



# Code Week

publié le 01/10/2025

## Descriptif :

Un kit cycle 2 et cycle 3 clé en main d'internet sans crainte pour faire découvrir la programmation et les algorithmes, en s'inspirant du travail de trois mathématiciennes qui ont contribué aux premiers pas de l'homme sur la Lune : Mary Jackson, Katherine Johnson et Dorothy Vaughan !

## Sommaire :

- Présentation
- Contenu du kit
- Matériel nécessaire

## ● Présentation

Comme chaque année, octobre est le mois de la Code Week ! Cette semaine européenne dédiée au code et à la programmation numérique aura lieu **du 11 au 26 octobre**, pour rendre le codage plus accessible à toutes et à tous, et célébrer la place des femmes dans le numérique.

Internet sans crainte propose un kit qui permet d'animer un atelier pour faire découvrir la programmation et les algorithmes, en s'inspirant du travail de trois mathématiciennes qui ont contribué aux premiers pas de l'homme sur la Lune : 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.

**# Kit CodeWeek Junior**

#CodeWeek

PDF interactif

En octobre, 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 !

Grâce à notre Kit #CodeWeek Junior, pas besoin d'être un expert du numérique. On vous a concocté un atelier ludique et clés en main. Laissez-vous guider et découvrez notre atelier mêlant initiation à la programmation et aux algorithmes, vidéos ludiques et manipulation d'outils numériques.

**Compétences travaillées**

**Liens avec les programmes scolaires :**

**Éducation morale et civique :**

- Respecter autrui et accepter les différences :
  - lutter contre les préjugés et les stéréotypes (sexisme, xénophobie).

**Déroulé de l'atelier**

**Cible :**

- Enfants de 6 à 10 ans (cycles 2 et 3)

**Durée :**

- entre 60 et 80 minutes.

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 :**

- un ordinateur connecté avec enceintes par groupe d'enfants
- un vidéoprojecteur ou un TNI pour une

## ● Contenu du kit

Ce kit comprend :

- le lien direct vers le parcours clé en main
- une fiche pédagogique pour vous guider pas à pas dans l'animation de la séance
- le lien avec le programme scolaire et les compétences du CRCN
- les portraits de six grandes femmes scientifiques qui ont révolutionné les domaines de l'informatique, des mathématiques et du spatial

[TELECHARGER LE KIT](#) ↗

#### ● Matériel nécessaire

- un ordinateur connecté avec enceintes par groupe d'enfants
- un vidéoprojecteur, un VPI ou un ENI pour une utilisation collective



Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.