



# HOUR OF CODE

# Apprendre à programmer en s'amusant





## Qui suis-je ?

- Mickaël
- découverte d'un ordinateur à 3 ans
- travaille dans l'informatique depuis 17 ans



## Qui suis-je ?

- Mickaël
- découverte d'un ordinateur à 3 ans
- travaille dans l'informatique depuis 17 ans

# Nantes, Paris et Lille



A photograph showing four men in a modern office environment. Three men are seated around a white rectangular table, looking at a laptop screen. A fourth man stands behind them, also looking at the screen. They are in a room with white walls and ceiling, and large windows showing a blue sea outside. On the wall to the left, there are two blue square outlines. In the foreground, there's a small black table with a red mug and some papers.

**SNCF  
CONNECT  
& TECH**

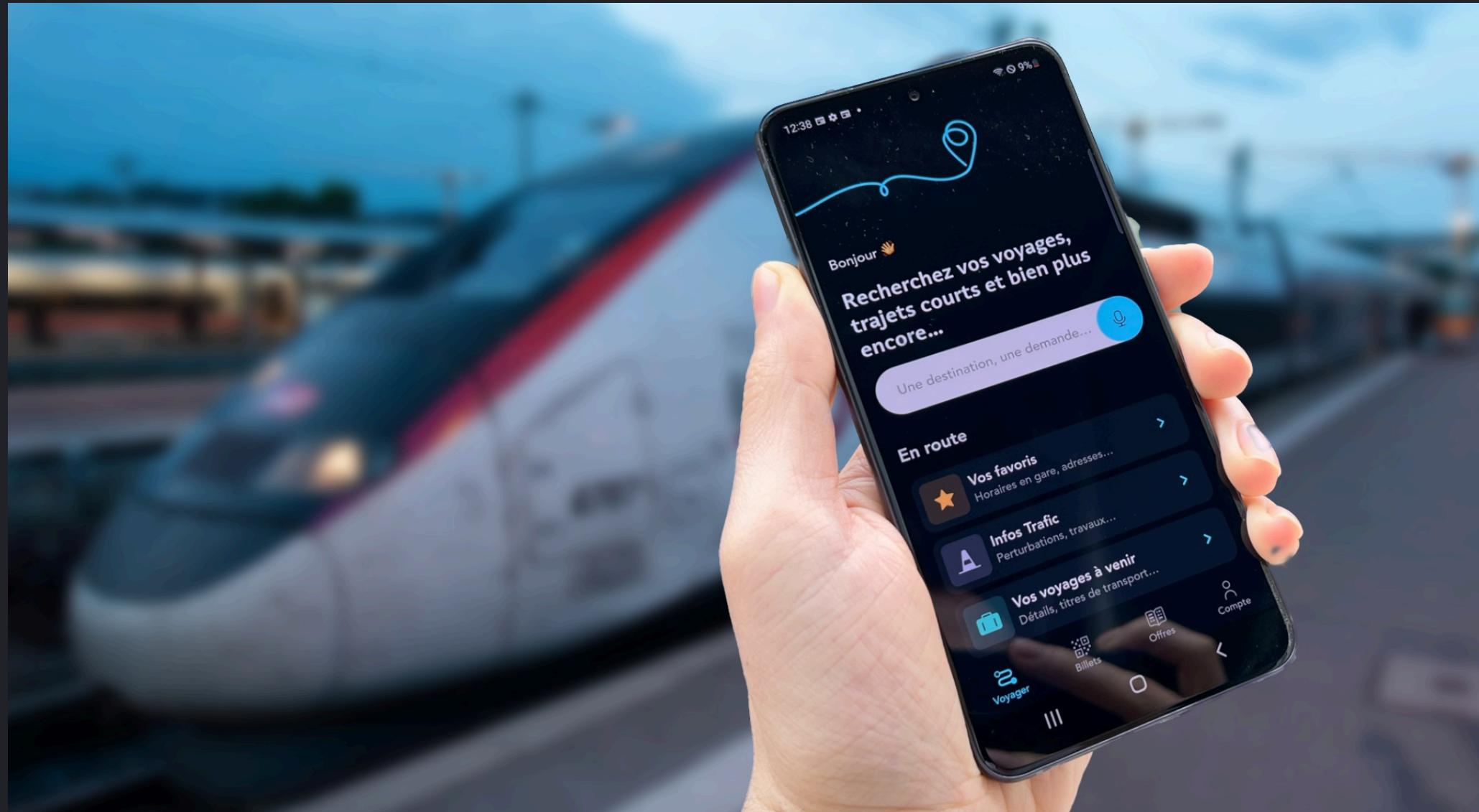
INNOVER POUR RENDRE LES MOBILITÉS DURABLES ACCESSIBLES À TOUS

**CITOYENNETÉ**

**AUDACE**

The image features the SNCF Connect & Tech logo, which includes a stylized 'W' icon above the text. Below the main title, a subtitle reads "INNOVER POUR RENDRE LES MOBILITÉS DURABLES ACCESSIBLES À TOUS". At the bottom, there are two blue speech bubble-like shapes containing the words "CITOYENNETÉ" and "AUDACE". To the right of the text, there are two small images: one showing three people interacting with a virtual reality display, and another showing a group of people in a meeting.

