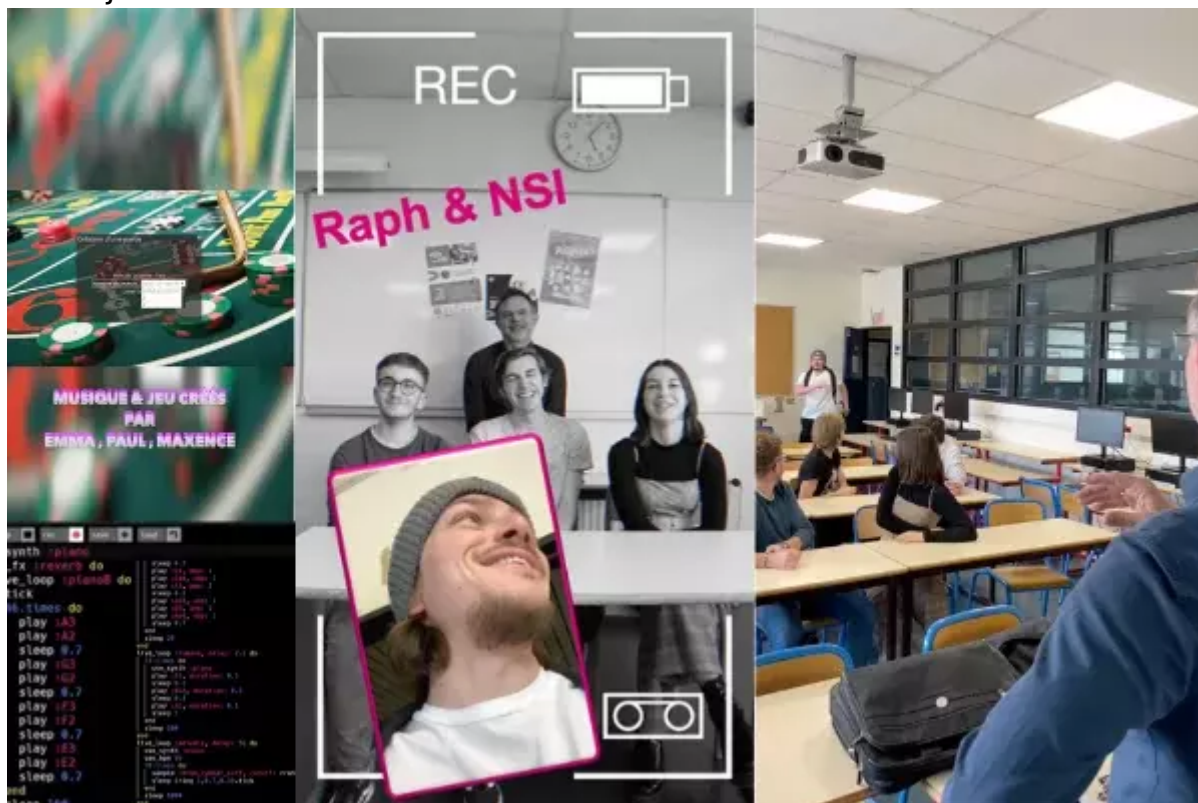


Raph découvre les projets en NSI

Le 20 juin 2022



Orientation

Éducation numérique

En NSI, on apprend beaucoup en réalisant des projets en équipe. Emma, Paul et Maxence expliquent à Raph comment ça marche.

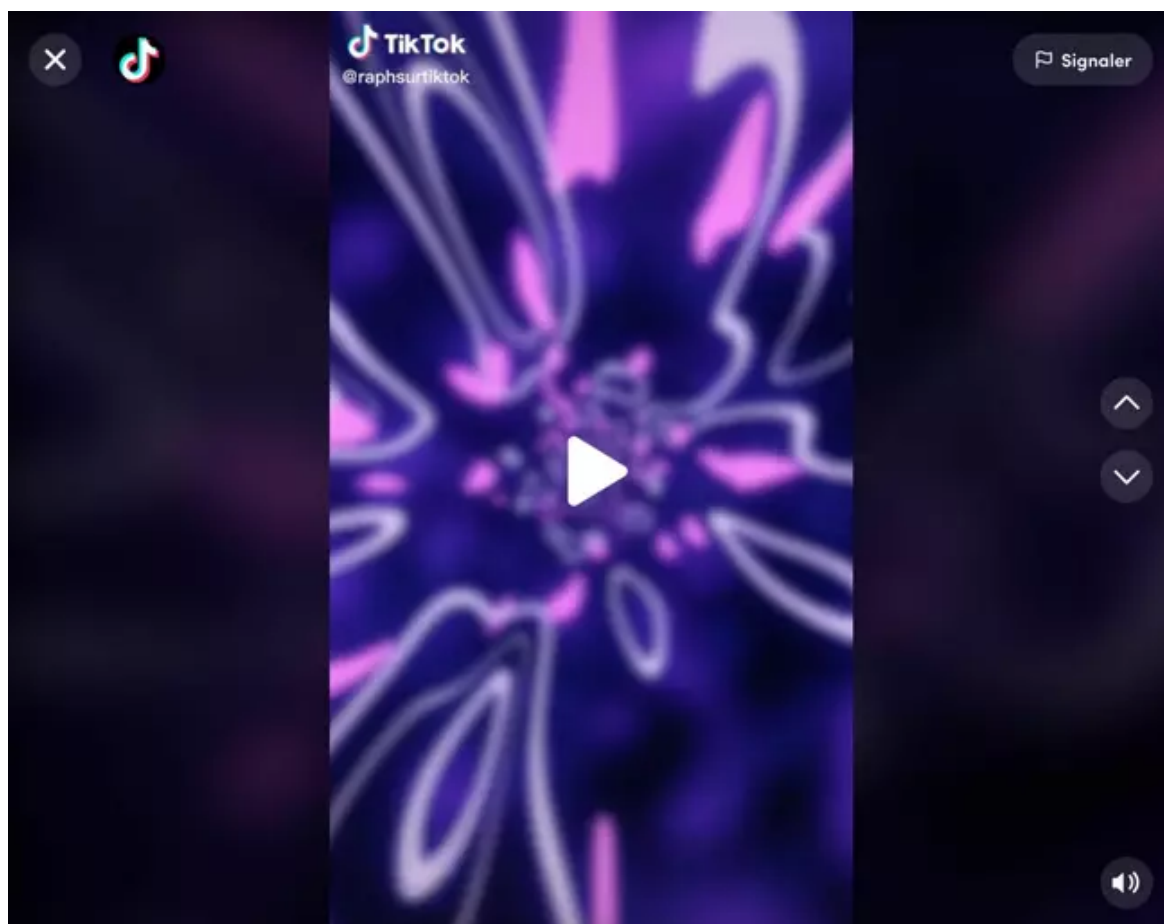
Pour le TikTokeur Raph, les lycéen.ne.s d'Aubergenville font le point sur **un projet de jeu créé en NSI durant leur année scolaire.**

