# Les Intrépides de la Tech

## Atelier découverte Culture numérique & Initiation Code

#numérique       #égalite filles-garçons       #orientation

# De quoi allons-nous parler ?

- **Culture Numérique**
Le numérique dans notre quotidien
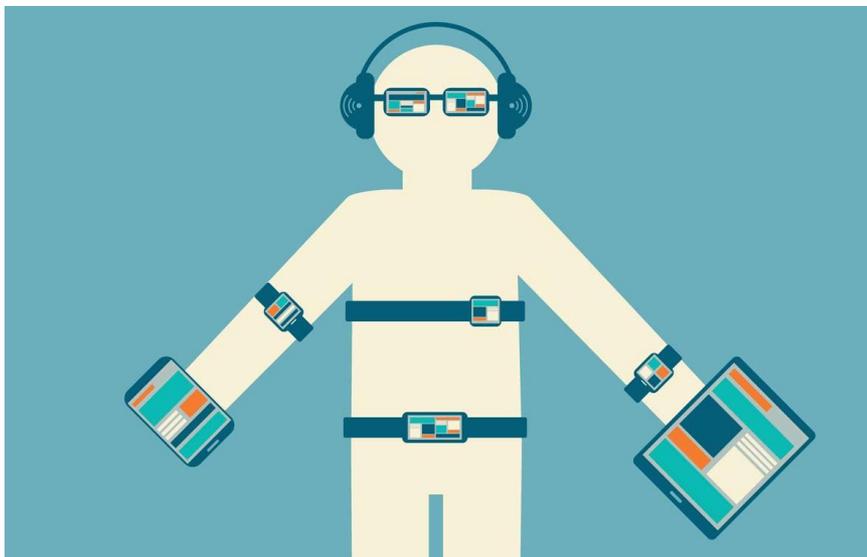Les métiers du numérique
Les femmes et la Tech


- **Découvrir la programmation informatique !**
Atelier Hour of Code Minecraft

# 01 Le numérique dans notre quotidien

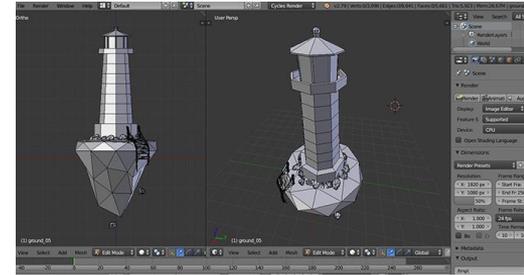# Le numérique dans notre quotidien : equipements & usages

**75%** des gens en France ont un smartphone

**75%** ont un ordinateur (en baisse).

**Les gens se connectent à internet de plus en plus avec leur téléphone** et de moins en moins avec les ordinateurs.

# Le numérique est partout !

les jeux vidéos, les objets, les transports, la finance, les médias, la Recherche scientifique …
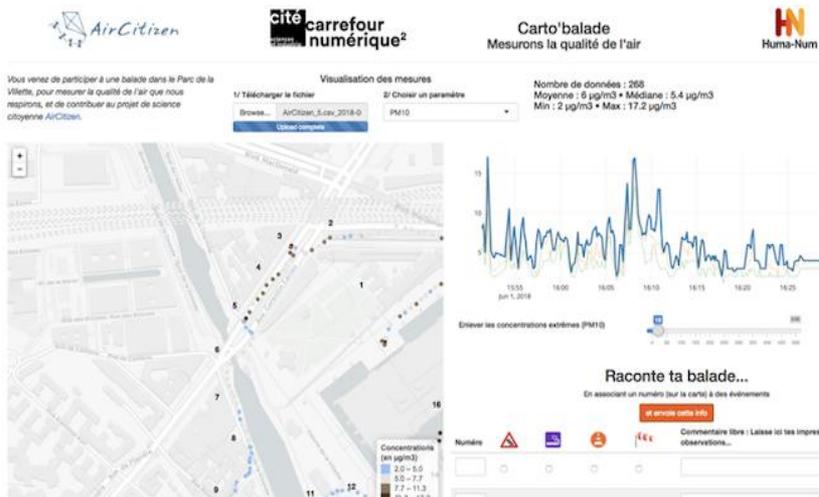
**Sondage #1**

Qu'est-ce qu'un "objet connecté" ?

