



Safer  
Internet  
Day 2016

Mardi  
9 Février

Agir pour un meilleur Internet



## Dossier de présentation

Sur la lancée des éditions précédentes, le Safer Internet Day 2016 met en action dans le monde entier la stratégie de promotion d'un « Better Internet » du programme européen Safer Internet. Au cœur de cette stratégie, la conviction que c'est bien en donnant aux jeunes les moyens de faire en ligne des expériences enrichissantes que l'on sera le plus efficace pour développer leur citoyenneté numérique mais aussi pour réduire les risques qu'ils peuvent encourir sur Internet.

En France, cette édition 2016 du Safer Internet Day, en parallèle des **actions de prévention**, met un accent particulier sur **l'initiation au code informatique et la création de contenus numériques par les jeunes** ainsi que sur toutes les initiatives visant à faire passer les jeunes d'une attitude de consommateur à une attitude de créateur de leur vie numérique.

## Contacts

INTERNET SANS CRAINTE - Isabelle Quinson / [Isabelle@tralalere.net](mailto:Isabelle@tralalere.net)

PRESSE - Look Sharp \_ Jessica CHANTEUX – [jessica.chanteux@looksharp.fr](mailto:jessica.chanteux@looksharp.fr) / 01 81 70 95 61



## QUELQUES MOTS SUR LE SAFER INTERNET DAY

Le Safer Internet Day est un événement mondial annuel organisé par le réseau européen Insafe /Inhope pour la Commission européenne au mois de février afin de promouvoir un meilleur Internet pour les jeunes.

Célébré dans 110 pays en 2015, le Safer Internet Day a rapidement dépassé les frontières de l'Europe pour devenir au fil des ans un rendez-vous incontournable en matière d'éducation au numérique et de e-sécurité.

En France, le Safer Internet Day est organisé, au sein du Centre Safer Internet France, par Internet Sans Crainte, le programme national de sensibilisation aux usages responsables du numérique opéré par Tralalere.

Chaque année, il mobilise des centaines de partenaires, est à l'origine de manifestations et actions éducatives sur tout le territoire et bénéficie d'une forte couverture médiatique.

Quelques faits et chiffres clés 2015 en France :

- Courrier envoyé par la ministre de l'Éducation nationale à chacun des 841.700 enseignants pour lutter contre le cyber-harcèlement
- Plus de 42.000 parents sensibilisés
- Plus de 100 événements organisés dans 57 départements
- 8.500 jeunes présents à des ateliers de sensibilisation
- 45 actions partenaires recensées
- 375 articles dans les médias
- 1 campagne télévisuelle et en ligne

Cette année, le coup d'envoi du Safer Internet Day aura lieu le **Mardi 9 février 2016**.

En France, comme dans de nombreux autres pays, il se poursuivra pendant **tout le mois de février**.





Que pouvez-vous faire ?

## ORGANISER DES ATELIERS D'INITIATION AU CODE ET A LA CITOYENNETE NUMERIQUE AVEC NOS RESSOURCES

**A l'occasion du Safer Internet Day, Tralalere lance DataDecode, une nouvelle application d'initiation au code et à la citoyenneté numérique de la collection code-decode pour mener des ateliers de création littéraire abordant toutes sortes de questions relatives à la data.**

**Mise à disposition des professionnels gratuitement, l'application GameCode permet d'organiser des ateliers de programmation de jeux vidéo et d'aider les jeunes à développer des usages plus responsables et riches en matière de jeux vidéo.**

Nous vous invitons à vous saisir des ressources ci-dessous, développées avec Internet Sans Crainte pour inciter les jeunes à passer de l'autre côté des écrans, et à coder pour décoder leur univers numérique.

