

# LES MÉTIERS du NUMÉRIQUE

*Fiche d'activités enseignant(e) - Cycle 2 et 3*

## I. ANCRAGES PROGRAMMES

### **Attendus de fin de cycle :**

#### **Cycle 2 :**

##### **Questionner le monde :**

- Comprendre la fonction et le fonctionnement d'objets fabriqués.
- Commencer à s'approprier un environnement numérique.

#### **Cycle 3 :**

##### **Sciences et technologies :**

- Décrire le fonctionnement d'objets techniques, leurs fonctions et leurs constitutions.
- Repérer et comprendre la communication et la gestion de l'information.

### **Objectifs :**

#### **Cycle 2 :**

- Identifier des activités de la vie quotidienne ou professionnelle faisant appel à des outils et objets techniques.
- Observer, utiliser des objets techniques et identifier leur fonction.
- Décrire l'architecture simple d'un dispositif informatique.

#### **Cycle 3 :**

- Identifier les principales évolutions du besoin et des objets.
- Décrire le fonctionnement d'objets techniques, leurs fonctions et leurs constitutions.
- Repérer et comprendre la communication et la gestion de l'information.

### **Compétences travaillées :**

#### **Cycle 2 :**

- Pratiquer, avec l'aide des professeurs, une démarche d'investigation : questionnement, observation, raisonnement, conclusion.
- Communiquer en français, à l'oral et à l'écrit, en cultivant précision, syntaxe et richesse du vocabulaire.

#### **Cycle 3 :**

- Exploiter un document constitué de divers supports (texte, schéma, graphique).
- Rendre compte des observations, hypothèses, conclusions en utilisant un vocabulaire précis.

## II. LE POSTER INTERACTIF « LES MÉTIERS du NUMÉRIQUE »

Ce poster reprend les illustrations et informations présentes dans le livret *Raconte-moi ton métier : le numérique*, réalisé par Syntec Numérique, Concepteurs d'Avenirs et Talents du Numérique, en partenariat avec les Éditions Color My Factory.

Le poster « **Les métiers du numérique** » a vocation à être interactif et permettra de mettre en place plusieurs activités conçues pour les élèves du cycle 2 jusqu'au cycle 3.

Il est accompagné d'un second poster interactif intitulé « Qu'est-ce que le numérique ? ». Nous suggérons d'utiliser ces deux posters au cours de la même séquence pédagogique car ils sont complémentaires.

Le poster est divisé en deux sections principales. La section principale, sur un fond gris clair, est intitulée « LES MÉTIERS du NUMÉRIQUE » en lettres violettes, encadrée d'un rectangle à pointillés roses. Elle présente deux rangées de portraits de professionnels du numérique, chacun avec son nom et son métier. La première rangée comprend : SYLVAIN Ingénieur Hardware, FRED Développeur Front-End, KARIMA Administratrice réseau, EMMA Data Scientist, JULIEN Responsable sécurité informatique, HÉLÈNE Développeuse, et SHADI Responsable de projet numérique. La seconde rangée comprend : ÉRIC Administrateur base de données, GUILLAUME Responsable des infrastructures informatiques, AZIZ Architecte de solution, ISABELLE Ergonome/UX designer, MOURAD Développeur/Intégrateur, THOMAS Responsable Marketing, MARIE-ANNE Directrice, et CLÉMENT Scrum Master - Coach en organisation. En bas à gauche, il y a des logos pour Atlas, Concepteurs d'Avenirs, Syntec Numérique, Talents du Numérique, et le Gouvernement. En bas à droite, un petit texte mentionne une action pilotée et financée par Atlas, QPCO, des services financiers et du conseil, selon des axes de coopération définis dans la convention signée avec le ministère de l'Éducation Nationale de la Jeunesse et des Sports, le Ministère de l'Enseignement Supérieur, de la Recherche et de l'Innovation avec le concours des fonds collectés au titre de la taxe d'apprentissage.

À droite du poster, une bande verticale rose contient des informations supplémentaires. Elle est intitulée « POUR MENER à BIEN un PROJET, il faut : » et liste six étapes : 1. Le définir en amont, 2. Le gérer jour après jour, 3. Le réaliser techniquement, 4. Recenser et sécuriser les données, 5. Le faire connaître auprès de tous, 6. Qui fait quoi ? (avec un pictogramme d'AZ). En bas de cette bande, il y a un pictogramme d'AZ et le mot « LEXIQUE ».

### Le principe du poster :

Les élèves découvrent une galerie de portraits de professionnel(le)s du numérique. En cliquant sur chaque illustration, des témoignages permettent d'en apprendre plus sur les différents métiers.

