

Internet Sans Crainte, la culture numérique, les données et le coding

Qu'est-ce qu'Internet Sans Crainte ?

Opéré par TRALALERE depuis 2008, Internet Sans Crainte est le **programme national de sensibilisation** pour accompagner les jeunes dans une meilleure maîtrise de leur vie numérique.

Concrètement, nous proposons **une centaine de ressources gratuites** pour aider **éducateurs et parents à sensibiliser les jeunes de 6 à 18 ans** à un usage éclairé et responsable **des écrans et du numérique**. Nous proposons aussi **conseils et expertise** sur l'accompagnement des jeunes dans leur éducation au numérique.

www.internetsanscrainte.fr

TRALALERE et Internet Sans Crainte coordonnent aussi le **Safer Internet France**, programme national et européen de **protection des mineurs sur Internet** au côté de la ligne **Net Ecoute** (e-Enfance) et **Point de contact**. A ce titre, Internet Sans Crainte organise en France le **Safer Internet Day**, journée mondiale pour sensibiliser les jeunes à un meilleur usage d'Internet.

www.saferinternet.fr

Internet Sans Crainte vous aide à mieux comprendre les dessous et les enjeux de notre culture numérique

- Une grande majorité de nos activités sont devenues numériques. Avec elles, bon nombre de nouveaux termes et concepts techniques sont apparus. Qu'est-ce que l'intelligence artificielle ? Comment protéger nos données et comment sont-elles traitées ? Nous vous aidons à apporter des réponses à ces questions à l'aide d'activités et de parcours ludo-éducatifs.
- Nous proposons **35 ressources sur la culture numérique** et **27 ressources sur les données** et 10 pour s'initier à la programmation.
- Internet Sans Crainte se mobilise aussi lors de la **Code Week**, semaine européenne du code dédiée à la programmation et à l'alphabétisation numérique, en proposant des ressources et des ateliers.
- Ces ressources sont accessibles librement et gratuitement sur notre **site internet**. Elles sont également **toutes accompagnées d'un guide pédagogique**.

Code-Décode : notre programme d'éducation à la culture numérique et au coding pour le cycle 3 et cycle 4



www.code-decode.net est accessible gratuitement sur inscription et comprend :

3 APPLICATIONS MIXANT PROGRAMMATION ET CRÉATION :



DataDecode, pour jouer avec les données et créer des jeux de mots



GameCode, pour créer et programmer son jeu vidéo



GleamCode, pour créer des oeuvres pixel-art

2 SÉRIES DE VIDÉOS



Culture Décode, 20 vidéos de 2'30 min pour comprendre les dessous des réseaux sociaux et de l'économie numérique



Code et moi, 17 vidéos d'1'30 min pour comprendre le vocabulaire de la culture numérique et des jeux vidéos

30 PARCOURS NUMÉRIQUES

30 parcours numériques clés en main pour échanger avec les jeunes autour de la culture numérique, de la donnée et des jeux vidéos qui mixent réflexion, création et initiation à la programmation.



Citizen code

Un atelier clés en main spécial orientation pour les collégiens sur **les métiers du numérique** avec son module e-learning pour vous aider à la prise en main.

Nos ressources sur la culture numérique

A PARTIR DE 7 ANS

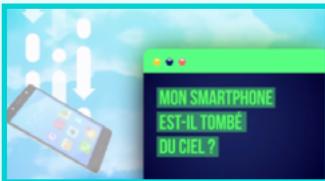


> Dans la série **Vinz & Lou**, programme qui aborde les grands enjeux de la société avec les 7-12 ans, on retrouve autour de la culture du numérique les vidéos :

- **Internet, quelle mémoire !** Dans cette vidéo, Vinz, l'un des protagonistes découvre qu'internet garde une trace de ses photos et de chacun de ses faits et gestes.
- **Tout n'est pas toujours vrai sur internet**, le protagoniste copie-colle ses devoirs sur internet au lieu de faire les recherches par lui-même.
- **Qui pirate un oeuf, pirate un boeuf**, cette vidéo explique les dangers du téléchargement illégal.

... et bien plus encore sur le site www.vinzelou.net

A PARTIR DE 10 ANS



> Dans la série **Culture Décode** :

- La vidéo **Mon smartphone est-il tombé du ciel ?** est une vidéo qui aide à comprendre l'invention et l'arrivée du téléphone dans notre quotidien.

Et aussi...

- **Internet est-il dans les nuages ?**
- **Une IA fait-elle des exercices pour muscler sa mémoire ?**
- **Les robots peuvent-ils m'aider à faire mes devoirs ?**



> Dans la série **Code et moi** :

- **Internet, espace public**, vidéo qui informe sur les dangers des publications sur internet.