### 1) DataDecode // Une application pour passer de l'autre côté des données en créant des œuvres littéraires augmentées

L'objectif de cette toute nouvelle application, lancée pour le Safer Internet Day est de [faire expérimenter aux jeunes des 9 à 14 ans les pouvoirs de la donnée à travers la programmation de créations littéraires.](#)

L'application part du constat que les jeunes vivent à une époque où tout le monde s'informe en ligne, partage des données, et peut créer des contenus numériques. Dans ce cadre, comprendre la data est un enjeu primordial pour tous les citoyens. DataDecode propose ainsi d'aborder dès le plus jeune âge, à travers la programmation et la création de productions littéraires, des notions de base comme la classification et le formatage des données, les mots clés et hashtag, la logique algorithmique derrière les moteurs de recherche ou encore les métadonnées.

Concrètement, DataDecode est un outil de création littéraire, où les mots sont autant de leviers et de variables pour se surprendre et créer. Seul ou à plusieurs, l'application permet de jouer avec les mots et ce qu'ils cachent et rendent



possibles une fois codés/tagués/classés pour expérimenter les pouvoirs des données en manipulant mots-clés et bases de données.

Comme toutes les applications Code-Decode, DataDecode a été conçue pour animer facilement des ateliers en classe ou dans le cadre périscolaire. Elle se prête également à de bons moments partagés en famille.

## 2) **GameCode // Une application pour passer de l'autre côté des consoles en créant ses propres jeux vidéo**

GameCode permet aux jeunes de découvrir les coulisses de la fabrication d'un jeu vidéo en abordant des notions clés de la programmation.

Elle propose plus précisément de :

Construire pas à pas un univers de jeu vidéo : décor, plateformes, personnages, bonus

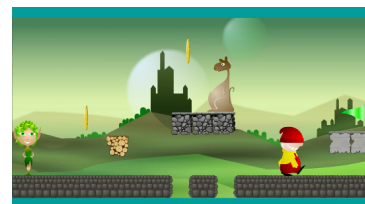
Paramétrer / programmer des comportements, des personnages et des bonus

Manipuler des blocs de code à partir d'une codothèque

Ecrire des lignes de code (JavaScript simplifié et francisé)

Définir Level Design, difficulté et niveau de jeu

Découvrir au fil des missions la logique du GameDesign et des mécaniques de jeu



*GameCode* est une production Tralalere, réalisée dans le cadre du programme *Ecoleducode*, en partenariat avec PédagoJeux et avec le soutien du SELL.

### **Comment organiser vos ateliers ?**

Les applications seront accessibles gratuitement depuis le site [www.code-decode.net](http://www.code-decode.net).



A partir du 9 février 2016, cette plateforme permettra une gestion individualisée des groupes par les enseignants / animateurs ainsi que des fonctions de partage, commentaires, publication etc.

Des dossiers pédagogiques permettront de faire le point sur les notions traitées en amont des ateliers et proposent des déroulés de séances clé en main. Pour les enseignants, des fonctionnalités d'évaluation et une fiche de correspondance avec les programmes scolaires seront mis à disposition.

Les applications ont été conçues pour des séances cumulables de 40 minutes.

**CodeDecode et GameCode font partie de la collection** Code-Decode en cours de développement par Tralalere. Code-Decode est une collection d'applications créatives permettant à tous les médiateurs éducatifs, même non-experts, de mettre facilement en place des ateliers d'initiation au code. Reposant sur la démarche de la littératie numérique, la collection ne vise certainement pas à créer une armée de petits programmeurs mais, à travers l'expérimentation, la création et des modules d'éducation



média, à **donner à tous les jeunes les clés pour comprendre et maîtriser leur monde numérique**.  
La collection s'adresse aux jeunes de 9 à 14 ans.

*Code-Decode est une production Tralalere développée dans le cadre du projet EcoleDuCode, avec le soutien de la Caisse des Dépôts / Programmes d'Investissements d'avenir.*



Que pouvez-vous faire ?

