

Rencontre avec trois papas du Coding Goûter

Des kids, du code et du cake...

Le 29 septembre dernier je me suis rendu avec Adrienne Alix (Wikimédia France), Frédéric Couchet (April, de dos sur la première photo) et nos enfants respectifs à un « [Coding Goûter](#) » parisien.

Jugeant l'expérience tout à fait intéressante, et ma fille aussi (au tableau sur la seconde photo, présentant son travail sur Scratch), j'ai proposé aux organisateurs Julien Dorra, Jonathan Perret et Raphaël Pierquin un entretien pour en savoir plus et donner éventuellement envie d'essaimer.



Bonjour, pouvez-vous vous présenter succinctement ?

Julien : J'anime des communautés techno-créatives ☐ C'est à

dire que je crée les bonnes conditions pour que des personnes d'horizons différents créent avec les technologies d'aujourd'hui. Dans des universités, pour des institutions, et bien sûr avec [Dorkbot Paris](#), [Museomix](#), [ArtGame weekend](#)... et Coding Goûter !

Jonathan et Raphaël : Nous sommes tous les deux papas et développeurs. Nous travaillons chez [/ut7](#), une coopérative d'agilistes. Notre métier, c'est d'aider d'autres développeurs à travailler en équipe. Nous animons aussi des ateliers de co-apprentissage avec des enfants de plus de 25 ans : nos [formations](#), mais aussi [Dojo de Développement](#), [Agile Open](#), [Dojo Lean Startup](#), soirées Cambouis...

Alors un « Coding Goûter » c'est quoi ?

Raphaël : Un [Coding Goûter](#), c'est un rendez-vous festif avec des gâteaux, où petits et grands apprennent à programmer, ensemble.

Julien : C'est aussi un moment pour partager le plaisir de créer des choses avec du code, et d'expérimenter. Et pour les adultes qui, comme moi, ont programmé quand ils étaient enfants mais ont ensuite arrêté d'écrire des programmes – c'est une manière de réveiller une pratique qui était passé au second plan. Il y a des peintres du dimanche, je me revendique comme codeur du dimanche !

Comment l'idée est-elle donc née ?

Julien : J'ai rencontré Jonathan lorsqu'il a participé au premier – et au second ! – [ArtGame weekend](#). Après ça, on a beaucoup discuté de ce que pouvait signifier l'éducation au code, de l'impact des nouveaux outils, à quoi pouvait ressembler un jeu de programmation.

Jonathan : Je cherchais à partager avec mes filles mon métier de développeur, mon plaisir d'écrire des programmes. J'étais frustré de ne pas trouver les moments « à la maison ». D'où

l'idée d'un goûter avec des enfants, où l'on programmerait.

Julien : J'ai lancé de mon côté une petite enquête pour mieux comprendre ce que les parents (non tech inclus) pensaient du sujet. Les dizaines de réactions extrêmement diverses nous ont assez étonnés. Cela allait de l'évidence, au dégoût de l'idée même d'apprendre aux enfants à programmer !

Jonathan : Finalement, un matin de décembre 2011, j'ai réalisé que nous avions déjà toutes les cartes en main. Il suffisait de choisir une date, lancer des invitations et ouvrir les bureaux de /ut7 un samedi après-midi.

Raphaël : Quand Jonathan a évoqué son idée, j'étais enthousiaste. Ma motivation première, était de montrer à mes enfants ce qu'était mon métier. Après plusieurs séances, ce qui persiste, c'est le même plaisir que celui de jouer aux LEGO avec mon fils : s'amuser en construisant des choses ensemble.

Vous en êtes désormais à huit Coding Goûters, quel retour d'expérience en faites-vous ? Qu'est-ce qui a bien fonctionné ? Qu'est-ce qui peut être amélioré ?

Julien : On sait qu'il ne faut pas trop d'enfants, 12 c'est bien. On sait aussi que à la maison, ça marche moins bien, on est pas assez hors-contexte. Il y a plein de sollicitations, y compris pour les grands !