# Des objets qui captent, stockent et transmettent des données



Base de donnée capteur de qualité de l'air



la santé
(mesurer son cardio)



les loisirs
(musique)

# Sondage #2

## Savez-vous ce qu'est l'intelligence artificielle et à quoi ça sert ?

# Exemple : La voiture autonome

# Exemple : Les algorithmes Netflix
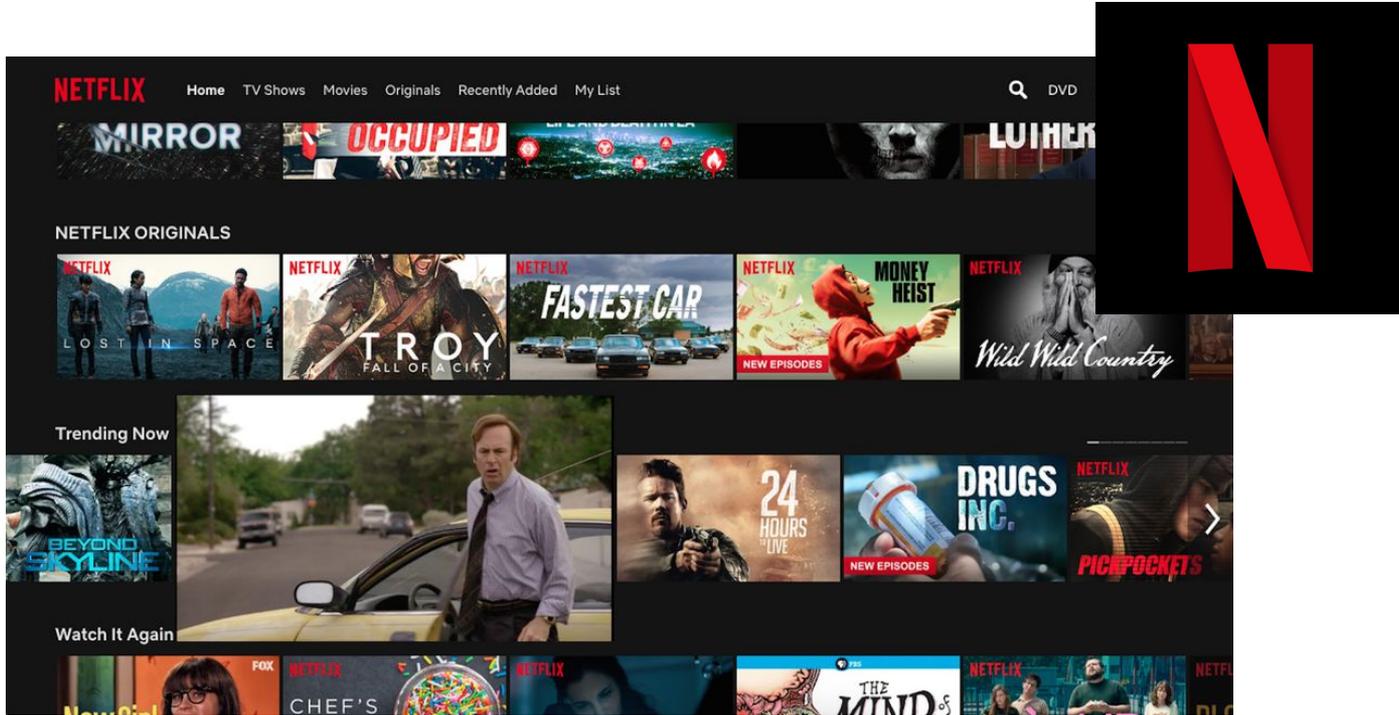
**FUN FACTS**

AlphaGo est devenu
imbattable aux échecs en
9 heures

Documentaire

ThisPersonDoesNotExists

# Le numérique dans le quotidien
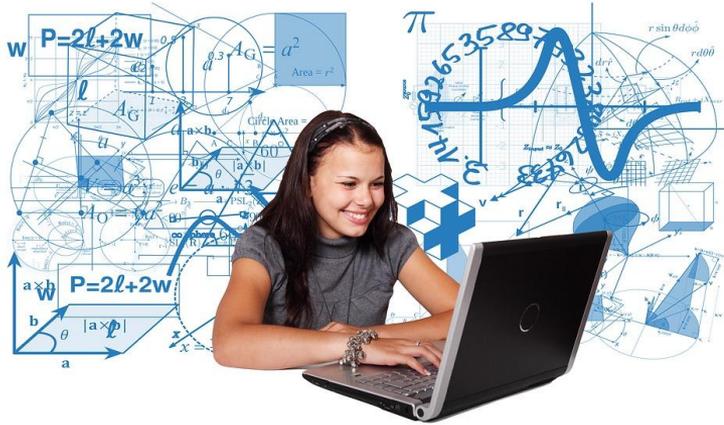


L'école à distance

Le télétravail

Mais pas si simple pour tout le monde…

# Sondage #3

## Savez-vous ce qu'est la "fracture numérique" ?

# Le numérique ce n'est pas <u>simple</u> pour tout le monde



*"Illectronisme"* :
Ne pas savoir utiliser
un ordinateur ou internet
> 17% de la population

