

A t e l i e r F u t u r e E n g i n e e r

**CODE-DECODE : LES MÉTIERS DU NUMÉRIQUE**



## QU'EST-CE QUE CODE-DECODE ??

### Le projet

Code-Decode est développé dans le cadre du programme Internet Sans Crainte (ISC) en partenariat avec l'Éducation nationale. L'ambition de ce programme est de s'interroger sur les usages du numérique et de positionner l'élève comme créateur de contenu et acteur de ses apprentissages

### Une suite d'applications

Code-Decode est une suite d'applications et de ressources qui permettent d'initier les jeunes à la programmation et à la culture numérique. Le site Code-Decode, qui accueille les applications GameCode, GleanCode et DataDecode, propose aussi des vidéos et parcours pour accompagner le créateur et enrichir la compréhension qu'il a de ces sujets.

### Acteur du numérique

Avec GameCode, le jeune est sollicité à devenir acteur dans le domaine du numérique en se positionnant en tant que créateur de jeux vidéo. Lors du processus de création, il découvrira des sujets comme le développement, la création graphique, le level design mais aussi des notions de production comme la création de challenge, les droits d'auteurs, le PEGI, etc.

Le processus de création permet aussi de créer de l'engagement, agissant souvent comme un révélateur pour des jeunes habituellement plus en retrait. D'autre part, les activités proposées facilitent l'accès aux connaissances numériques pour tous les jeunes et s'inscrivent pleinement dans le cadre de référence des compétences numériques de l'éducation nationale



Imaginer et créer son **pixel-art**

### GLEAMCODE



Créer et programmer son **jeu vidéo**

### GAMECODE



Jouer avec la **data** grâce à Data\_Decode

### DATACODE

### **Contexte**

Tous les secteurs professionnels évoluent et vivent une révolution digitale similaire à la révolution industrielle de la fin du 19<sup>ème</sup> et début du 20<sup>ème</sup> siècle. Cette révolution digitale nécessite que les jeunes y soient participants et acteurs.

L'idée est d'apporter aux jeunes un accès aisé à l'orientation vers le secteur du numérique, en portant une attention particulière à ceux issus de zones péri-urbaines ou rurales, du système de Réseau d'Éducation Prioritaire ou du zonage global de la politique de la ville.

### **Objectifs pédagogiques**

- Sensibiliser les jeunes à l'impact du numérique dans les différents secteurs professionnels de façon ludique et interactive.
- Comprendre qu'une production numérique demande des compétences variées et un travail d'équipe.
- Découvrir, en manipulant, différents métiers du numérique faisant intervenir ces compétences.
- Acquérir une meilleure compréhension des métiers du numérique pour une orientation éclairée.
- Découvrir la programmation et le graphisme en créant son premier jeu avec gamecode :
  - Déboguer
  - Créer de l'engagement
  - Améliorer l'univers graphique
  - Prolonger l'expérience de jeu
- Être capable d'associer ces différentes manipulations avec les compétences métiers de programmeur, développeur et graphiste.

### **Format**

La ressource est une expérience interactive développée au format web et destinée à être déployée sur de nombreux formats d'ateliers, en présentiel ou distanciel, à l'école ou au centre de loisirs, avec un minimum de matériel, avec ou sans accès à internet.

### **Modalités**

Lors de l'atelier, les jeunes pourront avoir plus ou moins d'autonomie selon le format de déploiement (présentiel / distanciel). L'animateur pourra proposer l'atelier aux enfants en interagissant directement avec eux, ou simplement les accompagner dans la manipulation guidée de l'atelier.

### **Prérequis**

L'atelier peut être proposé quel que soit le niveau de connaissance préalable de l'enseignant/de l'animateur.

Le parcours est adaptable en fonction de l'équipement disponible, y compris sans connexion internet.

### **Durée**

Entre 1h30 et 2h00

## DÉPLOIEMENT

### Qui ?

L'atelier Code-Décode sur les métiers du numérique développé par Tralalere est une expérience clé en main destinée à être déployée par des animateurs/des enseignants, sans compétences nécessaires dans le domaine du numérique, à un large public de collégiens.

### Modalités d'accompagnement des animateurs

Dans le cadre du déploiement de cet atelier, les animateurs auront accès à une formation ainsi qu'à différents espaces en ligne (cf. ci-dessous) leur permettant de retrouver le guide d'animation, les ressources nécessaires au déploiement de l'atelier et celles à venir, un accès à la plateforme Code-Décode et les ressources à distribuer aux participants.

### Évaluation

Nous sommes attentifs à la pertinence et à la qualité des ressources que nous proposons. Un court formulaire sera à compléter à l'issue de chaque atelier. Cela pourra se faire sous la forme d'un formulaire à remplir en présentiel avec les participants de l'atelier ou automatiquement lorsque l'atelier est déployé à distance via internet.

#### Espace Support de formation



#### Espace catalogue interactif