Raphaël : Une leçon essentielle que j'ai apprise : quand il s'agit d'apprendre, les adultes sont des enfants comme les autres. Une autre encore : c'est important de ponctuer les goûters avec des pauses où l'on prend le temps de célébrer les réalisations des participants. Une piste d'amélioration : publier un petit manuel pour aider de potentiels organisateurs de Coding Goûters à se lancer.

Est-ce facile de gérer en même temps différentes classes d'âge (quant on sait par exemple les écarts qu'il peut y avoir entre

un enfant de 6 ans et de 12 ans) ?

Julien : Cela ne se pose pas dans ces termes. On vient avec nos enfants. Chacun fait.

Raphaël : Nous utilisons le même principe que dans les formations pour adultes de /ut7 : une grande variété d'activités, et la liberté pour chacun de choisir ce dont il a besoin pour apprendre. Ça marche très bien, encore mieux qu'avec des groupes sans enfant.

Julien : Séparer les classes d'âge peut sembler plus facile, mais c'est une homogénéité fictive. Les enfants d'un même âge n'ont ni le même niveau, ni les mêmes envies. Par exemple un enfant de 10 ans avait envie de créer des applications iPad, ce qui l'a motivé pendant tout un goûter pour explorer [Xcode](#) et [Objective-C](#). Un grand de 14 ans pendant ce temps-là faisait du [RoboZZle](#).

Plutôt que des séances « one shot » envisagez-vous d'organiser à terme des « Coding Goûter » plus réguliers tout au long de l'année avec le même groupe d'enfants-parents ? Et de ce fait pouvoir alors proposer quelque chose de plus structuré et progressif ?

Julien : Ce ne sont déjà plus des séances uniques, puisque nous avons organisé près d'un Coding Goûter par mois tout au long de 2012. Selon leurs disponibilités, les enfants et les adultes reviennent d'un goûter à l'autre. Mais derrière cette régularité, il n'y a pas de volonté de structurer l'apprentissage, ni d'introduire de la progressivité. C'est un moment d'exploration, de découverte. [Le but n'est pas d'enseigner](#). Le but n'est pas l'acquisition de compétence en soi. De la même manière que l'on ne fait pas faire du dessin aux enfants pour qu'ils acquièrent une compétence technique précise.

Raphaël : Pour moi, le Coding Goûter est avant tout un loisir

créatif, familial et social. De fait, les familles qui participent, ponctuellement ou régulièrement forment une communauté qui crée une continuité entre chaque séance. Néanmoins, nous ne suivons pas de plan d'une séance sur l'autre, et ce n'est pas prévu.

Je me lancerai peut-être un jour dans la construction d'un programme structuré, mais ça sera en plus du Coding Goûter.

Ne pensez-vous pas que les « Coding Goûter » viennent combler une lacune, un vide de l'Education nationale ? Un déficit aussi bien dans le fond (inviter à coder, à créer) que dans la forme (le dispositif pédagogique assez novateur que vous proposez). A moins que vous jugiez que tout va bien et que chacun est à sa place ?

Raphaël : La pauvreté du programme informatique de l'école m'attriste, et le potentiel de progression est énorme. Attention néanmoins : la recette des Coding Goûters n'est pas nécessairement adaptée au contexte de l'école.

Jonathan : Je regrette également de voir que l'école ne donne plus aux enfants l'occasion de découvrir la magie de la programmation, comme nous en avons eu la chance à l'époque du plan « Informatique pour tous », mais elle ne peut peut-être pas tout faire non plus...

Julien : Au cours des prochaines années, on va à nouveau beaucoup entendre parler de l'enseignement de la programmation. La discussion est actuellement très active au Royaume-Uni, cela va revenir en France.

Et tu peux être sûr que cela sera principalement axé sur le « besoin de développeurs pour l'économie numérique ». On n'est pas du tout sur cet axe. On a envie que nos enfants programment, et oui, c'est vrai qu'ils ne le font pas à l'école et c'est dommage – car ils vont passer **beaucoup de temps** à l'école. Mais on ne cherche pas à fournir des développeurs aux SSII françaises dans 15 ans ! Probablement même le contraire ☐

Est-ce qu'on comble un manque ? Avant tout, on comble un manque... pour nous et nos enfants ! Puis les enfants de nos amis, de nos collègues ☐

D'une certaine manière, on a été obligés de reconnaître qu'on répondait à un besoin fort, car nous avons des emails réguliers de parents qui veulent en organiser dans leur ville, ou être avertis du prochain goûter. À peine visibles, nous étions déjà sollicités.