# Le numérique doit être adapté à tout le monde !



*L'accessibilité numérique permet aux personnes en situation de handicap d'accéder aux contenus et services digitaux.*
*video*

Sondage #2

Savez-vous ce qu'est l'hyperconnexion ?

# Risque pour la santé et la psychologie
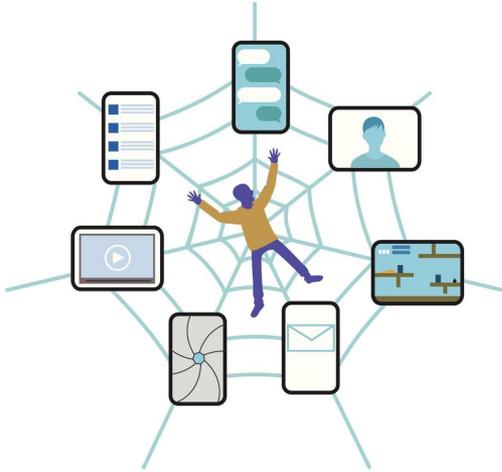
- Les français passent en moyenne **4 h 22 par jour sur les écrans, 67%** se disent addict à leur écran.

- L'hyperconnexion nuit en effet à la qualité du **sommeil**, est source de **stress** et favorise la **sédentarité** et les problèmes de santé qui vont avec (vision, poids).

- **Altération de l'image de soi**

# 02 Les métiers du numérique

# Pour tous les goûts, mais motivés !

**Secteur numérique =**
900 000 emplois d'ici 2025 en
Europe

**Ce qu'il faut :**
- aimer les ordinateurs
- ne pas avoir peur des
  chiffres ou des nouveaux
  langages
- aimer la logique
- etre persévérant
- être créatif
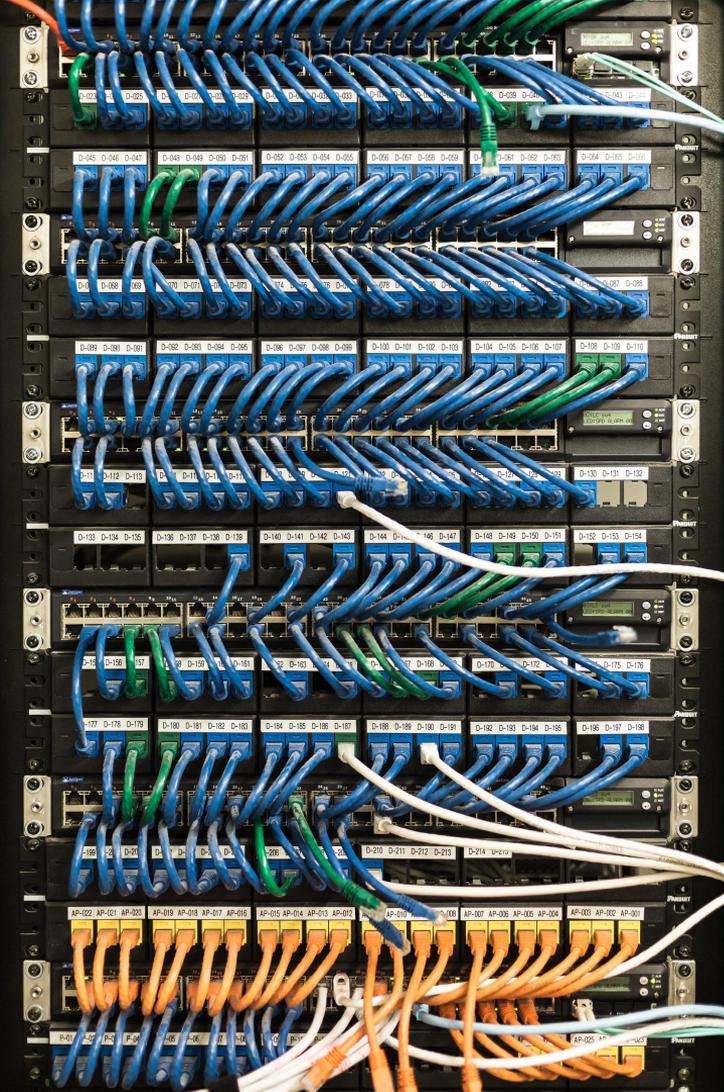
Sondage #3

