



**ACADÉMIE
DE PARIS**

*Liberté
Égalité
Fraternité*



Capytale

2 octobre 2023

Genèse de Capytale (sept. 2019)

- **SNT** (Sciences numériques et technologie)
- **NSI** (Numérique et sciences informatiques)
- **codage informatique** dans les enseignements de :
 - mathématiques
 - physique-chimie
 - sciences de l'ingénieur
 - SVT



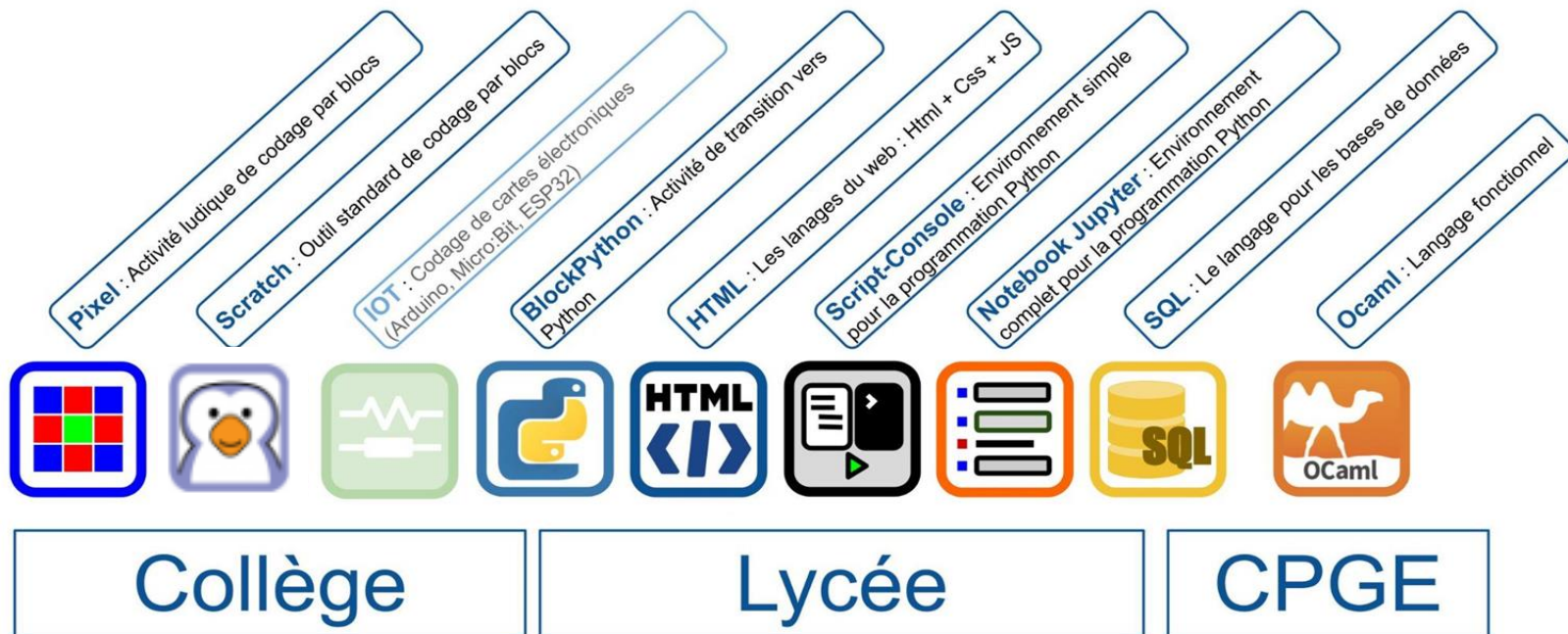
Capytale est un studio de création et de partage d'activités pédagogiques pour l'apprentissage du codage

1. Un environnement de travail **standardisé** et adapté aux besoins de l'enseignement
2. Un service accessible **sans installation** avec un simple navigateur web
3. Une **communauté d'enseignants** qui participent à une bibliothèque d'activités partagées sous licence libre
4. Un **commun numérique** entièrement souverain et respectueux du RGPD