Et encore :

- **La face cachée des algorithmes de recherche**
- **Lire le numérique**
- **La publication publique ou privée**
- **Moi d'abord**



> **Des parcours numériques** pour animer des séances de sensibilisation en classe sur la culture numérique :

- [Internet comment ça marche](#). Avec ce parcours, venez découvrir le fonctionnement d'internet, des moteurs de recherche, des cookies et des algorithmes.

Mais aussi les parcours :

- [Vie privée et réseaux sociaux](#)
- [L'info et l'intox en ligne](#)

Nos ressources sur les données

A PARTIR DE 7 ANS



Dans la série **Vinz & Lou**, vous avez le choix entre parcours, activités, bande dessinée interactive et vidéos pour éduquer les 7-12 ans aux données.

- **Données personnelles et RGPD**. Ce **parcours numérique** aide à en apprendre plus sur la collecte des données personnelles et le règlement général de la protection des données.
- **Piratage et droits d'auteur**, est une **activité interactive** sur les dangers du téléchargement illégal et le respect du droit d'auteur.
- **Je garde ma vie privée, privée**, est **une bande dessinée interactive** sur les usages et sur les dangers du partage de ses données personnelles. Elle a été réalisée picto-description pour en faciliter l'accès à la lecture pour tous.
- **Spam attacks**. Dans **cette vidéo**, le protagoniste répond à un spam et reçoit des messages indésirables. On y apprend aussi l'importance des logiciels anti-virus et des filtres anti-spams.

A PARTIR DE 10 ANS



> Des vidéos de la série **Culture décode** :

- La vidéo **Le big data fait-il grossir ?** explique comment la consommation de données à l'ère numérique nous affecte.

Et encore :

- **Mon ordinateur me connaît-il mieux que ma mère ?** Qu'est-ce que les "cookies" et comment sont-ils utilisés.
- **Hacker est-ce un nouveau sport de combat ?** Qu'est-ce que le hacking et quelle est la différence entre les hackers "white hat" et les hackers "black hat".



> Des vidéos de la série Code et moi :

- [La donnée, nouvelle marchandise](#). Comment nos données sont utilisées au profit des entreprises ?

Et aussi :

- [Mes données m'appartiennent](#)
- [Le nerf du pouvoir, c'est la donnée](#)



> Des parcours numériques clés en main pour animer des séances en classe sur les données :

- [Les données numériques](#) : comprendre les différentes formes que prennent les données dans nos usages d'Internet
- [Open data et citoyenneté](#) : comprendre ce qu'est une donnée et comment elle peut être exploitée
- [Qu'est-ce que la donnée ?](#) : comprendre les principales mécaniques régissant le circuit de la donnée (récolte, stockage, traitement) et découvrir le fonctionnement de DataDecode pour manipuler les données
- [Data et stockage de la donnée](#) : comprendre le big data et les enjeux de stockage de la donnée
- [Traitement de la data](#) : Comprendre les principales mécaniques régissant le traitement de la donnée.
- [Open Data](#) : comprendre l'open data les règles qui régissent l'échange de données
- [IA et Big Data](#) : quelle place prend l'intelligence artificielle dans notre vie ? comment l'identifier ? qu'est-ce que le machine learning ?
- [DataDecode expériences](#) : un parcours pour découvrir notre application sur la donnée et s'amuser à créer des jeux de mots : devinette, cadavre exquis, dictée magique, texte augmenté, générateur de texte et même des histoires qui s'écrivent toute seule

S'initier à la programmation

> 3 applications pour découvrir la programmation tout en mixant manipulation du code et création numérique :



[DataDecode](#), pour jouer avec les données et créer des jeux de mots



[GameCode](#), pour créer et programmer son jeu vidéo



[Gleam code](#), pour créer des oeuvres pixel-art



> Des parcours numériques clés en main pour s'initier à la programmation pas à pas tout en faisant le lien avec nos usages numériques quotidiens.

- [Comparateurs et règles logiques](#) : Apprendre ce que sont les comparateurs et les règles logiques et comment les utiliser en programmation. Comprendre ce que sont les cookies et comment ils gardent la trace de notre usage d'Internet.
- [Conditions](#) : Apprendre ce que sont les conditions et comment elles sont utilisées en programmation et comprendre ce que sont les algorithmes et leur place dans nos vies.
- [Actions](#) : Apprendre ce que sont les actions et comment elles sont utilisées en programmation et comprendre ce que sont les robots et comment ils peuvent être utilisés, aujourd'hui et dans le futur.
- [Boucles](#) : Apprendre ce que sont les boucles et comment elles sont utilisées en programmation et comprendre comment les informations que l'on voit sur Internet peuvent former une bulle.
- [Variables](#) : Apprendre ce que sont les variables et comment elles sont utilisées en programmation et comprendre comment Internet fonctionne et comment nous l'utilisons.
- [Événements](#) : Apprendre ce que sont les événements et comment ils sont utilisés en programmation et comprendre ce qu'est l'Intelligence Artificielle (IA) et comment nous l'utilisons.