

Code Week 2024



Une semaine pour encourager
l'apprentissage de la
programmation pour toutes
et tous !



CITIZEN CODE

À LA CONQUÊTE DE L'ESPACE

CODE WEEK

14-27 octobre 2024

- Concours
- Webinaire
- Vidéos
- Actions locales
- Témoignages

GRATUIT

SAVE THE DATE!

Nous avons choisi de thématiser l'événement autour de la **conquête de l'espace**. Le numérique et la programmation étant au cœur des principaux défis montrant l'importance du numérique pour une **carrière scientifique**.

 En tant qu'**ambassadeur** de l'initiative soutenue par la **Commission européenne**, Tralalere prépare déjà activement la semaine de la "**Code Week**" 

Du 14 au 27 octobre !

Une initiative européenne gratuite

Plusieurs activités gratuites destinées aux élèves et aux enseignants :

- **Des kits pédagogiques** sur le thème pour une séance clef en main à animer en classe ou en périscolaire pour trois niveaux (**primaire, collège et lycée**)
- **Un concours** pour les classes de **collège et lycée** autour de la programmation sur Citizen Code Python
- Un **webinaire** pour les familles
- **Des vidéos témoignages** et des nouveautés sur nos réseaux



En octobre, profitez de la CodeWeek pour faire découvrir les mémoires du numérique à vos élèves. Proposez leur équipement d'acquisition basé de la programmation en leur mettant dans la peau d'un développeur de jeux vidéo.

Déjà à notre kit #CodeWeek Collège, pas besoin de connaissances numériques préalables. Laissez-vous simplement guider pour animer un atelier clé en main. Le kit vous offre tous les éléments pour une séance interactive et immersive, à savoir : découvrir des mémoires du numérique et de la programmation, vidéos ludiques et manipulation d'une interface de création de jeux vidéo.

Compétences travaillées

Liens avec les programmes scolaires :

Nombres et calcul :

Algorithme de programmation ;

Ecrire, mettre au point et sélectionner un programme ;

Enseignement moral et civique :

Sensibiliser aux enjeux sociaux et retracer l'histoire du numérique ;

Aider les élèves à résoudre certains problèmes algorithmiques à l'aide du numérique ;

Liens avec les compétences CRN et PIX :

Domaine 2 : Collaboration et collaboration :

Compétence 2.1 : Travailler ;

Compétence 2.3 : Collaborer ;

Compétence 2.4 : S'insérer dans le monde numérique ;

Domaine 3 : Création de contenus :

Compétence 3.4 : Programmer ;

Domaine 5 : Environnement numérique :

Compétence 5.1 : Résoudre des problèmes techniques ;

Compétence 5.2 : Evaluer dans un environnement numérique ;

Déroulé de l'atelier

Cible :

-Adolescents de 11 à 15 ans (cycles 3 et 4) ;

Durée :

Environ 1 heure 30 ;

Cet atelier peut être approfondi à l'aide des activités et ressources présentées dans la rubrique "Pour aller plus loin". Il est pensé pour une utilisation collective ou en petits groupes.

Matériel nécessaire :

-Atelier réalisé en petits groupes : un ordinateur par groupe, connecté et muni d'internet ;

-Atelier réalisé en classe entière : un vidéoprojecteur ou un TNI ;

Objectifs pédagogiques :

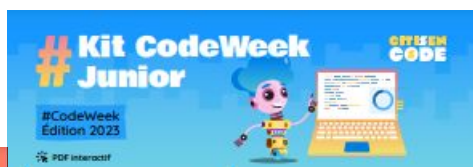
-Sensibiliser les jeunes, de façon ludique et interactive, à l'histoire du numérique dans les différents secteurs professionnels ;

-Comprendre la mise en production numérique des contenus de compétences variés et en travail d'équipe ;

-Découvrir, en manipulant, différents métiers du numérique faisant intervenir ces compétences ;

-Acquiescer une meilleure compréhension des métiers du numérique pour une orientation scolaire ;

-Découvrir la programmation et le graphisme en créant son premier jeu vidéo ;



En octobre, profitez de la CodeWeek pour faire découvrir les mémoires du numérique à vos élèves. Proposez leur équipement d'acquisition basé de la programmation en leur mettant dans la peau d'un expert du numérique. Or vous avez consacré un atelier ludique et clé en main. Laissez-vous guider et découvrez comment créer, manipuler, programmer et aux algorithmes, vidéos de programmation d'outils numériques.