Capytale est conçu pour répondre à 5 exigences

1. Proposer une sélection d'outils adaptés aux besoins pédagogiques autour du codage pour les enseignements scientifiques : codage par bloc, langages de programmation, simulation, modélisation, systèmes d'exploitation, etc.
2. Fluidifier au maximum les échanges pédagogiques enseignant ↔ élèves (distribution des activités aux élèves avec consignes, rendu des productions des élèves, corrections et commentaires des productions)
3. Permettre de travailler en classe comme à la maison, sur tout périphérique depuis un simple navigateur et sans aucune installation locale
4. Faciliter les échanges entre pairs dans le cadre d'un réseau d'utilisateurs et autour d'une bibliothèque de partage de contenus (communauté d'enseignants créateurs de ressources pédagogiques)
5. Disposer d'un outil pérenne, institutionnel, souverain, de confiance et respectueux du RGPD.

Les activités de codage en 2022



Les activités pour les STIM en sept. 2023

SNT / NSI



Bloc-Python



CodePuzzle



Script-console Python



Notebook Python



Notebook SQL



HTML + CSS + JS



Arduino



BBC micro:bit

Mathématiques



MathALÉA



GeoGebra



Pixel'Art



Codabloc (Scratch)



Bloc-Python



Code Puzzle



Script-console Python



Notebook Python

Technologie



Pixel'Art



Codabloc (Scratch)



Bloc-Python



Code Puzzle



HTML + CSS + JS



Arduino



BBC micro:bit



ESP32



mBot



Raspberry Pi Pico



Buddy



mBot2 et CyberPi



Ellibot



Galaxia



Nucleo-L476RG



Nucleo-WB55RG



M5Stack



Thymio

Physique-Chimie



Codabloc (Scratch)



Bloc-Python



Code Puzzle



Script-console Python



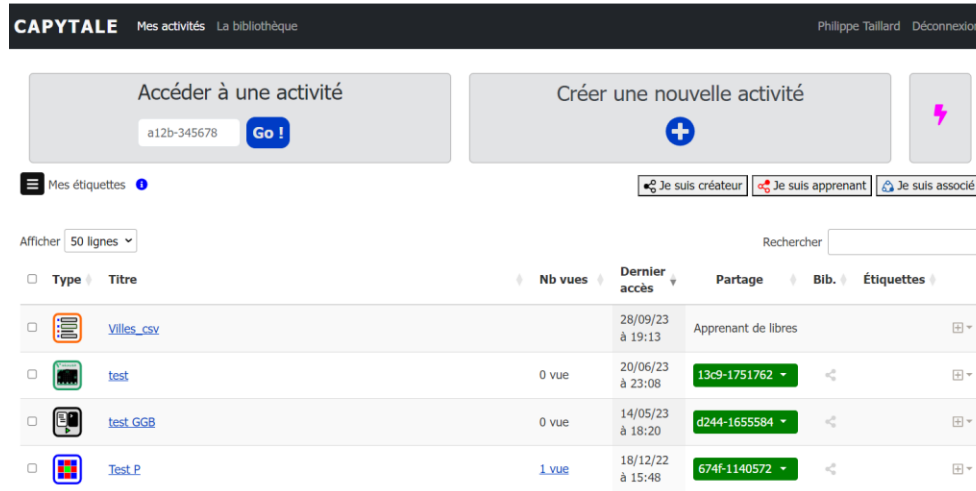
Notebook Python



Arduino

Usage par l'enseignant

1. L'enseignant commence par créer une activité avec une consigne
2. Ensuite, il la diffuse en communiquant un code de partage à ses élèves qui vont pouvoir travailler sur une copie personnelle

