



Communiqué

Pour diffusion immédiate

L'entrepreneuriat explore le développement numérique

Quatre classes conçoivent des jeux sérieux!

Shawinigan, le 19 mai 2017 – Pour la première fois à la Commission scolaire de l'Énergie, l'entrepreneuriat a permis d'explorer le développement numérique! Accompagnés de coachs-entrepreneurs installés au DigiHub du Centre d'entrepreneuriat Alphonse-Desjardins Shawinigan, des élèves de 4^e, 5^e et 6^e années des écoles Immaculée-Conception, Laflèche et de la Source de Shawinigan ainsi que de l'école Centrale de La Tuque se sont initiés à la programmation dans le but de créer de toutes pièces des jeux vidéo pour répondre aux besoins d'apprentissage d'élèves ciblés. Ainsi, leurs jeux sérieux permettront d'apprendre autrement le français, la mathématique, l'anglais ainsi que d'autres disciplines ou thématiques scolaires.



Les coachs, Alexis Huard et Félix-Antoine Huard de « Rum&Code », Bernard Prince de « Quoly » et Yassine El Bouraqadi de « SMARTIC », ont accompagné les quatre classes du primaire dans la création de leurs jeux. Outre les trois rencontres annuelles de formation des enseignants en entrepreneuriat éducatif, les 75 élèves des quatre écoles ont été visités à quelques reprises par leur coach respectif pour découvrir les principes de base de la programmation, construire un premier projet à partir de tutoriels et planifier de A à Z leur jeu sérieux en vue des finales du Défi OSEntreprendre, le concours québécois en entrepreneuriat dont les finales locale et régionale se sont déroulées les 19 et 25 avril dernier à Shawinigan.



Les jeunes concepteurs de jeux sérieux se rencontrent aujourd'hui au DigiHub pour découvrir leurs productions respectives. Tour à tour, les équipes ont testé les jeux et sur scène et chaque classe s'est prêtée à une séance de rétroaction en compagnie des enseignants et des coachs. Des quatre projets, *Les cyber-héros* de la classe de M. Martin Giguère a remporté un prix lors de la 9^e finale locale du Défi OSEntreprendre. Le projet propose aux élèves et aux parents de découvrir les pièges de l'internet afin de reconnaître les dangers de la cyberintimidation et leurs conséquences. Pour sa part, le projet *Jeu Angloh!fun* de l'école Centrale avec M^{me} Laurie Jacob s'adresse aux élèves de 1^{re} à la 3^e année qui ont la possibilité d'apprendre, par le jeu, les notions d'anglais au programme. L'apprentissage de la mathématique a retenu l'attention des élèves de M^{me} Stéphanie Lemire de l'école Laflèche qui ont voulu faciliter les devoirs des plus jeunes à la maison avec *Des jeux sérieux*. Enfin, les plus jeunes impliqués provenaient d'une classe de 4^e année de l'école

Immaculée-Conception. Les élèves de M^{me} Geneviève Tellier ont conçu *Jeu sérieux sur l'accord du nom et la conjugaison* pour les élèves du primaire.



Une première expérience en entrepreneuriat et développement numérique à la Commission scolaire de l'Énergie couronnée de succès qui sera donc renouvelée l'an prochain! de nous dire Denis Morin, directeur-conseil en entrepreneuriat. « Cette thématique importante, liée à la nouvelle économie, ouvre grandes les portes de la créativité et de l'innovation et, comme 70 % des élèves qui entrent au primaire cette année occuperont, une fois adulte, un emploi qui n'existe pas encore, il est important que l'école stimule davantage le développement technologique. Nous venons ici répondre à un nouveau besoin en permettant à notre commission scolaire de s'inscrire dans le développement de sa communauté entrepreneuriale! »

Les coachs-entrepreneurs sont ravis de leur expérience dans les écoles. « C'est exactement le genre de projet auquel on veut contribuer pour bâtir le Shawinigan de demain. Non seulement c'est important de sensibiliser la population en général à l'entrepreneuriat numérique, mais c'est encore plus important de sensibiliser les jeunes. Il n'y a pas si longtemps, c'est nous qui étions encore sur les bancs d'école. De pouvoir ainsi stimuler les générations futures à prendre leur ville et leur carrière en main, c'est un cadeau que l'on se fait. », de nous dire Félix-Antoine de « Rum&Code ».

« Bien comprendre les concepts liés à la programmation et à l'informatique en général aura de plus en plus d'importance, de nous dire Bernard Prince de Quoly, mais plus encore, savoir comment appliquer ces acquis à des projets concrets pour faire avancer sa carrière, son entreprise et la société, quel beau moyen de préparer les jeunes d'aujourd'hui à la réalité de demain! ». « Chez Rum&Code, on comprend que de former les jeunes d'aujourd'hui, c'est former les prochains citoyens. Aujourd'hui, ils sont élèves, mais demain, ils seront employés, employeurs, entrepreneurs, etc. Ce sont ces mêmes jeunes-là qui façonneront notre société et surtout, notre ville. Comme on est passionnés par l'entrepreneuriat numérique, on voit ce programme comme une première occasion d'allumer cette même flamme chez la prochaine génération » d'ajouter son collègue Alexis Huard. Fort d'une expérience de plus de 15 ans dans la gestion et production de projets Web, enseignant chevronné et entrepreneur dans le domaine du Développement Web et mobile, Yassine El Bouraqadi de « SMARTIC » est un mordru du Web et des nouvelles technologies. « Et c'est avec enthousiasme que je m'associe à ce projet d'accompagnement des élèves du primaire dans la conception de jeux sérieux! »

Vous désirez utiliser l'un ou l'autre de ces jeux vidéo? Rien de plus simple. Vous n'avez qu'à cliquer sur le lien suivant : <https://sites.google.com/rumandcode.io/scratch-energie> .

Depuis 2008, le développement du goût d'entreprendre, de persévérer et de réussir de ses élèves, jeunes et adultes, fait partie prenante du Plan stratégique de la Commission scolaire de l'Énergie. La formation continue des enseignants permet d'outiller les intervenants scolaires et faire en sorte que les élèves réalisent de nombreux projets qui règlent des problématiques ou répondent à des besoins concrets. Encore cette année, quelque 2 200 élèves du primaire et du secondaire ont réalisé 120 projets autour de leurs grandes thématiques préférées ciblant notamment le vivre-ensemble et la citoyenneté, la santé et le bien-être ainsi que l'environnement comme occasions d'entreprendre. « L'intimidation et l'exclusion, la pauvreté et le réconfort aux personnes âgées, la promotion des saines habitudes de vie, l'aide à la recherche sur les maladies infantiles, les projets éco-responsables ou axés sur des disciplines scolaires permettent aux élèves de développer leurs qualités d'autonomie, de créativité, de solidarité, de prise de risque, de leadership, des qualités essentielles pour relever les défis de la vie! » de conclure Denis Morin.

- 30 -

Source :

Renée Jobin, coordonnatrice aux communications
Commission scolaire de l'Énergie
Tél. : 819 539-6971, poste 2340
rjobin@csenergie.qc.ca

Information

Denis Morin, directeur-conseil en entrepreneuriat
Commission scolaire de l'Énergie
Tél. : 819 539-6971, poste 2329
dmorin@csenergie.qc.ca