



Le Sugar Labs®, organisme non lucratif à but éducatif, célèbre le "Digital Learning Day" avec deux lauréats au grand prix du "Google Code-In"

Cambridge (Massachusetts), 5 février, 2013 - Le Sugar Labs®, l'éditeur éducatif à but non lucratif de logiciels libres et ouverts à destination des enfants, a le plaisir de célébrer la journée d'apprentissage numérique (Digital Learning Day) du 6 février [1] avec les lauréats au grand prix Google Code-In [2] Agustin Zubiaga Sanchez et Aneesh Dogra, deux participants brillants au programme annuel de Google destiné aux élèves de l'enseignement secondaire, âgés de 13 à 17 ans. Plus de 50 participants représentant 14 pays, accompagnés par 22 tuteurs volontaires pour le Sugar Labs®, ont contribué à améliorer Sugar. Les lauréats visiteront le siège de Google à Mountain View, en Californie, au cours du printemps prochain. Google Code-In et son programme associé destiné aux étudiants de niveau universitaire, le Google Summer of Code, invitent les organismes open source à encadrer des étudiants travaillant sur des tâches de programmation et de documentation réelles.

Agustin (Aguz pour ses amis) est âgé de 15 ans. Il vit dans un village en Uruguay et vient d'obtenir son diplôme universitaire du centre Rafael Perazza de l'Universidad del Trabajo del Uruguay (UTU). Utilisateur de Sugar depuis plusieurs années, son enseignant du club informatique l'a encouragé à apprendre le langage de programmation Python utilisé par Sugar. L'un de ses projets consistait à ajouter des images d'arrière-plan à la page d'accueil de Sugar. Il déclare : "C'est grâce à Sugar que j'ai commencé à programmer. Aujourd'hui, je suis très heureux d'être l'un de ses développeurs."

Aneesh, lui aussi lauréat du Google Code-In de l'an passé, a 17 ans et vit au Punjab, en Inde. Il a participé à la mise à jour de plusieurs "apps" Sugar destinées aux enfants et a contribué à la rédaction du livre électronique "Make Your Own Sugar Activities!" [Réalisez votre propre activité Sugar] [3]. Après avoir gagné différents prix, parmi lesquels le concours de programmation "Raspberry Pi Summer Coding Contest" [4] de l'an passé, il s'intéresse aux applications audiovisuelles et à la sécurité informatique. Aneesh publie son blog [5], où il présente ses projets et ses activités.

"Choisir les lauréats n'était pas une tâche facile", explique Chris Leonard, le correspondant du Sugar Labs® auprès du Google Code-In. "Un bon tiers de nos participants ont réalisé différentes tâches. Aneesh a eu une activité prolifique, avec plus de 40 tâches à son actif, et Aguz a apporté des améliorations capitales à la plateforme Sugar. Tous nos participants ont beaucoup appris au cours de ces trois derniers mois. Fait remarquable, l'un des participants, Daniel Francis, d'Uruguay, a dû se retirer du concours après avoir été désigné au Sugar Labs Oversight Board pendant le déroulement du concours. Détail important : vient tout juste d'avoir 14 ans."

"Six ans après la première utilisation de Sugar dans des salles de classe, cette première génération d'étudiants préfigure les ingénieurs, les auteurs et les enseignants de demain," a déclaré Walter Bender, le fondateur du Sugar Labs®. "Aguz et Daniel ont grandi avec Sugar, en Uruguay, alors que Sugar est utilisé dans toutes les écoles et que le Google Code-In compte son tout premier participant originaire du Pérou, pays dans lequel Sugar intègre également le cursus scolaire national. Sugar a été conçu pour sa facilité d'accès et son potentiel illimité. Le

"Journal", les "Activités", les fonctions de collaboration et de visualisation du code source, qui intègrent la plateforme Sugar, en font un instrument idéal pour la classe."

Sugar est utilisé dans de nombreux pays émergents dans le monde entier, participant au programme "One Laptop Per Child" [6]. Il s'adresse, plus largement, à tous les enfants qui découvrent le 21ème siècle numérique. Gerald Ardito, membre du bureau du Sugar Labs®, enseignant de collège et professeur d'informatique à Westchester (New-York), utilise Sugar dans différents contextes éducatifs. De son propre aveu, "Observer les étudiants prendre littéralement en mains leur propre apprentissage grâce à Sugar est une expérience unique". "J'ai observé à de nombreuses reprises, au cours de ces dernières années, comment ils passaient du stade de consommateurs de médias numériques à celui de producteurs."

Le Sugar Labs® tient à exprimer sa gratitude à Google et tout particulièrement à Bradley Kuhn, le directeur exécutif du Software Freedom Conservancy, organisme fédérant le Sugar Labs® et 27 autres projets de logiciels libres et ouverts.

[1] <http://www.digitalllearningday.org>

[2] <http://developers.google.com/open-source/gci/2012>

[3] <http://www.flossmanuals.net/make-your-own-sugar-activities>

[4] <http://www.raspberrypi.org/archives/2544>

[5] <http://anee.me>

[6] <http://laptop.org>

A propos de Sugar Labs®: Sugar Labs® est une organisation non lucrative de volontaires, membre du projet Software Freedom Conservancy. A l'origine intégré au projet One Laptop Per Child, Sugar Labs coordonne les volontaires dans le monde qui sont passionnés par l'idée de fournir des opportunités d'éducation à travers la plate-forme éducative Sugar. Sugar Labs(R) est soutenu par des donations et cherche des fonds pour accélérer son développement. Pour plus d'information, voir <http://www.sugarlabs.org/press> ou contacter pr@sugarlabs.org.

Sugar Labs® est une marque déposée de la Software Freedom Conservancy. Les autres marques déposées sont la propriété respective de leur auteurs.