



Citizen Code Junior, s'adresse aux enfants de 6 à 11 ans avec 4 parcours clefs en main, gratuits et ludiques. Les élèves découvrent activement et à leur rythme les grandes thématiques actuelles de la culture et création numérique au travers d'activités passionnantes et variées.

Les temps de création et de manipulation des outils de programmation permettent aux jeunes enfants d'acquérir des connaissances et compétences numériques de manière ludique, et favorisent leur engagement. Les activités proposées s'inscrivent pleinement dans le cadre de référence des compétences numériques (CRCN) de l'Education nationale et des compétences de la certification PIX.



- > **Adaptables** : pensés pour une expérience aussi agréable en autonomie qu'en groupe, à la maison, en parascolaire, périscolaire, ou en milieu scolaire.
- > **Engageants et immersifs** : des activités numériques variées et amusantes, dont des manipulations pour éveiller l'intérêt des enfants à la citoyenneté numérique et à la programmation.
- > **Accessibles pour tous** : pour une prise en main rapide et sans expertise préalable dans le domaine du numérique, pour une utilisation facilitée en milieu scolaire grâce aux fiches pédagogiques claires et détaillées.

Prérequis

Le parcours peut être proposé quel que soit le niveau de connaissance préalable des élèves et des enseignants, sans compétences nécessaires dans le domaine du numérique, à un large public des enfants.

- > Un ordinateur ou tablette
- > Et/ou un vidéoprojecteur ou TBI

Durée d'un atelier Citizen Code Junior

Entre 30 minutes et 60 minutes.

LE PROJET

1

Donnée

Citizen Code Junior

- Le parcours "À la découverte de la donnée"

Un parcours clé en main pour découvrir la donnée numérique, son cycle de vie et comment la manipuler avec créativité. Ce parcours vise à faire découvrir aux élèves la donnée et son cycle de vie. Les enfants manipulent une base de données en créant de courtes histoires.

Objectifs :

- > Découvrir les données numériques et personnelles, leurs valeurs, les informations qu'elles contiennent et leurs représentations.
- > Illustrer le cycle de vie de la donnée au travers la manipulation d'une base de données.
- > Savoir exploiter des données recueillies pour générer un contenu créatif.
- > Réfléchir aux usages du numérique et aux données qu'ils génèrent.

Donnée

Donnée



2

CITIZEN CODE JUNIOR

- LE PARCOURS "LE NUMÉRIQUE, UNE RÉVOLUTION AU QUOTIDIEN"

Un parcours interactif pour comprendre la "révolution" numérique et son impact sur notre quotidien visant à présenter les découvertes causées par le numérique. Ce parcours invite également les enfants à questionner leurs usages numériques quotidiens à travers une activité interactive.

Objectifs :

- > Comprendre la révolution historique et sociétale associée à l'apparition du numérique et sa présence dans notre vie quotidienne.
- > Comprendre comment communiquer, travailler et se former au travers d'activités numériques interactives.



Citizen Code Junior - Le parcours "La programmation informatique & le trésor des algorithmes"

Un parcours de découverte et manipulation de la programmation informatique et des algorithmes simples. Les enfants sont acteurs de leur apprentissage en se mettant dans la peau d'un développeur programmant des séquences d'instructions.

Objectifs :

- > Initier les enfants à la programmation informatique au travers de supports de pédagogie active.
- > Comprendre le fonctionnement d'un algorithme simple au quotidien et le transposer dans un contexte de programmation informatique.
- > Développer des compétences de bases en programmation pour interagir avec un objet interactif.
- > Être capable d'ordonner et de planifier une séquence d'actions simples à l'aide d'une commande directionnelle.

CITIZEN CODE JUNIOR - LE PARCOURS "DÉCOUVRIR ET S'INITIER AU PIXEL ART"

Un parcours numérique adressé aux enfants pour découvrir le pixel art et la culture numérique. Ce parcours vise à faire découvrir aux élèves le numérique et ses interconnexions avec les arts au travers de la création d'une œuvre de pixel art.

Objectifs :

- > Découvrir le pixel, ses utilisations numériques et artistiques via le pixel art.
- > Être capable de reconnaître des œuvres de pixel art.
- > Créer son œuvre de pixel art à l'aide de l'outil numérique GleanCode.
- > Exprimer sa créativité artistique tout en développant ses compétences numériques.



Évaluation

Nous sommes attentifs à la pertinence et à la qualité des ressources que nous proposons. Pour en garantir la gratuité et permettre de faire évoluer nos parcours, [un court formulaire](#) à compléter à l'issue de chaque atelier nous permet de collecter les retours d'expériences et recommandations afin de proposer des ressources qui répondent aux besoins terrain.



Citizen Code, des parcours développés par Tralalere dans le cadre d'[Internet Sans Crainte](#), programme national de sensibilisation des jeunes au numérique soutenu par la Commission européenne et opéré par Tralalere.

www.citizencode.net/citizen-code-junior/

