

# Formulaire pour inscrire une activité/un projet

Veillez nous transmettre ce formulaire par e-mail à [kodeieren@men.lu](mailto:kodeieren@men.lu).

## 1 TITRE DE L'ACTIVITÉ/DU PROJET:

---

## 2 DOMAINE DE L'ACTIVITÉ/DU PROJET:

Logiciel (p ex Scratch, Python, ...)  
Matériel informatique/Robotique  
(p ex Ozobot, Beebot, Sphero, Lego Mindstorms, ...)

Veillez indiquer le ou les matériels utilisés:

---

Unplugged (Codage débranché)  
Arts (Codage dans le domaine de la peinture, de la musique, ...)  
Gaming (Codage dans le domaine des jeux)  
Intelligence artificielle (Deep learning, Machine learning, ...)  
Autres, veuillez préciser:

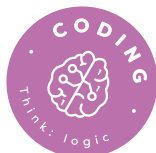
---

## 3 CONTEXTE ET MOTIF(S) DE L'ACTIVITÉ/DU PROJET:

## 4 VISÉE(S) DE L'ACTIVITÉ/DU PROJET : DESCRIPTIF ET ARGUMENTAIRE:

OBJECTIF(S) ESCOMPTÉ(S)

COMPÉTENCE(S) VISÉE(S)



PRODUIT(S) ATTENDU(S)

## 5 DÉMARCHE ET MÉTHODE(S):

## 6 NIVEAU SCOLAIRE:

Cycle 1 (élèves de 4 à 6 ans)

Cycle 2 (élèves de 6 à 8 ans)

Cycle 3 (élèves de 8 à 10 ans)

Cycle 4 (élèves de 10 à 12 ans)

Cycle inférieur de l'enseignement secondaire (élèves de 12 à 15 ans)

Cycle moyen de l'enseignement secondaire (élèves de 16 à 17 ans)

Cycle supérieur de l'enseignement secondaire (élèves de 18 à 19 ans)

## 7 APERÇU SUR LE CALENDRIER DE L'ANNÉE SCOLAIRE:

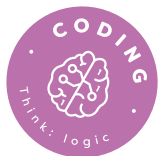
DU

AU

## 8 RESSOURCES DEMANDÉES:

NOMBRE DE LEÇONS PRÉVUES POUR L'ACCOMPAGNEMENT (MAX. 50 LEÇONS)

CONTRIBUTION PRÉVUE DE L'ÉTABLISSEMENT SCOLAIRE (HEURES SUPPLÉMENTAIRES DE L'ARTISTE, MATÉRIEL, LOCATION DE SALLES, ETC.)



**9 AUTRES REMARQUES:**

**10 ENSEIGNANT-E**

NOM\*

---

PRÉNOM\*

---

**11 ÉCOLE**

NOM\*

---

COMMUNE\*

---

**12 EXPERT-E ACCOMPAGNANT**

NOM\*

---

PRÉNOM\*

---