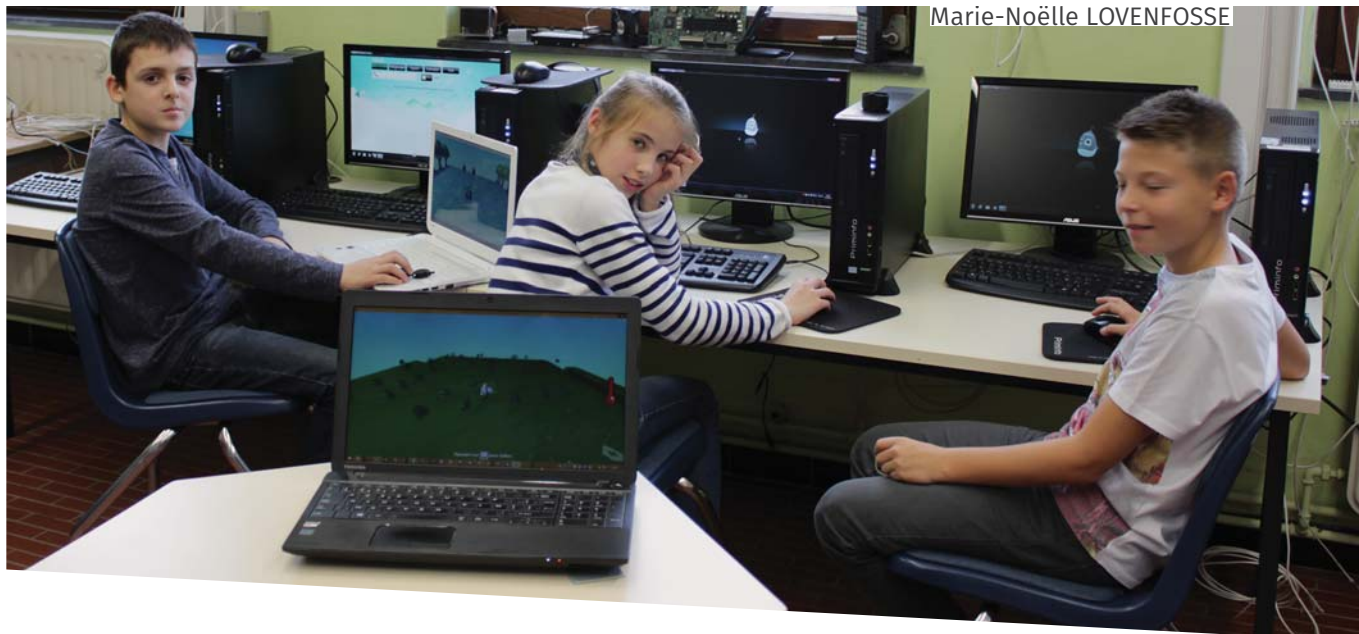


Programmer ? Un jeu d'enfant !



Marie-Noëlle LOVENFOSSE

Jean-Marc MAHIEUX est professeur de mathématiques et d'informatique au 1^{er} degré de l'enseignement secondaire, à l'Institut Sainte-Begge d'Andenne¹. Lors de l'Université d'été organisée par le SeGEC, il a participé à un atelier de découverte du logiciel **KODU**², qui permet de créer un jeu vidéo en 3D. Un vrai jeu d'enfant, mais pas seulement...

En plus de ses activités scolaires, Jean-Marc MAHIEUX s'investit aussi dans l'asbl Promenfance, qui propose à tous les enfants de la région d'Andenne des activités ludiques culturelles et sportives, l'accès au multimédia et aux technologies de l'information, et des écoles de devoirs. Elle organise également diverses activités durant les congés scolaires.

C'est dans ce cadre que l'enseignant anime des stages informatiques destinés aux enfants de 10 à 14 ans. « Ces stages, explique-t-il, ont pour but de réduire la fracture numérique. S'il devient rare de ne pas être équipé en termes de NTIC, l'usage qu'on en fait n'est pas toujours optimal. Il est important de montrer aux enfants et aux ados qu'il n'y a pas que les réseaux sociaux ou des jeux « tout faits », et de leur mettre en main des outils informatiques qui serviront plus tard dans leurs études pour réaliser des travaux, faire des recherches, être critique par rapport à l'information trouvée, etc. C'est ce que je m'efforce de faire dans mes cours, comme lors des stages en extrascolaire. »

Dans cette optique, apprendre aux enfants à programmer peut s'avérer particulièrement porteur. Avec KODU, non seulement ils s'amuse, mais ils vont être amenés à mettre en œuvre une série de compétences. Ils améliorent leurs capacités de raisonnement logique. Ils donnent libre cours à leur imagination pour intégrer les détails visuels et sonores du monde qu'ils construisent, concevoir le scénario du jeu, animer les personnages, créer les interactions, en choisissant tels objets, émotions, moyens de locomotion, etc.

C'est moi qui crée !

« Ce logiciel permet d'apprendre la programmation aux enfants, sans taper une seule ligne de code, reprend J.-M. MAHIEUX. Il s'agit de programmation événementielle. C'est très ludique. J'ai fait l'expérience avec les enfants lors du stage informatique d'été organisé par l'asbl. Ça a très bien marché. Un élève de 5^e primaire est parvenu à réaliser un jeu à trois niveaux !

Se servir de ce type de logiciel permet de développer un esprit de synthèse, d'apprendre par essais-erreurs, d'avoir une vision globale de ses connaissances, d'aller chercher l'information et d'activer tel type de raisonnement. Ils ont l'habitude de se connecter à des jeux en ligne. Ici, ils sont acteurs. Cela développe leur créativité et les amène à percevoir autrement les jeux existants. Le fait d'apprendre à programmer les rend curieux. Ils ont envie de comprendre comment ça marche et de voir comment ils peuvent agir. Ça démystifie la programmation, et ça donne un autre statut à l'erreur. On essaie, et si ça ne marche pas, on recommence autrement. »

Expérimenté aussi avec les élèves lors des journées qui regroupent, tous les vendredis à Sainte-Begge sous forme d'ateliers, les heures imparties aux activités complémentaires en deuxième, KODU a soulevé beaucoup d'enthousiasme.

Et il n'y a pas que le secondaire qui soit concerné. Deux collègues institutrices en 6^e primaire se sont, en effet, récemment déclarées partantes pour travailler avec KODU en classe. ■

1. www.ste-begge.be

2. KODU est un logiciel gratuit permettant la création de jeux par un langage de programmation visuel simple et intuitif.