



# Numerixplore, découvrir les métiers du numérique

publié le 13/12/2024 - mis à jour le 19/12/2024

## Descriptif :

Bilan positif pour ce projet mené en 2023/2024 dans le cadre de TNE afin de développer les compétences numériques et faire découvrir des métiers, aux filles comme aux garçons, des classes de 4ème.

## Sommaire :

- Objectifs : informer, stimuler la curiosité
- Pour les élèves et les personnes qui influencent leur orientation
- Un parcours Pix dédié
- Un challenge pour tous et toutes
- Une journée d'ateliers au Futuroscope
- Bilan positif



Le projet Numerixplore, organisé dans le cadre des Territoires Numériques Educatifs (TNE de la Vienne), a permis de faire mieux connaître les métiers du numérique à des élèves de 4ème et à leurs enseignant-es.

Une expérience enrichissante. La ressource de présentation de ces métiers partagée dans cet article peut être réutilisée.

### ● Objectifs : informer, stimuler la curiosité

Numerixplore vise par une série d'**activités participatives** à accompagner vers les métiers du numérique, et à développer le **compétences numériques** des élèves. Il prend en compte les [études sur l'égalité filles-garçons dans les enseignements d'informatique](#)

### ● Pour les élèves et les personnes qui influencent leur orientation

Les bénéficiaires pour l'année scolaire 2023/2024 étaient les **élèves** de 4ème des collèges de la Vienne. Les actions ont aussi outillé **enseignant-es, parents, personnels d'éducation et de direction**, en leur apportant des connaissances utiles et des supports de communication.

L'ensemble du dispositif a fait l'objet d'une présentation en visioconférence, et chaque collègue a reçu pour l'occasion un **kit d'information des élèves**, utilisable par les enseignant-es.

Ce support permettait d'apporter une ouverture à tous les élèves de 4ème vers les métiers :

- de la cybersécurité, des réseaux, clouds et télécommunications
- du graphisme et du design
- du marketing digital
- de la donnée et de l'intelligence artificielle.

▶ [Métiers du numérique, présentation pour enseignant-es des élèves de 4ème](#)

### ● Un parcours Pix dédié

Un parcours Pix spécifique avait été composé pour l'occasion par le GIP Pix. Les questions sélectionnées touchaient aux compétences sollicitées dans les différents domaines du numérique.

Une des questions mettait en valeur des femmes ayant marqué l'histoire de l'informatique.

## ● Un challenge pour tous et toutes

Le Numérixplore Challenge a permis d'organiser dans tous les collèges un **défi** entre classes de 4ème. Les résultats ont aidé les équipes de direction à choisir la classe la plus **engagée**, afin de lui offrir une journée d'ateliers au parc du Futuroscope.

Il s'agissait en 50 mn de répondre à des questions variantes de celles qui avait été posées dans le parcours, en équipe. L'exploitation des réponses permettait aux enseignants encadrants d'approfondir certains sujets et de faire le lien, soit avec les programmes d'enseignement, soit avec les métiers du numérique.

Cette approche ludique valorise la **coopération** et l'intelligence collective, souvent nécessaires dans la vie professionnelle.

Techniquement ce questionnaire était construit à partir de l'outil d'enquête Limesurvey, hébergé au rectorat. L'outil a permis d'automatiser certaines tâches sans dispersion de données à caractère personnel. Les élèves répondaient aux questions sur un document papier. Les réponses étaient reportées par l'adulte dans le questionnaire.

Les résultats constituaient une aide à la décision, laissant à l'équipe pédagogique et/ou de direction toute latitude de fixer les règles de sélection des élèves pouvant participer à la journée d'ateliers.




## ● Une journée d'ateliers au Futuroscope

Prévue à l'origine en fin d'année scolaire, cette journée s'est déroulée le jeudi 26 septembre. Elle a permis à 1300 élèves et leurs accompagnant-es. de participer à des ateliers pratiques, de recevoir les témoignages de professionnel-les, et cerise sur le gâteau de bénéficier d'une attraction du parc du Futuroscope.

Les ateliers étaient en lien avec les différents domaines des métiers du numérique : démontage et remontage d'un ordinateur, développement d'une application, défi de robotique...

Un village des métiers du numérique permettait aux jeunes d'interroger des professionnels et de voir leurs réalisations.

 [ateliers numerixplore](#) (PDF de 43.7 ko)  
village des métiers  
26 septembre 2024

## ● Bilan positif

Ce dispositif était organisé par le SRANE Nouvelle-Aquitaine, co-piloté avec le Dasen de la Vienne, en lien étroit avec SRA-IOLDS et SRA-FPICA.

Les participant-es. ont apprécié cette approche du numérique par le geste et la pratique. Une enquête d'évaluation est en cours.