Quelle différence faites vous entre Internet et le Web ?

# Les rails, les trains et les gens dedans



- Internet - les gares et les rails

- Le World Wide Web (ou Web) - La SNCF

Et les gens dans les trains sont les contenus, comme les données des sites par exemple !

# Un domaine, plusieurs métiers

## WEB, APPLICATIONS & CO

## RÉSEAUX, INFRASTRUCTURES & CO

Développeur Objets connectés

**Front End**          **BackEnd**

**Développeur Fullstack**

- **Technicien Assistance informatique**

- **Technicien Supérieur système et réseau**

- **Analyste cyberSécurité**

# Plein de "nouveaux métiers" ….

| | |
|---|---|
| **Cybersécurité** | **Data Scientist** |
| **Développeur d'application** | **E- Marketing** |
| **Technicien Système & Réseau** | **E-commerce** |
| | **Communication Digitale** |

03

**Femmes
et numérique**

**Sondage #7**

D'après-vous, parmi les personnes travaillant dans le numérique en France, quel est le pourcentage de femmes ?

# Les réponses :
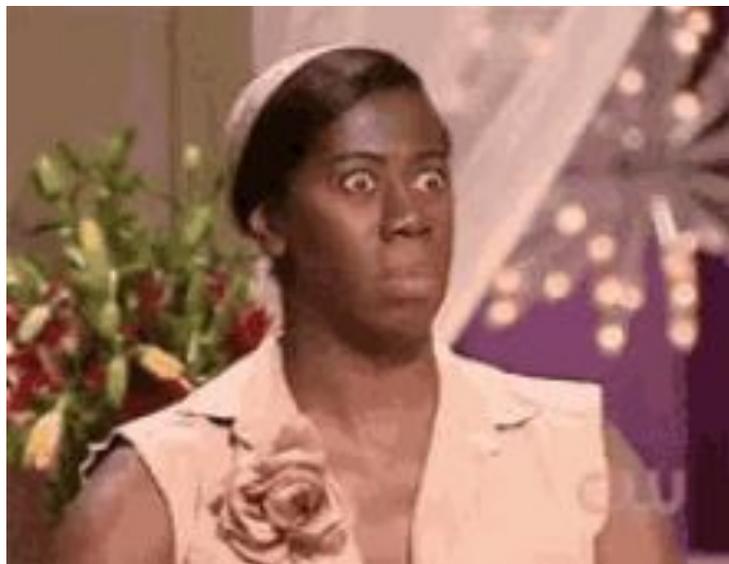
**33%**

de femmes dans le secteur du numérique en France

**15 %**

de femmes dans les métiers dit techniques

(Développement, Exploitation, Production)