Compétences travaillées

Liens avec les programmes scolaires :

Mathématiques : utiliser un raisonnement logique et une méthode pour résoudre un problème ;

Pratiques artistiques : utiliser les outils numériques ;

MoS : utiliser les outils numériques ;

Représentation et communication : utiliser les outils numériques ;

Représentation et communication : utiliser les outils numériques ;

Représentation et communication : utiliser les outils numériques ;

Représentation et communication : utiliser les outils numériques ;

Représentation et communication : utiliser les outils numériques ;

Représentation et communication : utiliser les outils numériques ;

Représentation et communication : utiliser les outils numériques ;

Représentation et communication : utiliser les outils numériques ;

Représentation et communication : utiliser les outils numériques ;

Représentation et communication : utiliser les outils numériques ;

Représentation et communication : utiliser les outils numériques ;

Représentation et communication : utiliser les outils numériques ;

Représentation et communication : utiliser les outils numériques ;

Représentation et communication : utiliser les outils numériques ;

Représentation et communication : utiliser les outils numériques ;

Représentation et communication : utiliser les outils numériques ;

Représentation et communication : utiliser les outils numériques ;

Représentation et communication : utiliser les outils numériques ;

Représentation et communication : utiliser les outils numériques ;

Représentation et communication : utiliser les outils numériques ;

Représentation et communication : utiliser les outils numériques ;

Représentation et communication : utiliser les outils numériques ;

Représentation et communication : utiliser les outils numériques ;

Représentation et communication : utiliser les outils numériques ;

Représentation et communication : utiliser les outils numériques ;

Représentation et communication : utiliser les outils numériques ;

Représentation et communication : utiliser les outils numériques ;

Représentation et communication : utiliser les outils numériques ;

Représentation et communication : utiliser les outils numériques ;

Représentation et communication : utiliser les outils numériques ;

Représentation et communication : utiliser les outils numériques ;

Représentation et communication : utiliser les outils numériques ;

Représentation et communication : utiliser les outils numériques ;

Représentation et communication : utiliser les outils numériques ;

Représentation et communication : utiliser les outils numériques ;

Représentation et communication : utiliser les outils numériques ;

Représentation et communication : utiliser les outils numériques ;

Représentation et communication : utiliser les outils numériques ;

Représentation et communication : utiliser les outils numériques ;

Représentation et communication : utiliser les outils numériques ;

Représentation et communication : utiliser les outils numériques ;

Représentation et communication : utiliser les outils numériques ;

Représentation et communication : utiliser les outils numériques ;

Représentation et communication : utiliser les outils numériques ;

Représentation et communication : utiliser les outils numériques ;

Représentation et communication : utiliser les outils numériques ;

Représentation et communication : utiliser les outils numériques ;

Représentation et communication : utiliser les outils numériques ;

Représentation et communication : utiliser les outils numériques ;

Représentation et communication : utiliser les outils numériques ;

Représentation et communication : utiliser les outils numériques ;

Représentation et communication : utiliser les outils numériques ;

Représentation et communication : utiliser les outils numériques ;

Déroulé de l'atelier

Cible :

-Enfants de 4 à 10 ans (cycles 1 et 2) ;

Durée :

Environ 1 heure ;

Cet atelier peut être approfondi à l'aide des activités et ressources présentées dans la rubrique "Pour aller plus loin". Il est pensé pour une utilisation collective ou en petits groupes.

