



Beaucoup de secteurs professionnels évoluent avec le numérique et voient de nouveaux métiers se créer régulièrement. On estime d'ailleurs que trois quarts des métiers de 2030 n'existent pas encore. L'intelligence artificielle, le big data, la robotique, la cybersécurité ou encore la réalité virtuelle vont jouer un rôle essentiel dans l'évolution des métiers. Cette révolution nécessite que les jeunes y participent et en soient des acteurs responsables et éclairés. Pour les y préparer, l'objectif de cet atelier est de leur apporter des informations clés sur le monde du numérique, en les mettant en situation à travers une initiation aux bases de la programmation, pour les accompagner dans leur formation et leur orientation professionnelle.



Thèmes abordés :

- Le secteur numérique et ses métiers
- Les jeux vidéo
- La programmation



Durée :

1 séance d'1h, avec prolongements possibles selon le temps disponible



Modalités pédagogiques :

Atelier en collectif, petits groupes ou individuel



Matériel nécessaire :

- Un ordinateur connecté
- Un vidéoprojecteur ou TNI

L'accès à certaines ressources nécessite une inscription préalable gratuite.

Compétences travaillées :

Liens avec les programmes scolaires :

Éducation aux médias et à l'information (EMI) :
Produire, communiquer, partager des informations

Liens avec les compétences PIX :

- 2.2. Partager et publier
- 2.3. Collaborer
- 2.4. S'insérer dans le monde numérique
- 3.4. Programmer



L'atelier clés en main



À travers ce kit interactif, nous vous proposons d'animer une séance d'atelier d'1h avec vos élèves. L'atelier se compose de plusieurs étapes et de ressources complémentaires, associées à des fiches pédagogiques, pour vous accompagner pas à pas dans la préparation et l'animation de votre séance. D'autres ressources sont proposées en fin de kit pour prolonger le travail sur plusieurs séances.



Des vidéos

ou



Des parcours

+



Des fiches
pédagogiques



Découvrir le numérique et ses métiers ; s'initier à la programmation



Comment accéder à la ressource ?

Site ISC > Ressources > Code-décode > Citizen Code - Les bases du coding

Objectifs pédagogiques :

L'atelier numérique Citizen Code "Les bases du coding" permet aux acteurs éducatifs d'aider les jeunes à renforcer leur culture numérique, développer des connaissances en matière de programmation et comprendre le monde dans lequel ils évoluent.

Ce parcours, axé sur la programmation et ses différents langages, vise à montrer aux jeunes qu'ils peuvent devenir acteurs du secteur du numérique et non plus seulement consommateurs. Ils ont ainsi accès à des connaissances sur le sujet (variable, boucle, évènement, etc.) et les mettent en application à partir d'un éditeur de jeu vidéo.

Déroulé de l'atelier clés en main :

- 1 Découvrir le secteur du numérique et ses métiers - 15 à 30 min
- 2 Manipuler de manière guidée l'éditeur de jeux vidéo GameCode - 45 min

Si vous disposez d'une séance de plus d'1h ou si les élèves souhaitent continuer à manipuler GameCode après la séance :

- 3 Manipuler de manière libre l'éditeur de jeux vidéo GameCode - 15 min

La manipulation libre permet aux élèves de réinvestir les connaissances acquises lors de la séance et de continuer à créer leur propre jeu.

- 4 Conclure l'atelier - 15 min

Cette étape permet de conclure l'atelier et d'échanger avec les jeunes sur ce qu'ils ont découvert et appris.

En prolongement de la séance, un temps d'échange peut être consacré aux différents métiers numériques liés à la programmation. Ce temps permet de revenir sur les questions des élèves, de récapituler et synthétiser les informations principales à retenir du parcours, mais aussi de détailler les formations, compétences et missions relatives à ces métiers.

Messages clés à retenir de l'atelier

Apprendre à coder son propre jeu

- Le langage binaire permet de communiquer avec les ordinateurs. Il n'accepte que deux valeurs, 0 et 1, à la manière d'un interrupteur.
- Pour programmer, on utilise des langages de programmation, comme Python, Java, Ruby, C++... Chacun a ses spécificités.
- Un algorithme est une chaîne d'instructions précises qui doivent être suivies dans l'ordre. Il permet de donner des instructions à la machine.



Nos ressources Internet Sans Crainte pour aller plus loin

- [PédaGoJeux](#)

Un collectif dont Internet Sans Crainte est membre et qui accompagne parents et médiateurs éducatifs pour favoriser une pratique sereine des jeux vidéo chez les enfants. La plateforme PédaGoJeux propose des conseils pour accompagner les enfants dans leurs usages et choix de jeux, ainsi que des ressources et des outils pour jouer en toute sérénité.

- [Parcours CitizenCode : Les métiers du numérique](#)

Un parcours guidé en plusieurs séances pour créer son propre jeu vidéo tout en découvrant les principaux métiers de production : game designer, graphiste, level designer et développeur.

- [CitizenCode Python](#)

Le nouveau jeu pédagogique gratuit d'apprentissage de la programmation ! Avec CitizenCode Python, les jeunes apprennent à programmer en Blockly (avec des blocs de code à déplacer) ou en Python (comme un apprenti développeur) de manière ludique, en construisant progressivement leur ville. Avec un peu de persévérance, ils pourront même remporter un open badge !

D'autres ressources repérées pour vous

- [Guide pour une pratique responsable du jeu vidéo](#)

Un guide édité par le S.E.L.L (Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs) permettant d'en savoir plus sur les jeux vidéo : système PEGI, contrôle parental, accompagnement...

- [Vidéo PEGI : Dans les coulisses de la classification des jeux vidéo](#)

Un documentaire de 6 min du S.E.L.L. pour tout savoir de la classification PEGI et découvrir comment les jeux vidéo sont évalués.