Est-ce qu'on peut-être une part de la réponse aux difficultés de l'école de s'ouvrir aux changements sociaux en cours ? Pour l'instant non : on est en parallèle du système scolaire, et nous n'avons aucun lien avec les instances scolaires.

Si je vous dis que les « Coding Goûter » c'est quand même encore un « truc de bobos », vous pensez que c'est juste un gros troll ou bien une remarque valide ?

Raphaël : Quand j'avais 8 ans, dans ma campagne, il y avait un « club informatique » (M05 ru13z !). C'était comme un Coding Goûter, mais sans les gâteaux. Ça me passionnait, je n'étais pas le seul, et personne ne s'en étonnait. On ne connaissait pas encore le mot « bobo », ni le mot « troll », d'ailleurs. Cela dit, oui, je suis bobo, et troll-proof, aussi.

Jonathan : La contrainte que nous avons mise pour l'accès au Coding Goûter, à savoir le fait de faire participer parents et enfants ensemble, crée probablement une barrière pour certaines familles où tout simplement les activités partagées ne sont pas la norme. Je ne peux qu'espérer que d'autres formats existeront pour donner à chaque enfant une chance de découvrir la programmation.

Julien : Coding Goûter est issu de parents qui apprécient la culture du code, et qui ont envie de la partager avec leur enfants. Il y a eu des réactions vaguement négatives. La ligne de partage ne semble pas être le niveau d'études, le niveau d'intellectualisme ou le revenu, mais plus la vision de la technologie comme quelque chose de positif, créatif, avec un

empowerment possible ou comme un aspect négatif et enfermant de la vie contemporaine.

À ma connaissance, il y a des enfants de tout milieu qui ont envie de coder.

À l'opposé, il y a des parents de milieux aisés qui n'ont aucune motivation pour encourager leurs enfants à programmer, et même au contraire, y sont hostiles.

Maintenant, si la **vraie** question est « quelle diversité pour les Coding Goûter ? » on peut noter que nous avons déjà une parité fille-garçon des enfants qui est unique pour des sessions de programmation mixte (en fait, on a même toujours eu plus de filles que de garçons...).

C'est un bon signe. Il y a un effet de réseau sur les parents, c'est certain, tout simplement car on est un tout petit groupe qui grandit de proche en proche. Mais du coup, il y a peu de pression de sélection sur les enfants.

Plus concrètement, quels sont, dans le détail, les logiciels que vous proposez ? Quels sont leurs spécificités ? Pourquoi les avoir choisis ?

Julien : On a testé [beaucoup de choses](#), et on continue de tester des nouveaux outils. Il y a des choses incroyables qui se passent du côté des outils web, dans le navigateur. J'ai adoré faire du [LiveCodeLab](#) avec des ados, en particulier. Mais les grands classiques comme [Scratch](#) sont toujours aussi intéressants.

Le choix se fait sur la facilité de prise en main, le niveau des enfants (et des adultes !), le but (si un enfant veut faire un jeu sur tablette, on va l'orienter vers [GameSalad](#), par exemple), et les découvertes du moment.

Raphaël : Pour les logiciels : à chaque séance, on en essaye de nouveaux, et on garde ceux qui nous plaisent.

Je choisis les logiciels en fonction du ou des participants qui programment avec moi, par exemple avec un enfant qui ne sait pas encore lire, ou avec un ingénieur, j'aime bien commencer avec [RoboZZle](#), tandis qu'avec des enfants de 5 à 7

ans, on se raconte une histoire, et on construit un jeu petit à petit sur Scratch. Même si ils ne conçoivent qu'une petite partie de l'algo, le plaisir d'avoir créé est bien là ! En général, on arrête de programmer quand ça devient plus amusant de jouer que de créer le jeu.