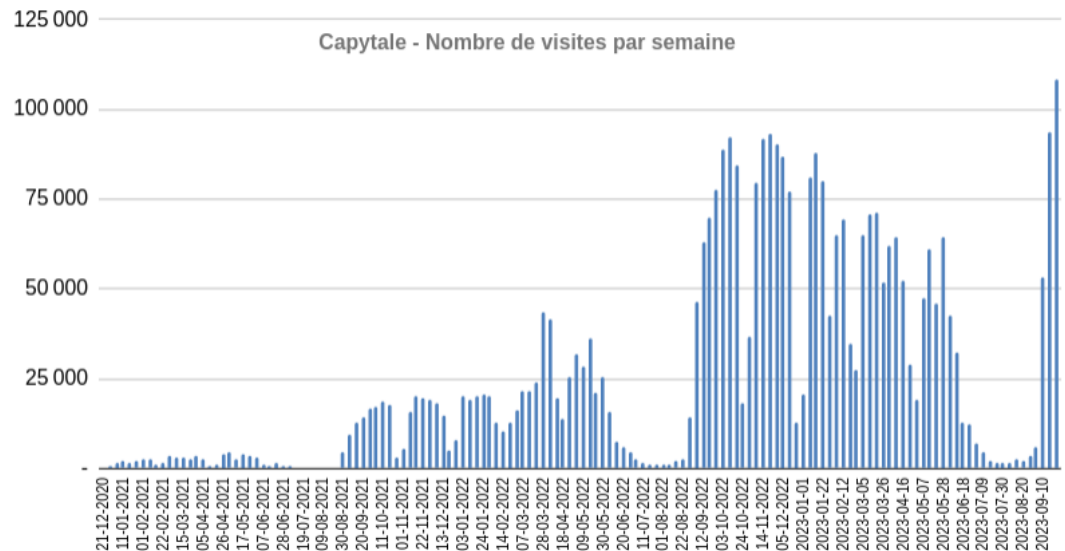


The screenshot shows the CAPYTALE interface for a teacher. At the top, there's a navigation bar with 'CAPYTALE', 'Mes activités', 'La bibliothèque', and user information 'Phillipe Taillard Déconnexion'. Below this, there are two main buttons: 'Accéder à une activité' (with a text input 'a12b-345678' and a 'Go !' button) and 'Créer une nouvelle activité' (with a plus icon). A sidebar on the left shows 'Mes étiquettes'. Below the buttons, there are three role indicators: 'Je suis créateur', 'Je suis apprenant', and 'Je suis associé'. A search bar and a dropdown for 'Afficher 50 lignes' are also present. The main content is a table of activities.

Type	Titre	Nb vues	Dernier accès	Partage	Bib.	Étiquettes
	Villes_csv		28/09/23 à 19:13	Apprenant de livres		
	test	0 vue	20/06/23 à 23:08	13c9-1751762		
	test_GGB	0 vue	14/05/23 à 18:20	d244-1655584		
	Test_P	1 vue	18/12/22 à 15:48	674f-1140572		

3. Le tableau de bord de l'enseignant permet ensuite d'accéder aux copies rendues par les élèves pour les corriger, annoter et évaluer.

Audience et déploiement en sept. 2023



Capytale, commun numérique de la stratégie numérique pour l'éducation 2023-2027

Feuille de route :

- Continuer à étoffer l'offre d'activités de codage pour offrir un service complet et continu pour les STIM sur l'ensemble du second degré
- Mettre en place l'auto-correction et l'évaluation automatique
- Améliorer et enrichir la bibliothèque
- Mettre en place l'interopérabilité Capytale-ELEA et Capytale-magistère pour permettre l'intégration en un clic d'activités de codage dans un cours ou une formation

Vidéos

- Présentation https://pia.ac-paris.fr/portail/jcms/p2_2842265/capytale
- RUN : https://pia.ac-paris.fr/portail/jcms/22284407_MediaPlus/utiliser-capytale-pour-des-activites-en-mathematiques-septembre
- RUN : https://pia.ac-paris.fr/portail/jcms/22264830_MediaPlus/utiliser-capytale-pour-des-activites-en-mathematiques-au-college-geogebra-et-mathalea
- RUN : https://pia.ac-paris.fr/portail/jcms/22130981_MediaPlus/dane-run-activites-python-a-l-aide-de-jupyter-et-capytale
- RUN : https://pia.ac-paris.fr/portail/jcms/22152466_MediaPlus/run-utilisation-raisonnee-de-capytale-en-physique-chimie
- RUN : https://pia.ac-paris.fr/portail/jcms/22133433_MediaPlus/run-construire-et-partager-facilement-une-activite-de-codage-avec-capytale

L'équipe projet

Philippe Taillard, DAN, maîtrise d'ouvrage

Dominique Cagnon, DSI, maîtrise d'œuvre

Nicolas Poulain, DSI Paris, chef de projet

Thomas Jaisson, DANE-DSI Paris, développement

Romain Casati, DRANE Orléans-Tours, développement

Maverick Chardet, DSI Paris, développement

Sarra Ben Fredj, DSI Paris, développement