

Forum des jeunes créateurs d'apps

Guide 2019



Forum des jeunes créateurs d'apps : mettre l'ingéniosité des élèves à l'honneur

La conception d'apps représente une excellente occasion pour un travail collaboratif entre élèves afin de résoudre certains problèmes rencontrés par votre établissement ou environnement scolaire. En organisant un événement exposant les apps des élèves, vous permettez à des programmeurs en herbe de révéler leur ingéniosité en détaillant leurs idées et en partageant leurs solutions avec leurs camarades, leurs familles, leurs professeurs et l'ensemble de la communauté de l'établissement.

Après avoir travaillé ensemble à la recherche d'idées, à la planification et à la création d'un prototype d'app, les élèves exposent leur travail devant un jury. Cet événement se conclut par la remise de récompenses et par une cérémonie pour tous les participants.

Le présent guide complète le programme et les ressources d'Apple en matière de programmation. Il est conçu pour vous aider à planifier et organiser un événement de présentation du travail des élèves par ces derniers. Vous y trouverez deux formats de forum pour adapter cet événement à votre situation, des conseils pour inviter et préparer les membres du jury, une grille d'évaluation et un certificat téléchargeables, et plus encore.



Contenu de ce guide

En vue de la mise en place d'un événement qui suscitera l'inspiration, ce guide contient des ressources et des supports personnalisables pour chaque étape de l'organisation d'un forum de jeunes créateurs d'apps.



Préparation

- Préparer une présentation de trois minutes



Planification

- Type de forum
- Évaluation des présentations
- Invitations et communication
- Récompenses



Diffusion

- Partager votre événement
- Éléments à prendre en compte



Préparation

Pour participer à l'événement, les élèves doivent remplir le journal de conception d'app et préparer une présentation. Durant tout le processus, les élèves travaillent individuellement ou en petites équipes et approfondissent des compétences essentielles et créatives.

[Télécharger le journal de conception d'app Swift Playgrounds>](#)

[Télécharger le journal de conception d'app Xcode >](#)

Préparer une présentation de trois minutes

Les élèves proposent une présentation de trois minutes détaillant leurs idées d'app. Les interventions doivent inclure :

- le problème résolu par l'app,
- le public destinataire et l'impact de l'app sur celui-ci,
- la description du processus de conception de l'app,
- les modes d'utilisation de l'app avec une démo du prototype,
- la démonstration de l'interface utilisateur, de l'expérience utilisateur et des concepts de codage mis en place.

Partagez la [grille d'évaluation](#) avec les élèves pour les aider à préparer leur présentation.

Conseils pour votre présentation

- Mettez en valeur votre personnalité.
- Répétez votre présentation plusieurs fois avant l'événement.
- Effectuez un enregistrement d'écran sur iPhone, iPad ou Mac pour la démo de votre prototype d'app.
- Utilisez la voix off dans Keynote, ou Clips et iMovie pour la réalisation d'une présentation vidéo.

Consultez la page de l'[Apple Teacher Learning Center](#) pour des conseils sur l'enregistrement de votre écran, l'ajout d'audio à Keynote et plus encore.

Planification

Type de forum

Votre forum peut être modeste ou de grande ampleur, simple ou sophistiqué. Tenez compte des ressources dont vous disposez déjà et des personnes qui seraient en mesure de vous aider. Repérez et réservez la salle où aura lieu l'événement dès que possible. Il peut s'agir d'une classe, d'un réfectoire, d'une bibliothèque, d'un centre associatif ou de tout autre lieu disposant d'une pièce où les élèves pourront présenter leurs apps.

Nous proposons deux modèles de forum : une foire aux apps et une présentation sur scène. Vous pourrez ainsi réfléchir à l'événement le plus adapté à vos élèves, à votre établissement et à votre environnement scolaire.

Foire aux apps

Comme lors d'un salon scientifique, une foire aux apps permet aux visiteurs et aux participants de s'informer à leur rythme, en s'arrêtant aux stands de chaque équipe pour découvrir leur prototype et écouter leur présentation.

