



Code week 2024 : développons ensemble les compétences en programmation

publié le 16/09/2024

Descriptif :

Une semaine du code pour dynamiser les apprentissages, et éviter la fracture numérique en programmation. Des kits pour organiser des ateliers entre le 14 et le 27 octobre, un webinaire pour les familles le 17 octobre.

Sommaire :

- Pourquoi apprendre la programmation ?
- Quel est le principe ?
- Quelles nouveautés par rapport à 2023 ?
- Que contiennent les kits ?

Organisée du 14 au 27 octobre 2024, la semaine européenne du code est une **initiative citoyenne** qui vise à apprendre la programmation et l'alphabétisation numérique à tous et toutes de manière amusante et attrayante.



● Pourquoi apprendre la programmation ?

- ▶ Pour aider à comprendre le monde en mutation rapide qui nous entoure
- ▶ Pour comprendre le **fonctionnement** de la technologie (que l'on soit garçon ou fille)
- ▶ Pour développer des **compétences** et des **aptitudes** afin d'étudier de nouvelles idées et d'innover : de nombreux collectifs (entreprises, administrations, associations) ont eu recours à une personne sachant programmer pour inventer des solutions adaptées à leurs besoins propres.

● Quel est le principe ?

Comme pour le Safer Internet Day, chaque établissement choisit quelles actions développer autour du code et de la programmation, afin de **sensibiliser** ou de consolider les compétences des élèves dans ce domaine. Il peut s'agir d'un cours, d'un atelier, d'un événement, d'une exposition, d'un défi...
_Les organisateurs (pour la France l'académie de Versailles et Tralalere, entreprise de l'économie sociale et solidaire) **fournissent des ressources** [↗](#).

La Code Week a lieu dans toute l'Union Européenne. Pour découvrir tous les événements mais aussi en proposer, rendez-vous sur le site [Code Week européen](#) [↗](#).

● Quelles nouveautés par rapport à 2023 ?

- Des **kits clés en main** (primaire, collège et lycée) proposés par Tralalère afin de mener des séances de sensibilisation à la programmation et au numérique. Les kits sont centrées sur le thème de la conquête spatiale et la programmation, avec un accent particulier sur la **promotion des femmes** dans le numérique.
- Un **concours Citizen Code Python** [↗](#) organisé pour tous les élèves.

- Un **Webinaire "A la conquête de ton avenir !"** [🔗](#) à destination des **familles** le 17 octobre 2024 de 19H à 20H.



● Que contiennent les kits ?

○ - Kit junior [🔗](#) :

Découvrez comment la programmation informatique et les mathématiques ont contribué au premier pas de l'Homme sur la lune grâce aux travaux de Mary Jackson, Katherine Johnson et Dorothy Vaughan ! En 1h, cet atelier ludique et clé en main permet de faire découvrir aux élèves la programmation et les **algorithmes**, des vidéos ludiques et de la manipulation d'outils numériques.

Liens avec les compétences CRCN et Pix :

Domaine 2 Communication et collaboration

- 2.3. Collaborer
- 2.4. S'insérer dans le monde numérique

Domaine 3 : Création de contenu (niveaux 1, 2 et 3)

- Compétence 3.4 : Programmer

○ - Kit collège [🔗](#) :

Mettez vos élèves dans la peau d'un développeur et développeuses de **jeux vidéo** pour les sensibiliser aux métiers du numérique et à la place essentielle des femmes dans les sciences et le numérique. Atelier d'1H30 à 2H comportant des activités "débranchées".

Liens avec les compétences CRCN et PIX :

Domaine 2 : Communication et collaboration

- Compétence 2.1 : Interagir ;
- 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 : Évoluer dans un environnement numérique.

○ - Kit lycée [🔗](#) :

Découverte des grandes thématiques de **communication humain-machine** (langage binaire, langages de programmation, algorithmes et **raisonnement logique**) au travers d'activités et de quiz ludiques basés sur la **coopétition**. Mise en valeur de la place essentielle des femmes scientifiques dans les domaines du spatial, des mathématiques et de l'informatique de nos jours.

Liens avec les compétences CRCN et PIX :

Domaine 2 : Communication et collaboration

- Compétence 2.1 : Interagir ;
- Compétence 2.3 : Collaborer ;
- Compétence 2.4 : S'insérer dans le monde numérique.

Domaine 3 : Création de contenus

- Compétence 3.4 : Programmer.

