** : Associez les nouveaux créateur·trice·s à une personne ayant participé à quelques sessions afin qu'ils ou elles puissent s'entraider.
- **Apprendre des autres** : Si votre club n'est pas géré dans une école, demandez aux clubs de jeunes et aux organisations de votre région comment ils interagissent avec les jeunes défavorisés.

Participer à Coolest Projects

Coolest Projects est une célébration des jeunes créateur·trice·s numériques et des choses incroyables qu'ils font avec la technologie. Il y a une vitrine annuelle en ligne ouverte aux jeunes du monde entier, et des événements en présentiel de Coolest Projects dans plusieurs pays.

Les créateur·trice·s décident des thèmes du projet. Par exemple, ils pourraient travailler à résoudre un problème dans leur communauté ou créer quelque chose uniquement pour le plaisir. Les participant·e·s peuvent utiliser les projets qu'ils réalisent dans le Code Club ; ils

n'ont pas besoin de commencer quelque chose de nouveau.

Pour en savoir plus, rendez-vous sur : online.coollestprojects.org

Collecte de fonds et dons

Avant de collecter des fonds, vérifiez ce que vous êtes autorisé à faire dans votre région.

Subventions

Certains clubs reçoivent des subventions et des financements de la part des collectivités locales, des organismes éducatifs et des fonds d'initiatives technologiques. Il vaut la peine de vérifier si ces services sont disponibles dans votre région.

Parrainage d'entreprise

- **Parrainage en nature** : Cela signifie que des produits ou des services sont donnés, comme l'utilisation d'un lieu, d'équipement, d'un accès Internet ou l'implication de mentor-e-s. Ce type de parrainage est généralement meilleur qu'une aide financière, car la gestion de l'argent complique les opérations et ajoute du travail aux dirigeants du club.
- **Parrainage financier et dons** : Vous pouvez accepter des dons financiers ou des parrainages d'organisations pour couvrir les coûts, comme l'assurance et l'équipement.

Collecte de fonds dans un Code Club

Il est essentiel que le Code Club soit gratuit et ouvert à tous les jeunes.

Les dirigeant-e-s et les mentor-e-s du club doivent s'assurer que tous les dons sont facultatifs et qu'aucune pression n'est exercée sur quiconque pour contribuer.

Voici quelques conseils pour collecter de l'argent :

- **Dons des parents ou tuteur-trice-s** : Nous vous recommandons de faire une annonce générale expliquant pourquoi vous avez besoin de dons et de laisser un panier de collecte dans lequel les gens pourront contribuer s'ils le peuvent.
- **Boutique** : Certains clubs gagnent de l'argent grâce à une boutique, où ils vendent des fruits, des boissons et d'autres collations.
- **Vitrine locale** : Envisagez d'organiser une vitrine locale et d'inviter des personnes de la communauté. Les créateur-trice-s peuvent montrer leurs projets et raconter à tout le monde ce qu'ils ou elles ont fait. Vous pouvez organiser une vente de pâtisseries, disposer d'un seau de collecte ou demander un don suggéré à l'entrée.
- **Faites une liste de souhaits** : Créez une liste de choses dont vous avez besoin pour votre club et demandez aux gens de faire don d'articles sur la liste.

Formation et soutien supplémentaires

En plus de ce guide du leader, nous proposons une gamme de formations et d'assistance pour vous aider à diriger un Code Club.

Nous organisons des formations gratuites, des webinaires et des événements communautaires. Retrouvez-les sur notre page événements : codeclub.org/fr/events

Partenaires Code Club

Nous travaillons en partenariat avec des organisations dans un certain nombre de pays pour soutenir les Code Clubs dans leur région. Découvrez s'il y a un partenaire dans votre pays et comment entrer en contact avec eux sur : codeclub.org/fr/our-partners

Soutenir les mentor·e·s de votre club

Le soutien des mentor·e·s par une formation continue aide à les fidéliser et à faire fonctionner un club de haute qualité.

Lorsqu'un mentor·e identifie une compétence qu'il souhaite développer, vous pouvez lui donner plus de responsabilités dans ce domaine. Par exemple, ils pourraient :

- Animer une session sur un sujet qu'ils connaissent
- Créer le prochain événement Code Club sur le système de billetterie
- Aménager l'espace club et accueillir les parents, tuteur·trice·s et créateur·trice·s

Les mentor·e·s peuvent également participer à la formation Code Club, soit individuellement, soit en groupe.

