



# UBBU

## FICHE 8

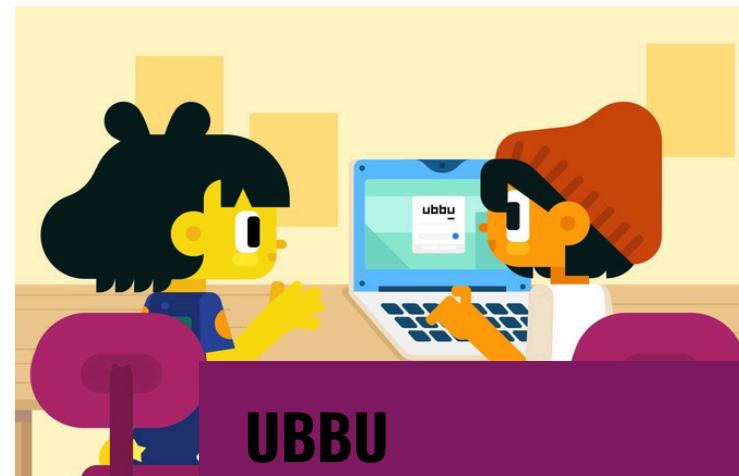
Accompagner la montée en compétences numériques des enfants



### PRÉSENTATION

Ubbu est une plateforme éducative européenne qui vise à initier les enfants de 6 à 12 ans à la programmation, à la pensée informatique et aux enjeux du numérique de manière ludique, inclusive et responsable. Développée pour être intégrée dans les établissements scolaires, Ubbu propose un parcours structuré d'apprentissage du code et de la logique algorithmique, tout en abordant des thématiques citoyennes comme le développement durable, les droits numériques ou encore la sécurité en ligne. Grâce à une méthode progressive, des ressources pédagogiques clés-en-main pour les enseignants, et une interface adaptée aux enfants, Ubbu permet de former les citoyens numériques de demain dès le plus jeune âge, tout en renforçant l'égalité des chances dans l'accès aux compétences numériques.

Grâce à la gamification, à des activités interactives, des leçons et des projets, UBBU initie les jeunes apprenants au monde de la programmation, de la logique et de la résolution de problèmes, tout en stimulant leur curiosité et leur créativité. Il s'agit d'une initiative qui entend pallier les lacunes des systèmes éducatifs actuels et aider les enfants à s'adapter aux exigences du monde d'aujourd'hui.



### UBBU EN QUELQUES MOTS

Ubbu est une plateforme éducative pensée pour initier les enfants de 6 à 12 ans à la programmation et à la pensée logique, tout en développant leur culture numérique de manière ludique et progressive. Grâce à des activités gamifiées, des projets créatifs et des contenus alignés avec les Objectifs de Développement Durable, Ubbu permet aux enseignants d'intégrer facilement le code à l'école, même sans expertise technique.

### EN QUELQUES CHIFFRES

Ce projet a déjà touché plus de 300 000 élèves dans 20 pays et continue de préparer les générations futures au monde numérique.

En 2023/2024, au Portugal continental, la plateforme a été utilisée dans environ 370 groupements scolaires (AE/Ena), par plus de 1 400 enseignants et 48 000 élèves, qui ont réalisé plus de 8,8 millions d'activités.



**Vous souhaitez en savoir plus ?**

<https://ubbu.io/pt>

# PARTENARIATS & COLLABORATION

Le développement et le déploiement de Ubbu s'appuient sur une solide dynamique de partenariats publics et privés. La plateforme bénéficie du soutien institutionnel de la Direction Générale de l'Éducation du Portugal, dans le cadre du programme INCoDe.2030, ainsi que de la Fondation pour la Science et la Technologie (FCT). Elle est également soutenue financièrement par des acteurs engagés comme Siemens, qui accompagne le projet sur trois ans.

À l'échelle européenne, Ubbu a été reconnue par la Commission européenne, qui lui a décerné le European Digital Skills Award 2023. Cette reconnaissance s'inscrit dans une volonté de collaboration avec les écoles publiques, les collectivités éducatives, les enseignants et les acteurs de l'innovation pédagogique pour promouvoir l'inclusion numérique dès le plus jeune âge.

## OBSTACLES ET SOLUTIONS

Dans sa mission d'introduire l'apprentissage de la programmation à grande échelle dans les écoles primaires, Ubbu a dû faire face à plusieurs obstacles : manque de formation des enseignants, inégalités d'accès aux outils numériques et résistance au changement dans certains environnements éducatifs.

Pour y répondre, la plateforme a été conçue de manière intuitive et accessible à tous les enseignants, même sans compétences techniques, avec des ressources pédagogiques clés-en-main et un accompagnement pas à pas.

Par ailleurs, Ubbu est gratuite pour les écoles publiques, réduisant ainsi les barrières financières, et favorise l'utilisation d'équipements déjà présents dans les établissements.

