

# 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.