## MENER VOS PROPRES ACTIONS D'EDUCATION ET DE PREVENTION

A l'occasion de cette 13ème édition du Safer Internet Day, événement inscrit dans le programme français Internet Sans Crainte de la Commission Européenne, nous invitons chacun à participer à l'événement à sa façon.

Que pouvez-vous faire ?

### **Organiser vos propres événements à l'occasion du Safer Internet Day**

- Rencontres
- Tables rondes
- Conférences de presse
- Campagnes en ligne
- Animations de vos réseaux
- ...

### **Organiser des actions de sensibilisation avec les ressources disponibles sur le site InternetSansCrainte.fr**

- Dessins animés et activités en ligne Vinz et Lou pour les 7-12 ans
- Serious Games sur les réseaux sociaux, le jeu vidéo, le portable... pour les 12-17 ans
- Serious Game StopLaViolence contre le cyberharcèlement pour les collégiens
- Jeux intergénérationnels
- Applications d'initiation au code, Code-decode



**Faire connaître le Safer Internet Day** sur votre site Internet, vos canaux et supports de communication en relayant nos bannières ou en vous exprimant sur les questions qui vous tiennent à cœur en matière d'usages numériques responsables.

**Organiser des évènements au sein de votre entreprise** dans le cadre des actions RSE  
Conférences, ateliers code, ateliers sensibilisation aux risques...

**Toutes les actions menées dans le cadre du Safer Internet Day seront référencées et promues par Internet Sans Crainte sur son site et dans sa communication.**

**Surtout faites-nous savoir ce que vous préparez !**

## A PROPOS

### **Safer Internet France** (<http://www.saferinternet.fr>)

Le Safer Internet France est le Centre national français du Safer Internet Programme de la Commission européenne, qui a pour vocation de promouvoir un meilleur Internet pour les enfants. En France, le programme Safer Internet, mené en partenariat avec l'Agence du Numérique/ Secrétariat à l'économie numérique, fédère trois services complémentaires en matière d'éducation et de protection des mineurs:

- Le programme national de sensibilisation des jeunes aux risques et enjeux de l'Internet : Internet Sans Crainte
- Le service national de signalement en ligne des contenus choquants : Point de Contact ([pointdecontact.net](http://pointdecontact.net))
- Le numéro national d'assistance pour la protection des jeunes sur Internet : NetEcoute (numéro vert 0800 200 000)

### **Internet Sans Crainte** ([www.InternetSansCrainte.fr](http://www.InternetSansCrainte.fr))

Opéré par Tralalere, les principales missions d'Internet Sans Crainte sont de :

- fédérer les acteurs nationaux impliqués dans la prévention des risques et la promotion des usages responsables de l'Internet
- sensibiliser les enfants, leurs parents et médiateurs éducatifs à la maîtrise des usages du numérique
- développer des pratiques riches, responsables et sûres dans le contexte de la multiplication des écrans connectés.



### **Tralalere ([www.tralalere.com](http://www.tralalere.com))**

Tralalere produit depuis 2000 des ressources éducatives multimédias abordant les grands enjeux sociétaux. Le projet Code-décode s'inscrit dans la continuité de ses missions d'éducation au et par le numérique et vient compléter ses actions pour "PENSER le numérique " avec un dispositif pour " FAIRE le numérique ". Tralalere est également opérateur d'[Internet sans Crainte](http://www.internet-sans-crainte.fr) (programme national de sensibilisation aux usages responsables de l'Internet) et ambassadeur de la CodeWeek européenne.

### **La collection Code-Decode (<http://www.code-decode.net>)**

En cours de production par Tralalere et ses partenaires dans le cadre du programme Ecoleducode, cette collection d'applications permettra la mise en œuvre par des non-experts d'ateliers d'initiation à la programmation auprès des 9-14 ans dans des domaines aussi divers que la robotique, la littérature ou les arts et propose une approche mêlant sciences du numérique et éducation média. GameCode est la seconde application de la collection Code-decode.