Enfin, l'intégration progressive de la plateforme dans les programmes éducatifs nationaux et le soutien institutionnel renforcent son adoption et sa légitimité sur le terrain.



## VISION D'AVENIR

Ubbu est une plateforme en ligne créée avec pour mission sociale de préparer tous les enfants à la nouvelle société numérique, en enseignant l'informatique et la programmation.

Elle vise à contribuer au positionnement du Portugal à l'avant-garde du développement de la pensée computationnelle et de la culture numérique chez les élèves des écoles publiques du 1er et 2e cycles de l'enseignement fondamental, avec le soutien de la Direction générale de l'Éducation.

En juillet 2024, la Commission européenne a reconnu le mérite du projet en lui décernant le European Digital Skills Award 2023, dans la catégorie "Autonomisation des jeunes dans le numérique".

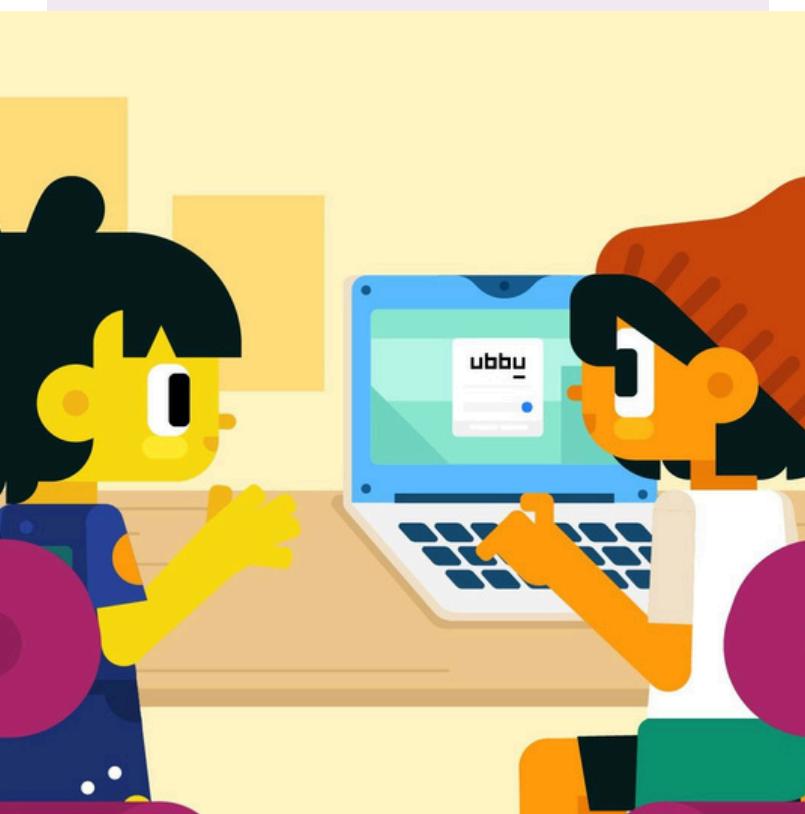
# POSTURE DU MÉDIATEUR NUMÉRIQUE

La posture du médiateur numérique auprès d'un jeune public, notamment dans le cadre d'un projet comme Ubbu, repose sur une approche bienveillante, ludique et pédagogique.

Il ne s'agit pas seulement de transmettre des compétences techniques, mais d'éveiller la curiosité, de valoriser les essais et les erreurs, et de créer un environnement sécurisant où chaque enfant se sent capable d'apprendre à son rythme.

Le médiateur joue un rôle de facilitateur, encourageant l'exploration et la coopération entre les enfants, tout en traduisant les notions abstraites du numérique en activités concrètes, accessibles et motivantes.

Il adapte son langage, fait preuve d'écoute active et stimule l'autonomie progressive des enfants, tout en gardant une vigilance sur les enjeux liés à la citoyenneté numérique, à la sécurité et au respect dans les environnements connectés.



## SPÉCIFICITÉS À PRENDRE EN COMPTE

Intervenir auprès d'un jeune public nécessite de prendre en compte plusieurs spécificités liées à l'âge, au développement cognitif et aux capacités d'attention des enfants.

Les médiateurs numériques doivent adapter leurs méthodes pour maintenir l'engagement et l'intérêt, en privilégiant une approche interactive, rythmée et imagée.

Il est essentiel de créer un cadre rassurant, structuré mais flexible, où les enfants peuvent apprendre sans pression, en valorisant la progression individuelle plutôt que la performance.

Le niveau d'abstraction des concepts doit être graduellement introduit, en s'appuyant sur des exemples concrets et des situations du quotidien.

Par ailleurs, la dimension ludique est centrale : le jeu, la narration et la mise en situation sont des leviers puissants pour faciliter l'appropriation des savoirs.

Enfin, il est important de garder en tête la diversité des profils, notamment en termes de maturité, de familiarité avec le numérique, de langage ou de confiance en soi, et d'ajuster son accompagnement en conséquence.