Scratch est aussi idéal pour la tranche d'âge intermédiaire : souvent, des groupes de deux ou trois enfants de 8 à 50 ans se forment. Ils suffit de les mettre sur la voie, et ils parviennent à créer des programmes, en s'appuyant sur les participants les plus expérimentés (pas nécessairement les plus âgés). Et avec des garçons pré-ados, on a tenté de construire un circuit logique dans un univers virtuel ([Minecraft](#)). Pas facile de faire collaborer tous ces avatars !

Comprenez-vous ceux qui (comme nous) souhaitent que les logiciels proposés soient « le plus libre possible » ?

Raphaël : Oui. Et d'ailleurs, goûter au plaisir d'utiliser du code que l'on a écrit soi-même, c'est faire un premier pas dans les traces qui mènent au logiciel libre, non ?

Jonathan : Je trouve cela assez sain. Au quotidien, je n'utilise pas que des logiciels libres, mais quand j'en ai l'occasion j'essaie d'expliquer à mes enfants ce qu'est un logiciel libre afin qu'elles puissent plus tard faire des choix informés.

Julien : Le logiciel libre fonctionne évidemment en harmonie avec les pratiques d'appropriations collectives.

Il y a des raisons idéologiques à ça, mais il y a aussi des raisons pratiques. Un exemple très concret : les enfants français ont besoin que les interfaces, la documentation, les exemples, soient traduits en français. Un outil libre est traduisible dès que la communauté le veut.

Par exemple, j'ai pris l'initiative de traduire LiveCodeLab, les tutoriaux en particulier, car je trouvais que c'était un outil fascinant, et je voulais voir comment les enfants et les ados allaient l'utiliser. Un code ouvert et un développeur

amical, et cela a pris quelques heures !

Cela dit, j'aime les contradictions. Tester tous les outils, c'est se confronter, et confronter les enfants les plus grands, aux choix de leurs outils, aux systèmes parfaits mais propriétaires et verticaux, aux possibilités des outils ouverts d'être modifiés, aux rythmes d'évolutions des outils qui ne sont pas les mêmes.

De fait, des outils payants et fermés auront bien sûr bien moins de succès dans le contexte des Coding Goûters que des outils libres. La partie grise ce sont les outils propriétaires gratuits ou freemium très bien réalisés, comme GameSalad, qui ont une position unique et intéressante. On aime GameSalad comme on aime Photoshop, ou Google Docs. Un bel outil logiciel reste un bel outil logiciel.

Est-ce que vous avez déposé le nom et le concept de « Coding Goûter » ? Comme j'imagine que non, cela signifie que tout le monde peut en organiser ! Vous connaissant un peu, j'imagine même que c'est quelque chose que vous encouragez. Quels conseils donneriez-vous donc, comment vous contacter et trouver trace des « Coding Goûter » précédents ?

Jonathan : Pas de marque déposée effectivement. L'idéal serait au contraire que le mot devienne aussi banal que « week-end » ou « pique-nique » !

Julien : On encourage tout le monde à organiser des Coding Goûters, bien sûr !

On imagine que dans quelques temps, il y aura des Coding Goûter un peu partout en France, et ailleurs, et que nos enfants pourront y participer où qu'ils soient, se faire de nouvelles copines et de nouveaux copains.

Ce qui ne doit pas arriver, c'est de laisser le concept être avalé par les habitudes antérieures, et devenir trop scolaire ou trop orienté-animateur et donc moins exploratoire et moins dirigé par les désirs créatifs des enfants.

Si vous participez avec vos enfants à un Coding Goûter, vous savez que ça ne sera pas un cours ou un tutoriel, que vous

pourrez rester avec vos enfants, qu'il y aura des démospectacles par les enfants – et des gâteaux ! Ce sont tous ces petits détails qui comptent pour nous.

Le format est encore en évolution, on teste des choses – mais on tient énormément à l'esprit.

Un dernier mot, un prochain rendez-vous ?

Julien : Il y a des Coding Goûter presque tous les mois. Pour être averti du prochain, il suffit d'envoyer un message à *contact AT codinggouter.org*, ou de fréquenter notre [groupe Facebook](#).

Raphaël : A ceux qui voudraient organiser leur [Coding Goûter](#) : lancez-vous ! Si vous ne savez pas comment vous y prendre, venez nous voir, ou mieux : demandez de l'aide à vos enfants.

