

Former vos équipes à proposer des activités autour du codage informatique

à partir du projet national Class'Code

NOUVEAU !



RÉFÉRENTE PÉDAGOGIQUE

Johanna GATEU

Coordinatrice Service Enfance Jeunesse

PEP Atlantique-Anjou

Diplômée du DEJEPS, mention animation sociale, Mme Gateu supervise l'ensemble des aspects opérationnels des accueils de loisirs gérés par le Service Enfance Jeunesse des PEP Atlantique-Anjou. A partir du projet Class Code au sein duquel les PEP Atlantique-Anjou ont joué le rôle de test de la plateforme pédagogique, l'équipe du service Enfance Jeunesse a monté une formation de formateurs et propose des outils pédagogiques par tranches d'âges d'enfants et de jeunes accueillis.

INFORMATIONS PRATIQUES

PARTICIPANTS

Coordinateurs et directeurs de centres et d'établissements, animateurs

Groupes de 6 à 12 stagiaires

Prérequis : S'inscrire préalablement sur la plateforme Class'Code <https://pixees.fr/classcode/accueil/> et disposer d'un ordinateur portable. Être sensible à la culture numérique.

DATES DES SESSIONS

■ Durée : 2 jours ■ Horaires : 9h30-17h30 / 9h00-17h00

■ Jeudi 26 et vendredi 27 avril 2018

LIEUX DES SESSIONS

• Créteil (locaux de FACE PEP)

TARIF

480 € / personne / 2 jours

LES +

- Un programme qui présente des outils pédagogiques nationaux réalisés par des partenaires experts qui permettent à tout public d'aborder le codage informatique, ainsi que les outils pédagogiques déclinés par les PEP Atlantique-Anjou pour une meilleure appropriation par les publics du réseau.
- Une formation qui permet le déploiement de nouvelles activités par les animateurs en capitalisant sur une expérience PEP.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Découvrir les enjeux de la diffusion de la pensée informatique et les atouts de la plateforme Class'Code
- Former les équipes au déploiement d'ateliers pédagogiques d'initiation au codage informatique.
- Favoriser une approche ludique du codage et complémentaire à celle de l'école, en approfondissant les projets par le biais des activités annexes (décors, son, scénario).

PROGRAMME

Comment déployer des ateliers d'initiation au codage informatique sur les accueils de loisirs (péri et extra scolaires) ?

Les ressources

- Découvrir la plateforme Class'Code.
- Faire un état des lieux des outils pédagogiques connus en intra et en extra-scolaire.
- S'approprier les outils pédagogiques.
- Identifier les freins au déploiement et les écueils matériels (à partir notamment du test réalisé aux PEP Atlantique-Anjou).
- Lever les freins et propositions de solutions matérielles.

Le codage

- Présentation des expérimentations PEP au sein du projet Class'Code et mises en situation.
- Étudier et adapter les techniques pédagogiques selon les capacités, incapacités et connaissances de nos publics.

Les activités ludiques complémentaires au cours d'algorithme

- Développer l'esprit critique, la créativité et la curiosité de nos publics lors d'ateliers numériques touchant au son, aux décors, aux scénarii de jeux vidéo.
- Promotion de la complémentarité des expérimentations entre éducation populaire et école.

Méthodes pédagogiques

Active et dynamique, la formation combine apports théoriques, échanges de pratiques, études de cas par la mise en situation des participants.

Évaluation

- Un questionnaire de satisfaction sera remis aux stagiaires en fin de stage.
- Un questionnaire sera envoyé en cours d'année afin de connaître les suites données à cette formation.