



Communiqué

Pour diffusion immédiate

L'entrepreneuriat numérique : une nouvelle initiative de la Commission scolaire de l'Énergie!

Shawinigan, le 28 novembre 2016 — Cette année, l'entrepreneuriat à la Commission scolaire de l'Énergie sera aussi numérique! À l'aide de coachs installés au DigiHub du Centre d'entrepreneuriat Alphonse-Desjardins Shawinigan, des jeunes 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 seront 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, les jeux sérieux permettront d'apprendre autrement le français, la mathématique l'anglais ou d'autres disciplines scolaires.

Les coachs, Alexis Huard et Félix-Antoine Huard de « Rum&Code », Bernard Prince de « Quoly » et Yassine El Bouraqadi de « SMARTIC », sont très enthousiastes à l'idée d'épauler les élèves 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 seront visités à quatre 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 locale, régionale et nationale du Défi OSEntreprendre, le concours québécois en entrepreneuriat dont la finale locale se déroulera le 19 avril prochain.

« J'ai démarré ma première entreprise à 17 ans et développé mon premier site Web en 1998. Ayant 2 jeunes au primaire, je suis bien placé pour comprendre que leurs univers, une fois adultes, sera encore plus numérique qu'en ce moment. Bien comprendre les concepts liés à la programmation et à l'informatique en général aura de plus en plus d'importance, 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! » de mentionner Bernard Price de « Quoly ».

« 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 ».

« 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 mordue 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! »

Pour Denis Morin, directeur-conseil en entrepreneuriat et également directeur général du Centre d'entrepreneuriat Alphonse-Desjardins : « L'entrepreneuriat numérique ouvre grandes les portes de la créativité et de l'innovation et, comme 70 % des jeunes 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! »

Le directeur général de la Commission scolaire de l'Énergie, monsieur Denis Lemaire, est fier d'ajouter la contribution de son organisation à l'objectif des partenaires de créer une culture éducative et d'accompagnement en TI sous l'impulsion du DigiHub et du Collège Shawinigan, dans un contexte où Shawinigan, notamment avec CGI, SIM, Cognibox, ICO Technologies, S.Y.M., Intégration Santé se propulse dans la nouvelle économie! « Voici un projet tangible qui permettra certainement d'inciter nos jeunes à opter pour le domaine très porteur des technologies de l'information. »



On retrouve de gauche à droite, Bernard Price de « Quoly », Yassine El Bouraqadi de « SMARTIC », Denis Morin, directeur-conseil en entrepreneuriat, Félix-Antoine Huard et Alexis Huard de « Rum&Code ».

L'entrepreneuriat numérique s'ajoute aux nombreuses initiatives mises en place par la Commission scolaire de l'Énergie qui s'investit, depuis 2008, dans le développement du goût d'entreprendre de ses élèves, jeunes et adultes. Elle a d'ailleurs été récompensée à maintes reprises pour ses efforts. Mentionnons, notamment, le grand prix remporté par l'école de la Tortue-des-Bois de Saint-Mathieu-du-Parc au gala national du Défi OSEntreprendre dans la catégorie du 1^{er} cycle du primaire lors du gala national qui s'est tenu en juin dernier. Elle s'enorgueillit aussi

d'avoir été une partenaire stratégique du développement de la culture entrepreneuriale dans plusieurs villes et MRC de la Mauricie.

Pour une 6^e année consécutive, la formation continue des enseignants de nos écoles sera toujours au rendez-vous pour permettre 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 2 000 élèves du primaire et du secondaire devraient réaliser une centaine de projets autour de leurs grandes thématiques préférées ciblant le vivre-ensemble et la citoyenneté, la santé et le bien-être et l'environnement.

On entreprendra pour combattre l'intimidation et l'exclusion, pour soulager la pauvreté ou apporter du réconfort aux personnes âgées, comme on entreprendra pour stimuler les saines habitudes de vie, notamment l'activité physique et la bonne alimentation, pour aider la recherche sur les maladies infantiles ou, dans un souci d'éco-responsabilité, pour cultiver des légumes, construire des bacs à compost ou planter des arbres.

- 30 -

Source :

Renée Jobin, coordonnatrice
Secrétariat général et Communications
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