Matériel nécessaire :

-Atelier réalisé en petits groupes : un ordinateur par groupe, connecté et muni d'internet ;

-Atelier réalisé en classe entière : un vidéoprojecteur ou un TNI ;

Objectifs pédagogiques :

-Initier les enfants à la programmation informatique et à la programmation ;

-Comprendre le fonctionnement d'un algorithme simple et le traduire dans un langage de programmation ;

-Développer des compétences de base en programmation pour commencer avec un objet interactif ;

-Être capable d'ordonner et de planifier une séquence d'actions simple à l'aide d'une commande directionnelle ;



Inscription via notre formulaire disponible ici : <https://survey.tralalere.com/index.php/483562?lang=fr>

Tralalere a créé Citizen Code, programme d'initiation à la programmation et au numérique pour :



Rendre les jeunes **acteurs** et **créateurs** plus que Consommateurs du numérique.

Engager les jeunes dans l'apprentissage de leur **programme scolaire** de programmation.

Préparer **l'employabilité**, avec des compétences en forte demande.

Réduire les inégalités contre une fracture numérique et pour une place des femmes dans le numérique.

Pour une égalité filles-garçons

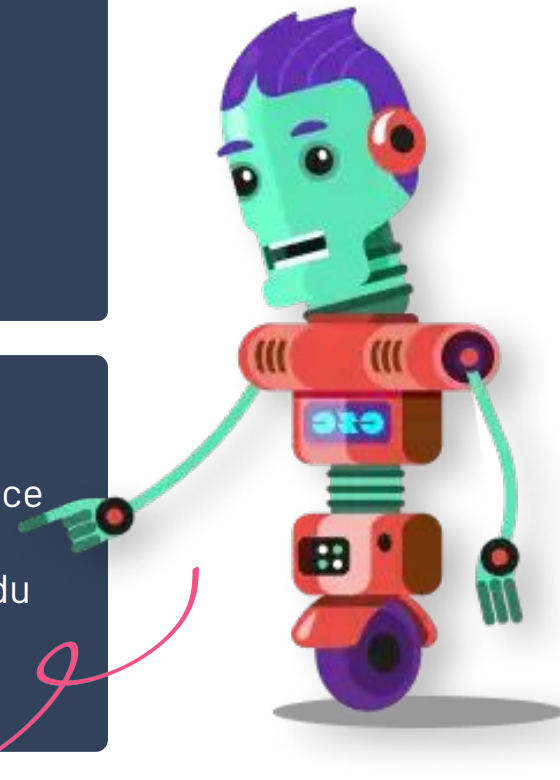


Donner de la visibilité aux profils de femmes scientifiques et ingénieures

Attirer les jeunes filles dans l'apprentissage du numérique

Mettre en valeur les travaux des rôles modèles scientifiques féminins

Contribuer à la naissance de vocation de jeunes filles pour les métiers du numérique





**CITIZEN
CODE**



Une plateforme labellisée GAR et composé de 3 ressources gratuites :



SENSIBILISER À LA CULTURE NUMÉRIQUE ET INITIER A LA PROGRAMMATION





**CITIZEN
CODE**
JUNIOR



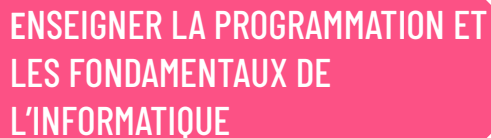
Cycles 2 et 3
7 - 11 ans



**CITIZEN
CODE**
Collège



Cycles 3 et 4
11 - 15 ans



ENSEIGNER LA PROGRAMMATION ET LES FONDAMENTAUX DE L'INFORMATIQUE



**CITIZEN
CODE**
PYTHON



Cycles 3, 4 et lycée
11 - 17 ans



Ensemble, mettons le numérique à l'honneur pour la Code Week



Lunise et Ornella

Équipe diffusion

ornella@tralalere.com

lunise@tralalere.com

07 80 91 79 65



www.citizencode.net



www.InternetSansCrainte.fr



www.tralalere.com

