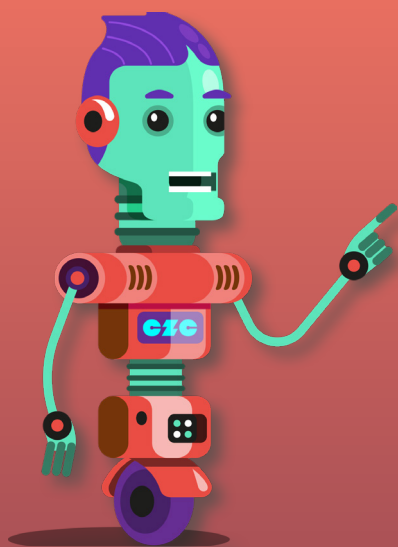


CITIZEN CODE

HET PROJECT

Citizen Code is een nieuw kant-en-klaar en modulair digitaal workshopformaat om jongeren van 11 tot 15 jaar te introduceren in de uitdagingen van digitale letterheid en programmeren. De workshops «Digitale jobs» en «Starten met programmeren» nodigen jongeren uit om de digitale cultuur te verkennen door kennis te maken met verschillende beroepen en zelf een videospel te ontwikkelen.



Tijdens de creatieve momenten en het werken met programmeertools verwerven jongeren spelenderwijs digitale kennis en vaardigheden, wat hun betrokkenheid vergroot. De voorgestelde activiteiten passen volledig binnen het Europees kader voor digitale vaardigheden (DigComp) en de certificering PIX.

CONTEXT

De resource biedt jongeren een gemakkelijke toegang tot oriëntering naar de digitale sector, met speciale aandacht voor jongeren die verder van de digitale uitdagingen afstaan: jongeren uit voorstedelijke of landelijke gebieden, scholen in achterstandsgebieden, en meisjes, die minder gestimuleerd worden in deze sector dan jongens.

PEDAGOGISCHE DOELSTELLINGEN

- Jongeren bewustmaken van de impact van digitalisering in verschillende professionele sectoren.
- Begrijpen dat digitale productie uiteenlopende vaardigheden en teamwork vereist.
- Verschillende digitale beroepen verkennen en de bijbehorende vaardigheden ontdekken om jongeren te helpen bij hun studie- en beroepskeuzes.
- Kennismaken met de basisprincipes van programmeren en grafisch ontwerpen door de GameCode-app te gebruiken en een videospel te creëren.

PEDAGOGISCHE MODALITEITEN

De Citizen Code-workshops zijn speels en interactief, ontwikkeld als een webformaat en bedoeld voor jongeren van 11 tot 15 jaar, zowel in een fysieke klasomgeving als op afstand, met of zonder internettoegang.

VEREISTEN

De workshops kunnen worden aangeboden ongeacht de voorkennis van leerlingen, animatoren of leerkrachten. Geen digitale vaardigheden vereist, geschikt voor een breed publiek van jongeren en middelbare scholieren.

DUUR VAN EEN CITIZEN CODE-WORKSHOP

UITVOERING

WORKSHOP - DIGITALE JOBS



Na een introductie tot de digitale cultuur en beroepen, worden verschillende beroepen gepresenteerd via interviews met een game-designer, projectmanager en IT-specialist. Het tweede deel richt zich op actief leren, waarbij jongeren een eigen videospel kunnen maken door stappen zoals debuggen, het creëren van een uitdaging, en het opzetten van de spelomgeving te volgen, om zo een echt racespel te ontwerpen!

Doelstellingen :

- Jongeren laten kennismaken met de digitale cultuur en beroepen, en hen tegelijkertijd introduceren in het programmeren van een videospel.
- Inspelen op de uitdagingen van oriëntering en educatie binnen de digitale sector.

- Op een speelse manier leren door middel van interactieve creaties, quizzen, interviews en uitdagingen, met een focus op digitale beroepen zoals projectmanager, ontwikkelaar en game-designer.
- Jongeren door actief leren bewustmaken en hen tot actieve deelnemers aan hun leerproces maken.

TOEGANG TOT DE WORKSHOP

WORKSHOP - STARTEN MET PROGRAMMEREN

Een workshop ontworpen om leraren in technologie en wiskunde te ondersteunen bij het aanleren van informatica. Dit speelse en modulaire avontuur, bedoeld voor in de klas, introduceert jongeren in programmeren met onderwerpen zoals algoritmes, variabelen, instructiesequenties, lussen, enz.

Doelstellingen :

- Verkennen van de basisprincipes van programmeren, de oorsprong en werking ervan.
- Begrijpen van de relatie tussen computers, programmeren en mensen.
- Leren hoe je een puzzelspel kunt programmeren door verschillende programmeerconcepten toe te passen.

TOEGANG TOT DE WORKSHOP

EVALUATIE

Wij hechten veel belang aan de relevantie en kwaliteit van de middelen die we aanbieden. Om deze gratis te houden en onze workshops verder te ontwikkelen, vragen we aan het einde van elke workshop om een kort formulier in te vullen. Dit helpt ons om feedback te verzamelen en onze middelen aan te passen aan de behoeften van de gebruikers.

Citizen Code, workshops ontwikkeld door Tralalere in het kader van Internet Sans Crainte, een nationaal programma om jongeren bewust te maken van digitaal burgerschap, ondersteund door de Europese Commissie en uitgevoerd door Tralalere. Dit project wordt gefinancierd binnen het kader van "Inclusief Digitaal, Educatief Digitaal" door de Banque des Territoires van de Caisse des Dépôts.