Exemple de programme pour le format de foire aux apps

- Préparation
- Accueil
- Passage 1
- Passage 2
- Notation et évaluation
- Récompense et certificats
- Commentaires de conclusion
- Photo de groupe





Présentation sur scène

Lors d'une présentation sur scène, les équipes défendent leurs idées d'apps à tour de rôle devant un jury et un public en direct. Le style est plus formel et ce format permet aux élèves de s'exercer à parler en public depuis une scène.

Pour ce format, les membres du jury sont installés sur la scène ou à proximité, afin de poser des questions aux équipes une fois leur présentation effectuée.

Exemple de programme pour le format de présentation sur scène

- Préparation
- Accueil
- Présentation 1
- Commentaires et questions du jury
- Présentation 2
- Commentaires et questions du jury
- Présentation 3, 4, 5 et ainsi de suite
- Notation et évaluation
- Récompense et certificats
- Commentaires de conclusion
- Photo de groupe





Évaluation des présentations

La présence d'un jury constitue un excellent moyen pour les élèves d'obtenir des retours sur leurs idées. Il n'est pas nécessaire que les membres du jury soient experts en codage. Vous pourriez envisager d'inviter des représentants d'entreprises locales, des membres du conseil d'administration de l'établissement ou des figures importantes de votre environnement scolaire à faire partie du jury.

Conseils pour une évaluation pertinente

- Passez en revue la [grille d'évaluation](#) avec les membres du jury. Indiquez-leur les types de récompense que vous proposerez.
- Encouragez les membres du jury à interroger les élèves et à commenter leurs idées.
- Prévoyez un endroit calme où les membres du jury pourront s'entretenir et débattre des notes qu'ils donneront.



Modèle d'e-mail destiné à de potentiels membres du jury

Opportunité de bénévolat : Forum des jeunes créateurs d'apps

Bonjour [name],

L'[établissement ou institution] organise un forum exposant des apps créées pas les élèves eux-mêmes. Ce forum aura lieu le [date], de [heure] à [heure] et nous souhaiterions vous convier à évaluer leurs travaux. Votre expérience et votre vision seraient extrêmement précieuses à nos élèves développeurs.

En tant que membre du jury, vous aurez pour mission d'assister aux présentations de divers groupes d'élèves, d'interroger ces derniers et de commenter leurs apps, puis de noter les présentations à l'aide d'une grille d'évaluation que nous vous fournirons. L'événement se terminera par une petite fête pour féliciter tous les élèves de leur participation.

Nous vous remercions de l'attention que vous accorderez à notre sollicitation. Merci d'apporter votre soutien à nos jeunes créateurs. Veuillez confirmer votre participation par retour de courrier. N'hésitez pas à nous contacter pour toute question.

Cordialement,

[nom]

[titre]

[établissement ou institution]



Invitations et communication

Voici quelques idées pour rendre votre événement attractif et encourager chacun à y participer :

- Invitez des responsables d'établissement et des parents.
- Communiquez sur l'événement sur le site Web de votre établissement, les réseaux sociaux et au moyen d'une newsletter.
- Encouragez les élèves participants à inviter leurs amis.



Modèle d'invitation

Mettez l'esprit d'innovation des élèves à l'honneur.

Vous êtes invité(e) à participer à notre premier Forum des jeunes créateurs d'apps ! Soutenez nos élèves en assistant à la présentation des apps qu'ils ont eux-mêmes créées pour aider les personnes de leur entourage. Toutes les équipes auront l'occasion de présenter leurs idées à un jury et d'être récompensées pour leurs projets.

Informations pratiques

[Date]

[Heure]

[Lieu]

[Adresse]

[Personne à contacter]

[lien RSVP]



Récompenses

Tous les élèves recevront un certificat de réussite pour leur participation au Forum. Une compétition bienveillante peut être très stimulante. Vous pourriez envisager de mettre en valeur les compétences des élèves en conception d'apps avec des prix récompensant les catégories suivantes :

- Innovation
- Conception
- Présentation

Vous pouvez aussi encourager le public à participer en créant un Grand prix du public. [Téléchargez](#) et adaptez ce modèle de certificat aux différents types de récompense.



Vous pourriez aussi remettre aux participants des T-shirts avant ou pendant l'événement. Nous avons créé un modèle de T-shirt téléchargeable [ici](#).