Reconnaissance

Il est important de reconnaître que les mentor·e·s choisissent de donner de leur temps. Vous pourriez :

- Félicitez les mentor·e·s pour quelque chose de spécifique qu'ils font et qui a un impact positif
- Imprimez des certificats gratuits à partir du site web Code Club pour les remettre aux mentor·e·s
- À la fin d'une série de sessions, reconnaissez les personnes qui ont aidé en envoyant une carte pour dire merci

Contactez-nous

Visitez notre page d'aide et d'assistance sur : codeclub.org/fr/help

Ou vous pouvez envoyer un e-mail à notre équipe pour toute question à : support@codeclub.org

Code Club est un réseau mondial de clubs de codage gratuits où les jeunes apprennent à créer avec la technologie.

Code Club est un modèle flexible que vous pouvez adapter en fonction de votre situation et de votre culture locales.

Cette charte définit les principes qui sont partagés par tous les Code Clubs, et tous les responsables de club et les mentor·e·s s'engagent à adhérer à la Charte dans le cadre du mouvement.

Code Club est soutenu par la Raspberry Pi Foundation, et cette Charte définit également les engagements de la Fondation envers vous.

En tant que responsable ou mentor·e du Code Club, vous acceptez :

- **Aider les jeunes à développer:**
 - Compétences et indépendance en matière de programmation et de création numérique
 - Les mentalités qui leur permettent de s'impliquer positivement avec la technologie, telles que la confiance, l'intérêt et le sentiment d'appartenance
 - Compétences de vie plus larges telles que la résolution de problèmes, la pensée critique et la communication
- **Assurez-vous que votre Code Club est accessible, sûr et inclusif. Cela signifie que :**
 - Vous respectez toutes les lois et réglementations en vigueur
 - Vous accueillez des mentor·e·s et des jeunes de tous horizons
 - Vous respectez la politique [de protection](#) et [le code de conduite](#) de la Raspberry Pi Foundation, y [compris le traitement efficace des problèmes](#)
 - Vous veillez à ce que tous les mentor·e·s fassent l'objet d'une vérification appropriée de leurs antécédents
 - Votre Code Club est gratuit, mais vous pouvez demander des dons
- **Créer un environnement qui prend en charge l'apprentissage en :**
 - Soutenant les jeunes pour qu'ils travaillent sur des projets qui les intéressent et qui reflètent leurs compétences
 - Encourageant la collaboration, l'apprentissage par les pairs et le mentorat des jeunes
 - Célébrant les réussites des jeunes et en les encourageant à réfléchir à ce qu'ils apprennent
 - Continuant à apprendre et à développer ses propres compétences
- **Soutenir la communauté mondiale Code Club en :**
 - Veillant à ne pas porter atteinte à la marque ou à la réputation de Code Club
 - Partageant vos connaissances et apprentissage gratuitement
 - Participant à des enquêtes, des évaluations et des recherches

La Raspberry Pi Foundation s'engage à :

- Créer et maintenir la marque Code Club, y compris la promotion de Code Club et en fournissant des ressources et du matériel marketing à utiliser par les partenaires et les clubs
- Maintenir le site web Code Club comme source d'information fiable et un endroit où les responsables de clubs peuvent s'inscrire et gérer leurs clubs
- Fournir aux parents/tuteur-trice-s et aux jeunes l'assurance que les Code Clubs enregistrés sont des espaces sûrs, inclusifs, notamment en enregistrant des clubs, en fournissant une formation sur la protection et en fournissant des canaux pour signaler les problèmes
- Fournir gratuitement des projets, des ressources et des expériences d'apprentissage de haute qualité qui aident les jeunes à apprendre à créer avec la technologie
- Fournir des conseils, une formation et un soutien aux responsables de club et aux mentor-e-s, notamment en créant des opportunités d'apprendre les uns des autres
- Traduire les documents Code Club en plusieurs langues
- Demander à la communauté Code Club de nous faire part de ses commentaires pour nous aider à améliorer Code Club
- Évaluer l'impact de Code Club

Accord

En vous inscrivant en tant que responsable ou mentor-e Code Club, vous acceptez de respecter la présente Charte.

Vous pouvez utiliser le nom et le logo Code Club à des fins non commerciales pour promouvoir votre club.

Il est de votre responsabilité de vous assurer que vous respectez la loi lors de toute activité associée au Code Club, y compris la collecte de fonds.

Si les termes de cette Charte ne sont pas respectés, la Raspberry Pi Foundation a le droit de retirer votre club du site web Code Club. Dans ce cas, vous cesserez d'utiliser le nom Code Club, la marque et le logo.

Vous êtes responsable des activités menées par votre Code Club. L'acceptation de cette charte ne signifie pas que la Raspberry Pi Foundation approuve vos activités.



Raspberry Pi
Foundation

Code Club fait partie de la Raspberry Pi Foundation, organisme de bienfaisance enregistré au Royaume-Uni sous le numéro 1129409.