Ce projet a d'ailleurs été présenté aux **Trophées NSI 2022**, un concours qui a mobilisé **600 à 1000 élèves**, en France et dans le monde (dans les lycées français à l'étranger), pour **plus de 200 projets.**

Les projets : acquérir ou mettre en pratique des compétences en équipe

Pendant l'année, **les élèves de première et terminale en spécialité NSI - Numérique et sciences informatiques** - réalisent **plusieurs projets en équipe** : cela permet d'**expérimenter une démarche de travail** qu'on trouve souvent ensuite **dans les métiers du numérique** et d'**acquérir de nouvelles compétences** et/ou de **mettre en pratique les cours** plus théoriques.

Emma, Paul et Maxence ont présenté à Raph le jeu de cartes en ligne (un poker 😊) qu'ils ont créé.



À la rencontre de trois élèves de Terminale qui nous expliquent de A à Z leur projet de jeu vidéo créé pendant l'année - Avec Raph en NSI au lycée d'Aubergenville - épisode 3 !

Créativité, coopération, partage : motivé.e.s

Cette démarche nécessite de la créativité, de la coopération et du partage : plutôt motivant !

Pour créer le jeu, Emma, Paul et Maxence devaient **écrire un programme informatique** mais **cela ne se résume vraiment pas à cela !**

Ce qu'ils ont réalisé ?

- **donner vie au jeu** : le paquet de cartes n'était pas existant, l'équipe a conçu les **cartes virtuelles**
- créer **l'interface graphique** du jeu
- **rédiger le programme informatique** qui permettait de **générer les règles du jeu et de le rendre fonctionnel** : comment **lancer une partie, distribuer les cartes** et intégrer les **différentes combinaisons** du poker... Il fallait également penser au **côté multijoueur**, c'est à dire faire en sorte que des personnes qui se connectent au jeu depuis différents lieux/villes puissent jouer ensemble.
- **créer la musique du jeu en s'appuyant sur un code informatique**. Ce dernier permet de fixer les sons qui vont être joués, leur configuration, la durée et le volume de la séquence.

Un travail d'équipe

Vous l'imaginez bien : pour parvenir au bout d'un tel projet, il faut s'organiser !

Les lycéen.ne.s ont ouvert une plateforme d'échanges (un « GitHub ») pour **structurer le fonctionnement de l'équipe** et mettre **à disposition de tous les membres le code informatique**, au fur et à mesure de sa création.

Ils ont aussi appris à **gérer leur temps ensemble**, à s'adapter en fonction des disponibilités de chacun.e notamment. Il faut **pouvoir passer le relais** !

C'est un **vrai travail d'équipe** où **chacun.e apporte quelque chose** aux autres.

Dans sa prochaine vidéo...

Raph te fera découvrir **l'espace innovation d'une grande entreprise** du numérique avec **des technologies bluffantes et des professionnel.le.s sympas**. Une visite réalisée lors de la Journée NSI du 7 juin dernier.

Au programme : nous vous parlerons **métiers du numérique et usages méconnus des technologies.**

Au passage vous découvrirez peut-être ce qu'est la carie du dentiste et comment la tech peut aider à la soigner ! 😊

Pour en savoir +

[Sur NSI](#)

[Sur les trophées NSI](#) ... et pour découvrir d'autres projets !

Lexique (vocabulaire technique utilisé dans la vidéo)

- Un **GitHub** est un espace collaboratif, une plateforme sur laquelle on peut héberger un projet informatique et suivre l'évolution des versions. Il permet notamment à chacun.e des membres de l'équipe d'accéder aux différentes séquences de code qui composent le projet.
- Une **classe** regroupe les données qui représentent un « objet » informatique et les méthodes ou opérations qu'on va pouvoir appliquer à ces « objets ».
- Les **tuples** (ou les listes) sont des objets Python qui peuvent contenir tous types de valeurs comme des nombres, des chaînes et même des listes. À la différence des listes, les tuples ne sont pas modifiables.

Remerciements : au Lycée Polyvalent Vincent-Van-Gogh d'Aubergenville (78) pour son accueil, et à Charles Poulmaire, enseignant en SNT et en NSI et à ses élèves Emma, Paul et Maxence pour leur investissement dans ce projet.