# Pourquoi?
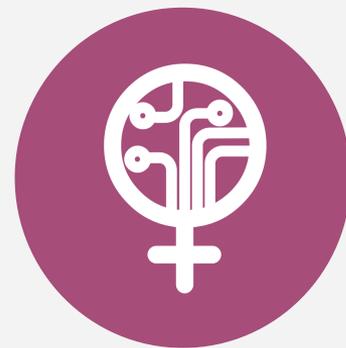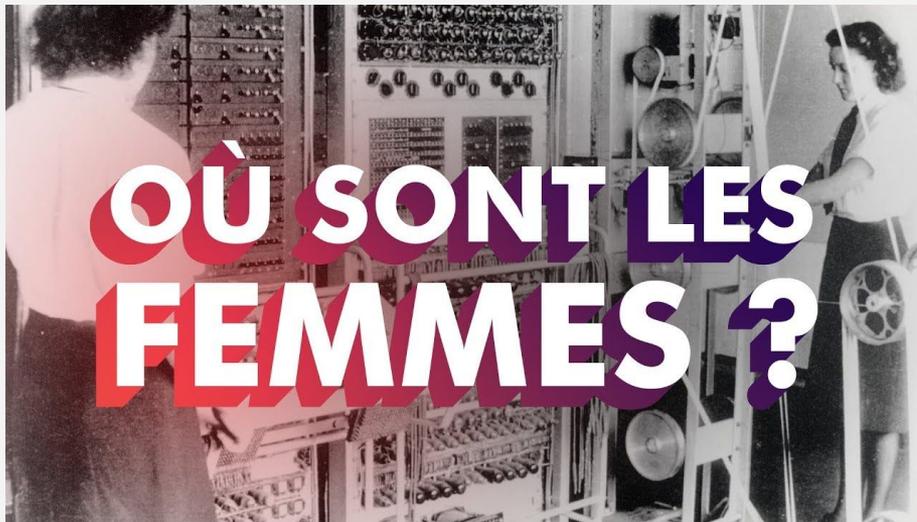


**Surtout quand on sait que….** <u>video</u>

# ADA LOVELACE (1815 - 1852)

**conçoit le 1er programme informatique, l'ancêtre de l'ordinateur**

# Grace Hopper (1906 - 1992)

**conçoit le premier langage de programmation**

# HEDY LAMARR (1914 - 2000)
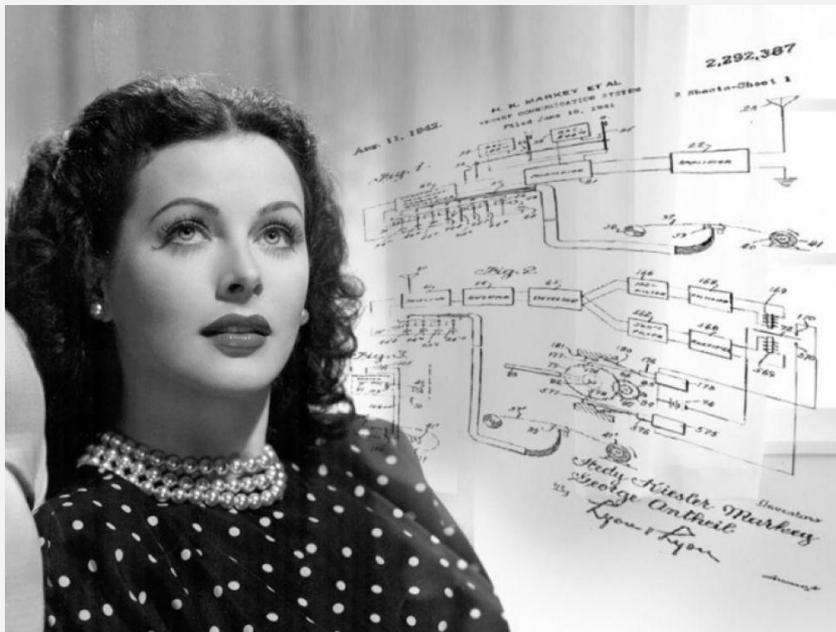


## conçoit l'ancêtre du WIFI

# À l'origine, l'informatique était un milieu…



1946 | Opératrices programmant l'ENIAC
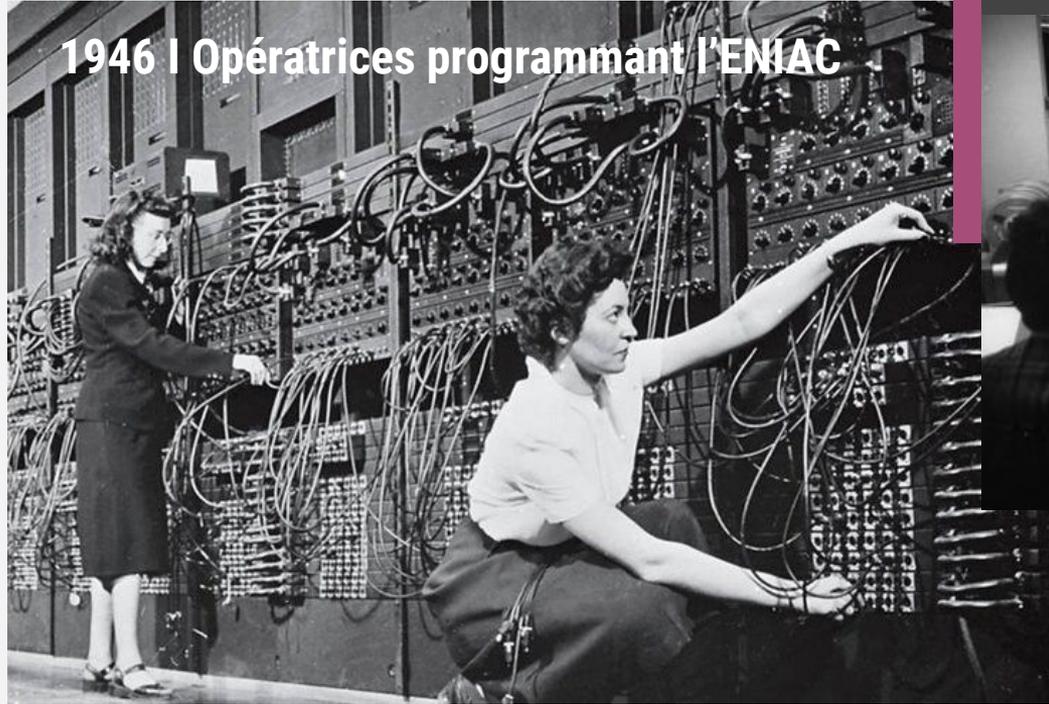


Années 1950 - 1960 | Les bureaux d'IBM

…majoritairement féminin

# Katherin Johnson (1918 - 2020)





participe à la mission Apollo 11

# Mais l'arrivée du micro-ordinateur transforme les représentations

**04**

# Hour of Code ! Initiation à la programmation informatique

# C'EST QUOI MINECRAFT ?