# L'application et le site web pour acheter des billets de train en France



# La programmation

- A quoi ça sert ?
- Qui peut en faire ?









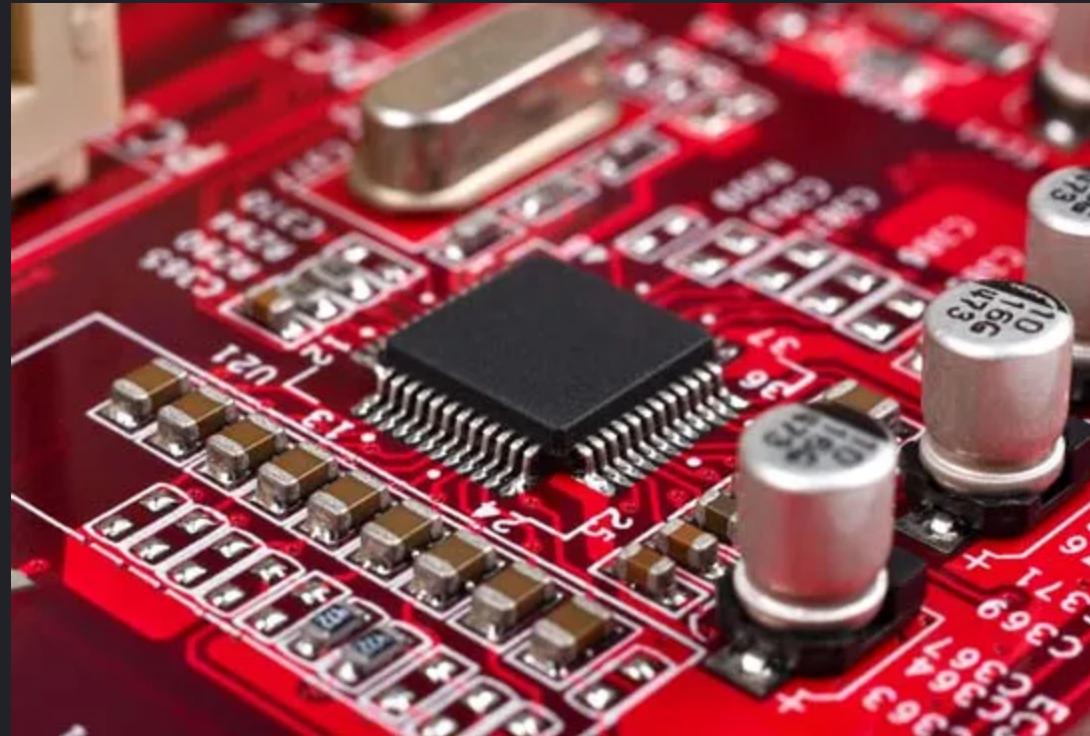








# Le point commun ?

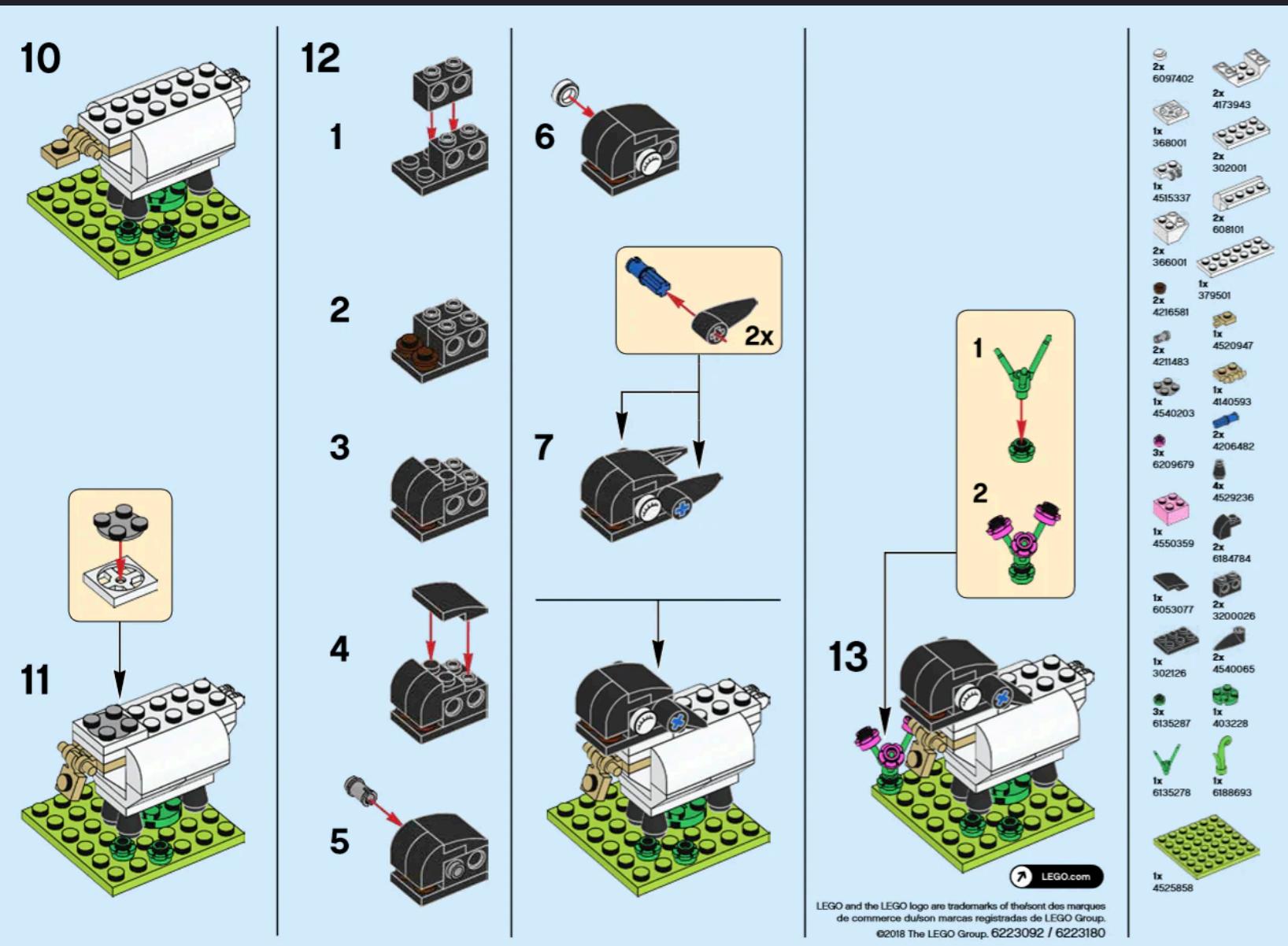


- Circuit électronique

# On trouve de la programmation partout !

- jouets électroniques
- jeux vidéos
- fusées
- imagerie médicale (radio, scanner, IRM, ...)
- musique
- effets spéciaux dans les films

# Programmation = des listes d'instructions





Qui  
peut programmer ?



# Tout le monde !



et pourtant ...



... peu de filles en font leur métier ...

... mais celles qui découvrent la programmation en primaire ou au collège ont 10x plus de chances de faire des études supérieures dans ce domaine.

À vous



de



Jouer !





## SCRATCH

n°1

## Préparation de la scène

Supprime le chat  
en cliquant sur l'icône  
poubelle violette



Choisis un personnage  
en cliquant sur l'icône  
silhouette verte

Choisir un sprite



Choisis un décor  
en cliquant sur l'icône  
'carte postale' verte

Choisir un arrière-plan



n°2

## Fais parler le personnage !

Tu vas programmer ton personnage  
pour qu'il se présente.

Un programme démarre avec un  
DÉCLENCHEUR

catégorie jaune  
'Événement'

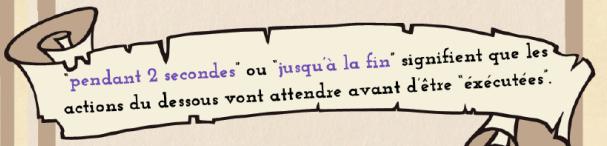
quand flag est cliqué

