



Ce projet a reçu un financement du programme Erasmus+ de l'Union européenne, dans le cadre de la convention de subvention No°2023-1-FR01-KA220-SCH-000150994

# Fiche Pédagogique

*Cette fiche pédagogique est conçue pour guider les enseignants sur la manière d'intégrer les bandes dessinées dans leur classe. Les enseignants peuvent l'adapter en fonction du niveau des élèves et de la profondeur de discussion souhaitée.*

## Sujet N° 4 – Les Aventuriers du Cyberspace

*Durée de la leçon : [Nombre de séances/jours suggéré]*

### Plan de leçon

#### 1 Objectifs Pédagogiques [Durée suggérée]

À la fin de cette activité, les élèves seront capables de :

- Comprendre les bases de l'informatique, de la programmation et de la cybersécurité.
- Explorer les applications concrètes du codage, de la gestion des données et de la protection numérique.
- Encourager la pensée critique sur la sécurité numérique et le rôle de la programmation dans notre monde.

#### 2 Introduction: Qu'est-ce que L'informatique ? [Durée suggérée]

L'informatique est l'étude des systèmes d'information, du traitement des données et des réseaux informatiques. Elle joue un rôle crucial dans notre vie quotidienne, des sites web que nous visitons aux applications que nous utilisons. Vous vous êtes déjà demandé comment les programmeurs créent des logiciels, ou comment les cybercriminels sont arrêtés grâce au chiffrement ? Plongeons dans le monde numérique !

#### 3 Explorer le scénario [Durée suggérée]

**Rôle de l'enseignant:** Présenter la bande dessinée et guider la discussion.

**Tâche des élèves:** Lire la bande dessinée et analyser :

- Que se passe-t-il dans l'histoire ?
- Comment les personnages interagissent-ils avec l'informatique ?
- Quels défis ou obstacles apparaissent ?

**Discussion:** L'enseignant et les élèves analysent les principes scientifiques/technologiques présentés dans la bande dessinée.



Ce projet a reçu un financement du programme Erasmus+ de l'Union européenne, dans le cadre de la convention de subvention No°2023-1-FR01-KA220-SCH-000150994

## Activités

- **Activité 1: Observation et Réflexion [Durée suggérée]**

**Objectif:** : Reconnaître visuellement les concepts clés de l'informatique.

**Consignes** : : Observez les images suivantes et identifiez celles qui sont liées à [nom du sujet]. Justifiez votre choix.

**Matériels:** [Insérer des images de réseaux informatiques, de codes de programmation, de cadenas de chiffrement et d'éléments non liés.]

**Questions de Discussion:**

- Comment ces images sont-elles liées à l'informatique ?
- Quels motifs communs remarques-tu ?

- **Activité 2: Combiner les éléments [Durée suggérée]**

**Objectif:** Renforcer la compréhension en associant les concepts à leurs définitions.

**Consignes** : Associer chaque concept à sa définition correspondante.

Concept	Définition
Programmation	Écriture d'instructions pour les ordinateurs en utilisant du code.
Chiffrement	Une méthode de protection des données en les convertissant en formats illisibles.
Cybersécurité	Mesures prises pour protéger les systèmes contre les menaces numériques.
Gestion des données	Le processus de stockage, d'organisation et de sécurisation des informations.



Ce projet a reçu un financement du programme Erasmus+ de l'Union européenne, dans le cadre de la convention de subvention No°2023-1-FR01-KA220-SCH-000150994

- **Activité 3: Questions de réflexion**
- **Activité 3.1. Mini-défi : Création et imagination [Durée suggérée]**

**Objectif:** Encourager les élèves à penser de manière créative et à appliquer leurs connaissances.

**Consignes:** Imaginez que vous êtes un expert en [nom du sujet]. Proposez une invention, un scénario ou une solution liée à ce sujet.

- Décrivez votre idée en quelques phrases.
- Réalisez un schéma ou une courte bande dessinée expliquant son fonctionnement.

### **Activité 3.2. Discussions en groupe ou en binômes [Durée suggérée]**

- Que pensez-vous de l'impact de programmation affecte sur notre vie quotidienne ?
- Pourquoi la cybersécurité est-elle importante ?
- Quels sont les avantages et les inconvénients de la numérisation ?

## **Conclusion et récapitulatif**

**Résumé rapide:** Résumez les 3 points les plus importants concernant le sujet.

*[Suggestion]*

*Trois points clés sur l'informatique :*

- *L'informatique est essentielle pour gérer et sécuriser l'information numérique.*
- *La programmation permet de créer des applications, des logiciels et des solutions numériques.*
- *La cybersécurité protège les données personnelles et organisationnelles contre les menaces informatiques.*

**Quiz Final :** Répondez aux questions suivantes en une phrase.

1. Qu'est-ce que l'informatique en une phrase ?
2. Donnez un exemple d'application concrète.
3. Quel pensez-vous sera l'avenir de l'informatique?

**N'oubliez pas:** Comprendre l'informatique et la cybersécurité nous aide à naviguer en toute sécurité dans le monde numérique !