Minecraft, c'est le fameux jeu de type *bac à sable*. On incarne un personnage principal qui utilise tout autour de lui des ressources (minérales, animales, végétales…) et qui les transforme en les manufacturant.

# L'INTERFACE



1. La scène
2. L'objectif de niveau
3. La bibliothèque d'action
4. La zone de travail
5. Les 14 niveaux

# MAINTENANT, A VOUS DE JOUER !



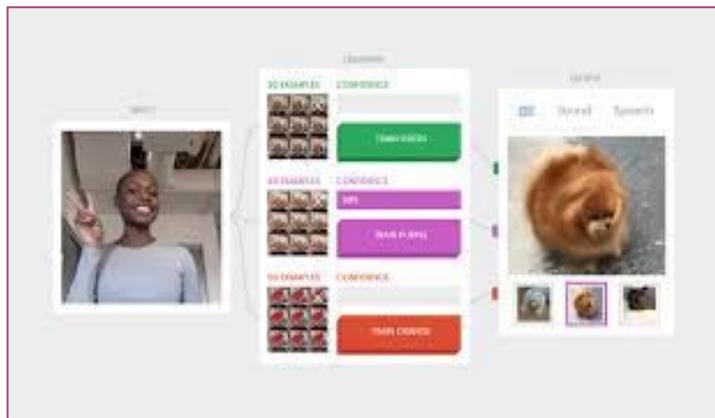https://studio.code.org/s/mc/stage/1/puzzle/1

LES INTRÉPIDES
DE LA TECH

CET ATELIER VOUS
A PLU ?
ENVIE DE CONTINUER ?

👇

# Je participe à un atelier **100% IA**



www.intrepidesdelatech.org

👇

# Je rejoins la **communauté** en ligne



**LES INTRÉPIDES DE LA TECH**

https://www.jobirl.com/groupes/les-intrepides-de-la-tech

# Intrépides de la Tech

# MERCI et A BIENTÔT !