

Formulaire pour l'inscription en tant qu'expert-e

Veillez nous transmettre ce formulaire, en complément à une photo ou logo de votre organisation, par e-mail à kodeieren@men.lu.

Expert-e-s dans le domaine du Coding

La plateforme kodeieren.lu a comme but de connecter les expert-e-s du domaine de la programmation avec les écoles au Luxembourg en vue d'une collaboration étroite entre les domaines pédagogiques et professionnels et d'une sensibilisation des élèves pour la pensée informatique.

Pour faire partie du groupe d'expert-e-s pouvant intervenir dans des écoles, veuillez remplir le formulaire ci-dessous.

Les modalités de la collaboration et les tarifs appliqués pour la prestation de vos services sont précisés dans le document ci-joint:

1 POUR FAIRE PARTIE DU GROUPE D'EXPERT-E-S, IL VOUS FAUT REMPLIR UNE OU PLUSIEURS DES CONDITIONS SUIVANTES:

Disposer d'expériences professionnelles dans le domaine de la programmation

Avoir des expériences pédagogiques

Être flexible et pouvoir s'adapter aux horaires scolaires.

2 VOTRE STATUT:

Personne privée

Indépendant-e

Organisation

3 COORDONNÉES:

NOM DE L'ORGANISATION (SI APPLICABLE)

NOM*

PRÉNOM*

EMAIL*

NUMÉRO DE TÉLÉPHONE* (NE SERA PAS PUBLIÉ SUR LE SITE)

NUMÉRO ET RUE* (NE SERA PAS PUBLIÉ SUR LE SITE)

CODE POSTAL

VILLE

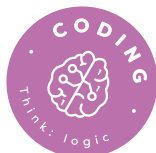
PAYS



Veillez nous transmettre ce formulaire, en complément à une photo ou logo de votre organisation, par e-mail à kodeieren@men.lu.

FORMULER UNE PETITE DESCRIPTION DE VOTRE PERSONNAGE OU DE VOTRE ORGANISATION.

Indiquez aussi vos priorités thématiques, d'éventuels projets pédagogiques déjà accomplis ainsi que vos horaires et votre rayon géographique préférés



4

COCHEZ-LE OU LES DOMAINES DANS LESQUELS VOUS ENVISAGEZ ENTAMER UNE ACTIVITÉ/UN PROJET AVEC UNE CLASSE:

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:

5

LANGUES PARLÉES POUR L'ACTIVITÉ/LE PROJET:

Luxembourgeois
Allemand
Français
Anglais

6

CYCLES DANS LESQUELS VOUS ENVISAGEZ INTERVENIR :

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)

Par la présente, je donne mon accord:

- *Pour la publication des données sur la plateforme kodeieren.lu.*
- *Pour le tarif horaire fixé à 90€/HTVA. Uniquement les heures de présence en classe sont rémunérées. Les frais de route ne sont pas remboursés.*

DATE

SIGNATURE
