

A Saint-Quentin, les vacanciers apprivoisent la robotique

NORMANDIE. C'est durant cette première semaine de vacances qu'a débuté l'initiation à la programmation de robots, à la maison de quartier. Une activité ludique qui peut aussi faire naître des vocations.

Au menu ce lundi matin, à la maison de quartier de Saint-Quentin, du scratch. Un terme peu évocateur pour le néophyte en informatique. Mais très inspirant pour la poignée de collégiens et de lycéens venus participer à la première matinée d'initiation à la programmation de robots, proposée par l'Observatoire numérique. Cette semaine et la suivante, des ateliers similaires se tiennent également au Rex Nouméa.

Penchés sur leur écran de bon matin, les jeunes ont donc revu les rudiments du scratch, un langage de programmation. « Certains ont déjà des bases car ils ont déjà vu ça à l'école », fait remarquer Romain Lavoix, ingénieur en informatique qui anime l'atelier. D'autres découvrent le scratch comme Audren. « Je connaissais un logiciel de construction mais pas de programmation », se réjouit le garçon de 17 ans, visiblement très intéressé.

«FAIRE AVANCER LE ROBOT COMME UNE ARAIGNÉE »

A partir du scratch, ils apprendront au cours de la semaine à programmer de petits robots et à induire ainsi un comportement chez la machine. « Chaque participant aura son propre



Parmi les participants, beaucoup de garçons. Les filles restent plus difficiles à recruter.

Photo S.B

projet. On les laissera faire ce qu'ils veulent. Certains choisiront peut-être de faire marcher leur robot ou de les faire danser. Si quelqu'un veut faire avancer le robot comme une araignée, il devra réfléchir à la façon dont une araignée se déplace. Tout exercice est bon à prendre », explique l'ingénieur en informatique.

L'objectif étant de démystifier la technologie. « Ce n'est pas de la magie, mais quelque chose de logique. Nous voulons prouver que même un langage simple comme celui-ci peut permettre la programmation robotique », poursuit-il. Et cela de façon ludique puisque les participants doivent avant tout s'amuser. Et pourquoi pas

susciter des vocations ? C'est aussi l'intérêt de la démarche, précise Romain Lavoix. Surtout dans ce domaine porteur. D'ailleurs, certains participants sont venus avec une petite idée derrière la tête. Audren voudrait être designer de jeux vidéo.

DEUX DÉMONSTRATIONS PRÉVUES À L'AGENDA

Quant à son camarade Noah, il ne mise pas sur le design, mais sur le développement informatique. Et ce n'est pas tout. Une fois leur travail de programmation achevé, les jeunes participants pourront mettre leur robot en mouvement devant le public. Une première démon-

stration aura lieu dans le cadre de Diginova, un événement consacré aux experts de l'innovation et du numérique, le 19 octobre à 12h30, sur le parvis du campus universitaire de Nouville. La seconde se déroulera le 26 octobre à 12h30, au Rex Nouméa.

S.B.

Savoir +

Observatoire numérique. Tél. : 28 30 09. Il reste encore des places pour les ateliers qui auront lieu la semaine prochaine à la maison de quartier de Saint-Quentin. Réservés aux jeunes de 12 à 18 ans. Inscription gratuite obligatoire sur eticket.nc

REPÈRES

D'autres activités à Nouméa...

- A la maison de quartier de la Vallée-des-Colons, sortie shooting photo dans les quartiers de la zone 1 (Magenta, Tuband, Vallée-des-Colons), du 22 au 26 octobre, de 9h30 à midi. Montage et transfert sur tee-shirt, le 24 octobre de 13 heures à 17 heures.

- A la maison commune de Tuband : atelier incrustation sur fond de vert, demain jeudi et le 19 octobre, de 13 heures à 17 heures.

- A la maison de quartier de Saint-Quentin : un atelier court-métrage, scénario, jusqu'au 26 octobre, de 14 heures à 17 heures.

... dans le Grand Nouméa

Du 22 au 27 octobre, la semaine Calédonumérique se tient aussi dans le Grand Nouméa, plus précisément à la médiathèque de Boulari, à la maison de la Jeunesse à Dumbéa.

... et en Brousse

Lors de la semaine Calédonumérique, des animations sont prévues au centre culturel de Voh, au sein des médiathèques de Thio, de Kaala-Gomen, de Pouébo. Sans oublier les EPN Cyber tribu de Lifou, Koindé de La Foa et celui de Poindimié.

La semaine Calédonumérique se prépare, une première



Les espaces publics numériques (EPN) se trouvent dans des maisons de quartier ou ici, à la maison commune de Tuband. Photo Archives LNC/ J.Samperez

Les activités numériques se poursuivent sous d'autres formes. Soutenus par le gouvernement, les différents espaces publics numériques (EPN) organisent la semaine Calédonumérique. Une première qui se déroulera à Nouméa et ailleurs, du 22 au 27 octobre.

Au programme : de nombreuses animations gratuites et accessibles à tous. Création de site Internet, réalisation de vidéo, photographie, impression 3D, etc. De quoi apprendre de façon ludique grâce aux conseils des animateurs. Cette semaine à thème vise le partage des savoir-faire dans le domaine numérique. Elle permet aussi

de mieux identifier les acteurs qui aident le public à maîtriser les nouvelles technologies.

Lutter contre la fracture numérique

A l'origine de l'événement, se trouve la volonté de démocratiser l'accès à l'Internet et de lutter ainsi contre la fracture numérique.

A Nouméa, chaque EPN dispose de ses propres activités. L'espace socio-culturel de la presqu'île de Ducos proposera un atelier vidéo de sensibilisation aux dangers d'Internet (VideoPad). La maison de quartier de Magenta Soleil mettra sur pied un atelier photomontage

(GIMP). A la maison de quartier de Montravel, le public pourra profiter d'ateliers dédiés à la création de site Internet (Wix) et au photomontage (GIMP). La maison de quartier de Saint-Quentin prévoit une activité court-métrage (VideoPad). La maison commune de Tuband organisera des activités consacrées au traitement de l'image et à l'incrustation sur fond vert (GIMP). Enfin, le Rex proposera des ateliers VR (réalité virtuelle), et découverte d'applications artistiques en 3D. Plus d'informations sur la page Facebook : Ma tribu numérique et www.matribunumerique.wixsite.com/epn-de-caledonie