

HOUR OF CODE

Hour of Code 2025 🎉 SNCF Connect & Tech 🎉 Ecole Sacré Coeur La Bruffière

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



W

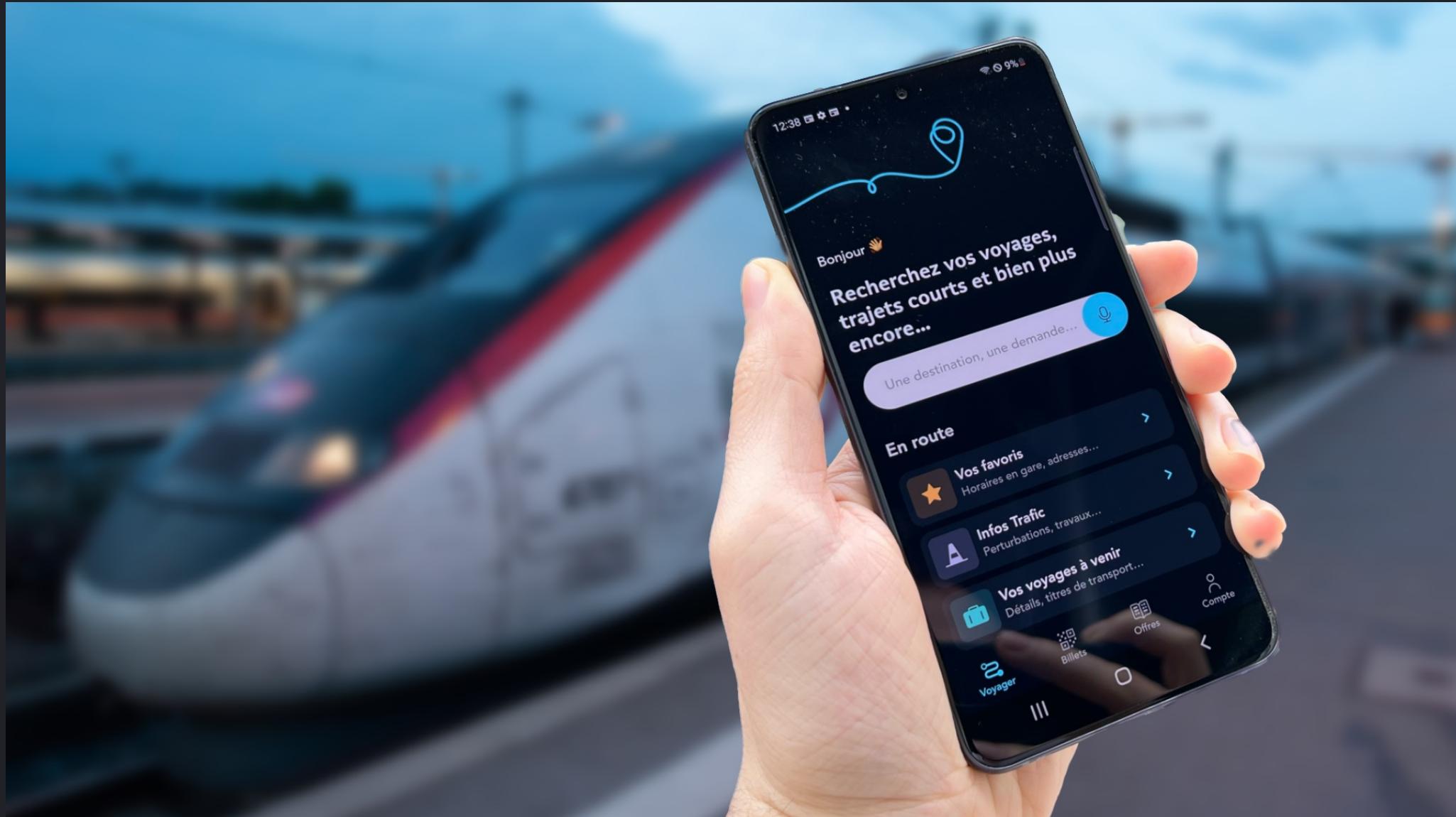
**SNCF
CONNECT
& TECH**

INNOVER POUR RENDRE LES MOBILITÉS DURABLES ACCESSIBLES À TOUS

CITOYENNETÉ

AUDACE

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



La programmation

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









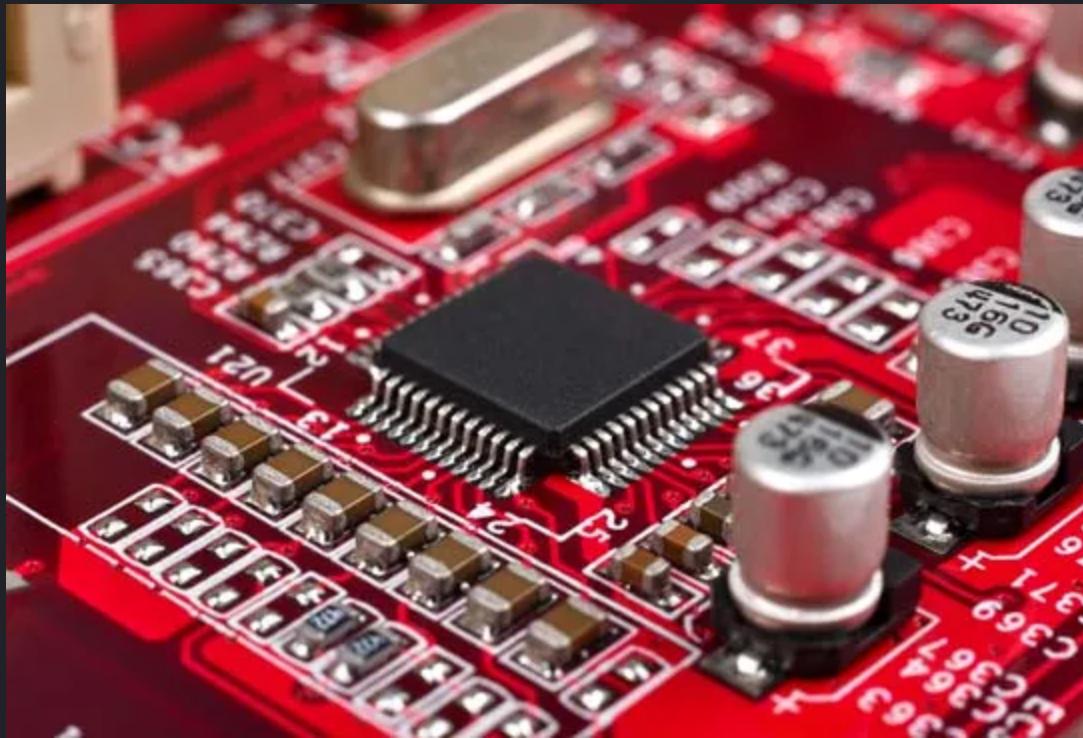








Le point commun ?

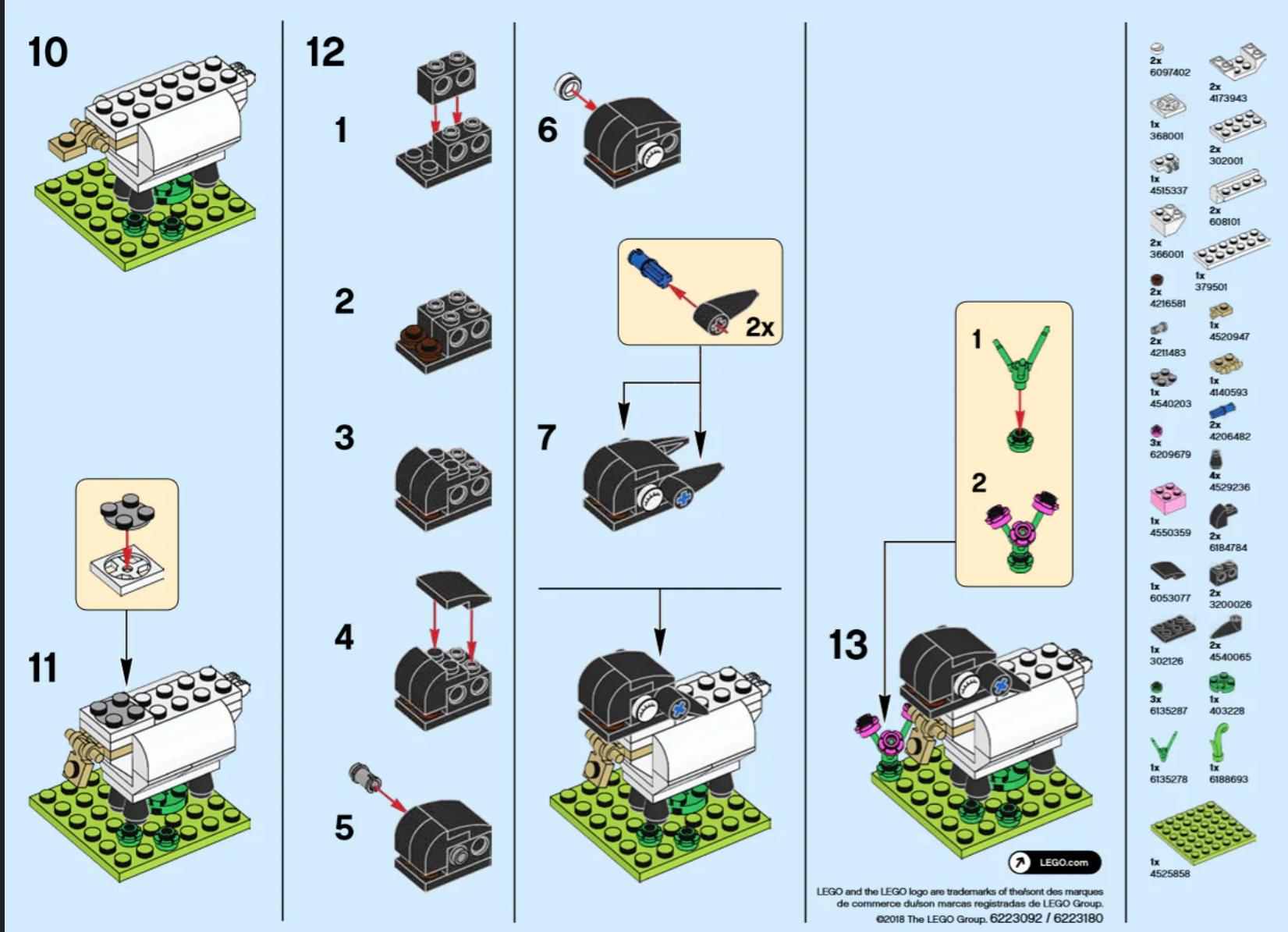


- Circuit électronique

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 ? A emoji depicting two individuals, a woman with blonde hair and a man with brown hair, both sitting at desks with laptops and smiling.

Tout le monde !



peu de filles en font leur **métier** ...
... mais celles qui **découvrent** la **programmation** en **primaire** ou au



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.

pendant 2 secondes ou jusqu'à la fin signifient que les
actions du dessous vont attendre avant d'être exécutées.

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