

Pôle Programme Pédagogique
FICHE PRÉVISIONNELLE MODULE

Présentation globale du module/projet

Nom du module/projet : Initiation aux métiers du Web

Nombre de séances du module/projet : 3 séances

Nom(s) du/des tuteur(s) animant le module/projet : Jean-Jacques Barbier, Jonathan Schmidt, Alexandra Dubost, Okba Hamidi

Niveau scolaire des tutorés bénéficiant de ce module/projet : Élèves SimplonMars

1. Objectifs généraux du module/projet : Nous souhaiterions initier les tutorés aux côtés les plus funs des métiers du Web. Avec une rapide explication dans un premier temps, puis en les faisant manipuler du code dans un second temps.

Comment le module/projet contribue-t-il à atteindre les objectifs du dispositif pédagogique Échanges Phocéens :

- Confiance en soi : /
- Esprit critique : /
- Ouverture : /
- **Apprendre** : Initiation au code et à la programmation
- Citoyenneté/Responsabilité : /
- **Orientation** : Donner envie aux tutorés de s'orienter vers des métiers du web, avec les jeux que nous ferons en ligne, ils pourront même continuer ça chez eux !

Présentation détaillée du module/projet :

- *Il faut essayer au maximum de rendre les séances interactives.*
- *Il serait bien que lors de la dernière séance, les tutorés puissent restituer au reste du groupe une production qu'ils auraient faite durant le module.*

Séance 1 :

Objectifs :

Métiers du web : à partir du métier de "développeur", parler des possibilités qu'il peut y avoir: webdesigner, programmeur ("vulgariser" un peu le métier pour le simplifier et donner envie sans trop les perdre dans les détails) :

Activités prévues :

Développer dans un premier temps sur les métiers du web, afin d'introduire un petit jeu pour leur apprendre à programmer

- Webdesigner → crée des sites Web de manière "graphique" à l'aide de langages compris par le navigateur.
 - Montrer Dev Tools, modifier quelques trucs pendant 5/10min
 - Leur expliquer que nous produirons notre propre site dans la 2nde séance
- Programmeur : → Faire les 2 groupes de 5 et 1 groupe de 6
 - Passer la + grande partie de l'heure sur ce tuto [studio-code](https://studio.code.org/flappy/1) car + facile en prise en main que Scratch et possibilité de coder son propre mini-jeu à la fin
 - Si certains sont plus rapides ils auront la possibilité de faire d'autres tutos dont ceux-ci : <https://studio.code.org/flappy/1> / <https://studio.code.org/s/mc/stage/1/puzzle/1>

En fin de séance, leur donner des ressources pour aller plus loin → Jonathan

Ressources : Rétroprojecteur , connexion à internet, navigateur web.

Combien d'ordinateur par personne ?

Séance 2 : Production des élèves

Discussion en début de cours → Fausse page internet vs. Vraie page que nous aurons créé afin de les sensibiliser au fait que l'on peut vite copier des pages internet et dire n'importe quoi.

Proposer de faire un site en HTML/CSS sur **Thimble** → *répartition des élèves en groupes* : nous pouvons faire un exemple d'une page sur un thème quelconque (une star, nous même, un animal) un peu type "réseau social" avec des infos, un nom, etc. Leur montrer notre produit fini, ensuite **donner à chaque groupe un layout de base** (où nous positionnons les sections, avec des marges, des bordures, des classes), ainsi qu'une **liste de commandes** qu'ils pourront utiliser (border, background-image, color, fonts, etc.) puis **leur imposer des contraintes tirées au sort** (une background image, une police, une couleur, etc.) et les aider pendant le reste de la séance à réaliser leur site.

1. Il y aura 1 page par élève, mais les contraintes seront identiques pour chaque groupe.

2. Nous pensons que pour avancer rapidement il faudra faire des séquences de 15min, avec un timing du genre : 15 minutes sur la contrainte n°1, et ainsi de suite. Avec ça nous pourrions avancer rapidement et ne pas les perdre en cours de route.
3. Nous pouvons les mettre en compétition, il paraît que ça leur plaît bien selon les tuteurs :-)

Ressources : Rétroprojecteur , connexion à internet, navigateur web.

Semaine 3 : Présentation des projets

Rendus des projets, élection la meilleure page et distribution de bonbons !

Ressources : Ressources : Rétroprojecteur , connexion à internet, navigateur web., bonbons et cotillons

➔ Aimeriez-vous effectuer une sortie lors du module?

☐ Oui

☐ Non

Si vous avez une idée de sortie :

Des idées/remarques ?