Puis tu ajoutes les actions à  
effectuer après ce déclencheur

catégorie violette  
'Apparence'

quand flag est cliqué  
dire Je m'appelle Grisou ! pendant 2 secondes  
dire Je me promène dans la forêt. pendant 4 secondes

Tu dois emboîter les blocs comme des pièces de puzzle.



Teste ton code !

n°3

Page 1

Il est temps de le faire marcher...

## 1. Faire bouger

Clique sur la catégorie bleue "Mouvement"

Glisse le bloc "avancer de [10] pas"

entre tes 2 blocs "dire"

Tu peux changer [10] en [50] pour un grand pas

C'est pour cela qu'il fallait choisir  
un personnage qui bouge

## 2. Changer de costume

Clique sur la catégorie violette "Apparence"

Glisse le bloc "costume suivant"

sous ton bloc bleu "avancer"

## 3. Revenir en place

Pour que ton personnage ne parte pas trop loin, tu vas ajouter  
un bloc pour le ramener à sa position de départ au début du  
programme.

Glisse ton personnage à sa position de départ.

Pour glisser : tu cliques, tu restes appuyé et tu déplaces la souris.

Clique sur la catégorie bleue "Mouvement"

Ajoute le bloc "aller à x:[..] y:[..]"

tout en haut de ton programme, sous le bloc jaune

quand flag est cliqué  
aller à x: -95 y: -22  
dire Je m'appelle Grisou ! pendant 2 secondes  
avancer de 50 pas  
costume suivant  
dire Je me promène dans la forêt. pendant 4 secondes