



# Parcours numérique révélateur de talents

## Présentation des ateliers aux écoles

### Parcours de 9 ateliers pour permettre aux élèves de s'initier au numérique

Ce parcours s'inscrit dans le cadre du Club égalité des Alpes-Maritimes dont l'objet est de construire un monde plus équitable pour les filles et les garçons et résorber les inégalités. Les enjeux du numérique sont importants puisque ce secteur d'activité est en plein essor et que les filles/femmes y sont très peu présentes (entre 8% et 25% des effectifs selon les filières). Ces ateliers sont construits par un collectif (IBM, Accenture, Alter Egaux, Les Petits Débrouillards, Epitech et la Direction des Services Départementaux de l'Education Nationale des Alpes-Maritimes – DSDEN06) pour aider les filles et les garçons à se construire sans stéréotype. Les ateliers sont participatifs et ludiques, ils sont ponctués d'applications pratiques et ont été spécialement adaptés au public scolaire.

6 classes pilotes (CM1-CM2) bénéficient de ce cycle de 9 ateliers entre février et juin 2019. Les enseignant.es doivent ensuite pouvoir se saisir des ateliers pour les intégrer en toute autonomie à leur quotidien de classe. Une fiche pédagogique d'accompagnement est jointe pour chaque atelier, les supports d'exercices sont fournis en amont pour photocopie si besoin. Des ordinateurs ou tablettes sont nécessaires pour les ateliers 5 à 7. Idéalement un pour 2 enfants

### 9 ateliers successifs d'1h à 1h30

- **Atelier 1** : filles et garçons, toustes égaux !
- **Atelier 2** : Bidouille numérique – Activités déconnectées
- **Atelier 3** : Les bases du numérique – Les ordinateurs, les robots et les drones
- **Atelier 4** : Initiation à la programmation – Qu'est ce que la programmation ? A quoi ça sert ? Comment ça marche ?
- **Atelier 5** : Introduction au logiciel Scratch - Réalisation du jeu "L'évasion d'Oktée »
- **Atelier 6** : Dessiner sous Scratch
- **Atelier 7** : Exécution et personnalisation d'un jeu sous Scratch. Cet atelier permet d'illustrer comment l'informatique se matérialise au quotidien.
- **Atelier 8** : Découverte des métiers du numérique au travers de 3 sous-ateliers : vidéos permettant de découvrir les métiers des ingénieur.es IBM sous forme d'interviews, jeu de plateau et de cartes représentant les différents rôles d'ingénierie au sein d'une usine à bonbons, Accenture Future Skills Builder : jeu en Réalité Virtuelle permettant de découvrir les compétences nécessaires dans l'univers du numérique
- **Atelier 9** : clôture du cycle : tous les métiers sont mixtes, ils se conjuguent tous au féminin et au masculin, quizz de synthèse et remise des diplômes (Alter Egaux, 1h15)

### Organisation en classe

- Ateliers 1 et 2 animés par Alter Egaux et Les Petits Débrouillards (consécutifs, 2h30)
- Ateliers 3 et 4 animés par IBM ou Accenture et Epitech (consécutifs, 2h30)
- Ateliers 5 animé par IBM ou Accenture et Epitech (2h)
- Ateliers 6 animé par IBM ou Accenture et Epitech (2h)
- Ateliers 7 et 8 animés par IBM ou Accenture et Epitech (consécutifs, 2h30)
- Atelier 9 animé par Alter Egaux (1h15)