Diffusion

Partager votre événement

En organisant ce forum des jeunes créateurs d'apps, vous rejoignez une communauté qui contribue à faire émerger les innovateurs et innovatrices de demain. Partagez des photos de vos événements sur Twitter avec le hashtag #EveryoneCanCode.

Éléments à prendre en compte

- N'oubliez pas de consulter les directives relatives aux réseaux sociaux de votre établissement et de votre secteur ainsi que leurs politiques en matière d'utilisation.
- Assurez-vous d'avoir obtenu le consentement des parents des élèves impliqués avant de communiquer les travaux de ces derniers.
- Aidez les élèves à protéger leur propriété intellectuelle et à respecter les droits d'auteurs détenus par des tiers. Consultez la page [Copyrights and Wrongs\(9-12\)](#) de Common Sense Education si vous avez besoin de conseils.



Grille d'évaluation

[Télécharger >](#)

Nom de l'équipe : _____

Catégorie	Novice (1 point)	Intermédiaire (2 points)	Compétent (3 points)	Expert (4 points)	Points
Contenu de la présentation	Comporte des informations essentielles, par exemple l'objectif et le public destinataire.	Détaille clairement l'objectif de l'app, sa conception et la façon dont elle répond aux besoins des utilisateurs.	Propose des explications claires et percutantes sur le problème à résoudre, la demande du marché, le public et la façon dont l'app a été conçue pour répondre aux besoins des utilisateurs.	Présente l'app de manière convaincante, en se fondant sur des faits, au sujet de la façon dont l'app répond, dépasse ou redéfinit les besoins des utilisateurs.	
Qualité de la présentation	Informative ; seul un membre de l'équipe intervient.	Confiante, enthousiaste ; plusieurs membres de l'équipe interviennent.	Attrayante, bon usage des visuels pour appuyer le propos ; l'équipe met en valeur la contribution de chacun de ses membres.	Créative, propos marquant ; support visuel attrayant ; transitions fluides entre les membres de l'équipe.	
Interface utilisateur	Écrans pertinents par rapport à l'objectif de l'app.	Design clair et fonctionnel, doté d'éléments reconnaissables ; le prototype prend en charge les tâches essentielles.	Design élégant, clair, plaisant, avec un emploi bien pensé des couleurs, de la mise en forme et de la lisibilité ; le prototype est plaisant à l'utilisateur durant la navigation.	Le design permet à l'utilisateur d'interagir avec le contenu ; le prototype s'appuie sur l'animation, les couleurs et la mise en forme pour une utilisation fluide et attrayante.	
Expérience utilisateur	Intention claire ; les utilisateurs sont en mesure d'atteindre un ou plusieurs objectifs.	Navigation cohérente, conforme aux normes et intuitive en matière de contenu.	Adaptable aux besoins des utilisateurs ; garantit l'accessibilité, la confidentialité et la sécurité.	Innovante, surprenante et agréable ; crée une expérience utilisateur nouvelle qui la différencie de ses concurrentes.	
Concepts de programmation	Lien entre les fonctionnalités de l'app et le code sous-jacent.	Explications sur l'utilisation de concepts de codage généraux, par exemple les types de données, la logique conditionnelle ou les événements tactiles.	Description des tâches de codage particulières nécessaires à la conception de leur app ; démonstration sur la façon dont le code en question est à l'origine des fonctionnalités de l'app.	Explications sur l'architecture de l'app, la structure des données, les algorithmes et les fonctionnalités ; discussion sur le processus de décision qui a mené à cette approche.	
Révision technique (facultatif) <i>Pour les prototypes d'app fonctionnels en Xcode. Les membres du jury doivent connaître les bonnes pratiques du développement iOS et Swift.</i>	Le code Swift est compatible avec certains exemples particuliers ; le code reste élémentaire et ne comporte aucune abstraction.	Le code s'exécute sans erreurs quel que soit le scénario ; le code reste élémentaire avec quelques abstractions.	Le code est structuré selon des conventions de nommage Swift claires ; multiples abstractions ; respect des directives iOS.	Le code est bien étayé de commentaires ; utilisation efficace des fonctionnalités Swift ; emploi de motifs d'architecture tels que Model-View-Controller.	
Commentaires :					<div>0</div> <div>Note globale</div>



Forum des jeunes créateurs d'apps

Certificat de réussite

Attribué à

Pour

Signature

Date