Cette image illustre le principe du poster interactif. Elle montre une version sombre du poster avec une fenêtre de dialogue ouverte sur le portrait d'EMMA, Data Scientist. La fenêtre contient son témoignage : « À l'aide des systèmes mathématiques et de mon ordinateur, je collecte toutes les informations sur les visiteurs de mon site : ce qu'ils ont acheté, leur moment préféré pour faire leurs courses, les couleurs tendance. Avec toutes ces données, je fais des calculs pour proposer à chacun le produit qui lui conviendra le mieux. C'est captivant car on a immédiatement des résultats. Notre but est d'améliorer l'expérience des clients. Pour cela on développe de nouvelles technologies comme la reconnaissance d'images ou de sons. Notre métier est sans cesse en évolution ! ». À droite de la fenêtre, on voit une partie de la liste des étapes du projet (3. Le réaliser techniquement, 4. Recenser et sécuriser les données, 5. Le faire connaître auprès de tous) et la section « Qui fait quoi ? » avec les numéros 1 à 4.

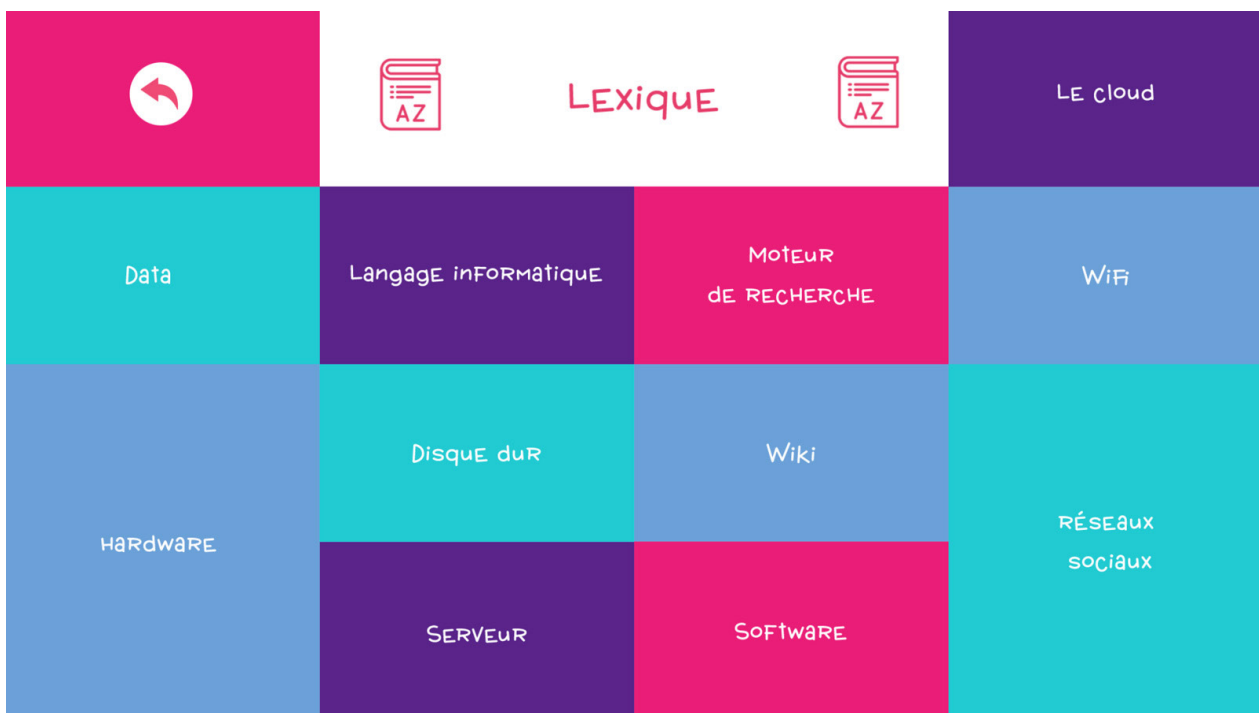
## Les métiers présentés dans le poster :

- Sylvain, Ingénieur Hardware
- Fred, Développeur Front-End
- Karima, Administratrice réseau
- Emna, Data Scientist
- Julien, Responsable sécurité informatique
- Hélène, Développeuse
- Shadi, Responsable de projet numérique
- Éric, Administrateur base de données
- Guillaume, Responsable des infrastructures informatiques
- Aziz, Architecte de solution
- Isabelle, Ergonome/UX designer
- Mourad, Développeur/Intégrateur
- Thomas, Commercial/Marketing
- Marie-Anne, Directrice
- Clément, Scrum Master – Coach en organisation

## Les légendes :

### a) Le lexique

En cliquant sur l'icône « lexique » ou les mots mis en évidence dans le texte, il est possible d'enrichir son vocabulaire et de comprendre des notions clés liées au numérique.



### b) Mener à bien un projet

Les différentes étapes pour mener à bien un projet sont indiquées à droite. En cliquant sur chacune d'elles, l'objectif est de se rendre compte quand intervient chaque professionnel(le) et quelles sont les différentes phases d'un projet.

Voici les différentes étapes mises en évidence :

- Définir le projet en amont
- Gérer le projet jour après jour
- Réaliser techniquement le projet
- Recenser et sécuriser les données
- Le faire connaître auprès de tous

### c) Qui fait quoi ?



Ici, c'est la complémentarité des métiers qui est valorisée, ainsi que les relations entre les différent(e)s professionnel(le)s.

Plusieurs situations sont décrites, en cliquant dessus il est plus aisé de comprendre le périmètre d'action de chaque professionnel(le) et les connexions entre les différents métiers :

- Lancer le projet
- Distribuer les rôles
- Mener à bien le projet
- Diffuser le projet





### III. Quelques Pistes d'activités

Il est conseillé de montrer aux élèves ce poster interactif **dans un second temps**, après avoir étudié le poster interactif « **Qu'est-ce que le numérique ?** ». En effet, comprendre la notion de « numérique » permettra de mieux différencier les professions qui s'y rattachent.

Il serait pertinent d'accompagner la découverte de ces 2 posters interactifs de la lecture du livret « **Raconte-moi ton métier : le numérique** », les posters servant alors à consolider des connaissances acquises auparavant.



Vous pouvez acquérir le livret « Raconte-moi ton métier : le numérique » en vous rendant sur cette page : <https://livretdunumerique.lewebpedagogique.com/>

Les activités doivent être réalisées après une étude approfondie du poster et un temps d'échange avec la classe.

#### a) Activité 1. Qui est-ce ?

En reprenant le principe du jeu « Qui est-ce », faire deviner aux élèves un personnage et son métier.

**Étape 1 :** un(e) élève A se voit attribuer un personnage secret.

- Cycle 2 : il/elle reçoit la carte de personnage, découpée grâce aux éléments présents en annexe.
- Cycle 3 : il/elle sait son nom et doit l'identifier sur le poster interactif.

**Étape 2 :** les autres élèves lui posent des questions. L'élève A ne peut répondre que par « oui » ou par « non ».

Exemple de questions : est-ce que le personnage intervient à la fin du projet ? Est-ce qu'il/elle recense et sécurise les données ? Est-ce qu'il/elle travaille sur le graphisme du projet ? Est-ce qu'il/elle a un poste à responsabilité ?

**Étape 3 :** la classe émet des hypothèses pour retrouver le personnage attribué à l'élève A.

- Cycle 2 : l'objectif est d'identifier les principales missions du personnage puis de le retrouver ensemble avec l'aide de l'enseignant(e) sur le poster.
- Cycle 3 : l'objectif est d'identifier le nom et le métier du personnage, si nécessaire en consultant le poster de façon plus détaillée.

**Prolongement :** il est également possible de découper les différents personnages présents en annexe et d'en coller un sur le front de chaque élève de la classe. Les élèves doivent ensuite se poser mutuellement des questions pour identifier leurs personnages et leurs métiers.

### **b) Activité 2. Jeu de rôle**

Pour mieux comprendre le rôle de chaque professionnel(le), il peut être intéressant de se mettre dans la peau de ceux/celles-ci. Les élèves sont divisés en petits groupes et se voient attribuer un personnage.

**Étape 1 :** chaque groupe prend le temps de décrire le métier du personnage et ses missions.  
Cycle 2 : l'enseignant(e) pose des questions pour orienter les réflexions de chaque groupe.  
Cycle 3 : le travail est individuel, il est ensuite demandé de faire une restitution orale auprès de toute la classe.

**Étape 2 :** chaque groupe doit savoir quand le/la professionnel(le) qu'il représente intervient et pourquoi. L'enseignant(e) cite les différentes étapes de la légende et les élèves concernés lèvent la main au bon moment. Une vérification en classe entière a ensuite lieu en cliquant sur les légendes du poster interactif.

**Prolongement :** pour aller plus loin, il peut être intéressant de se demander comment préparer un projet, comment le réaliser techniquement etc.

## **IV. RESSOURCES COMPLÉMENTAIRES**

- Le poster interactif « Qu'est-ce que le numérique ? » : lien à intégrer
- Le livret « Raconte-moi ton métier : Le Numérique » : <https://livretdunumerique.lewebpedagogique.com/>
- Le site « Concepteurs d'avenirs » : <https://www.concepteursdavenirs.fr/>
- Le site « Syntec Numérique » : <https://syntec-numerique.fr/>
- Le site « Talents du numérique » : <https://talentsdunumerique.com/>



Action pilotée et financée par Atlas, OPCO des services financiers et du conseil, selon des axes de coopération définis dans la convention signée avec le Ministère de l'Éducation Nationale de la Jeunesse et des Sports, le Ministère de l'Enseignement Supérieur, de la Recherche et de l'Innovation avec le concours des fonds collectés au titre de la taxe d'apprentissage.

## V. ANNEXE

Les cartes des différents personnages avec leurs noms et métiers à découper.



Aziz  
Architecte  
de solution



Guillaume  
Responsable  
des infrastructures  
informatiques



Emna  
Data Scientist



FRED  
Développeur  
Front-End



ÉRIC  
Administrateur  
base de  
données



HÉLIÈNE  
Développeuse



Isabelle  
Ergonome/  
UX designer



Clément  
Scrum Master –  
Coach en  
organisation



Thomas  
Responsable  
marketing



Karima  
Administratrice  
réseau



Marie-Anne  
Directrice



Mourad  
Développeur/  
Intégrateur



Julien  
Responsable  
sécurité  
informatique



Sylvain  
Ingénieur  
Hardware



Shadi  
Responsable  
de projet  
numérique