

Animer des ateliers de programmation et création numérique avec des jeunes de 7 à 15 ans



RÉFÉRENT PÉDAGOGIQUE

Jean-Marie LALY

Responsable pédagogique
chez Magic Makers

Leader en France depuis 6 ans, Magic Makers réalise des ateliers de programmation et création numérique : création de jeux vidéos, robotique, électronique, 3D, intelligence artificielle, etc.

« Dans cet atelier nous vous partageons toute notre expérience pour rapidement mettre en place les activités qui fonctionnent pour vous. Tout comme avec les enfants, nous nous adaptons à vos objectifs, votre public et vos contraintes. Alors, quel atelier allez-vous créer ? »

INFORMATIONS PRATIQUES

PARTICIPANTS

Cette formation est ouverte à TOUS. Tous les acteurs PEP intéressés par le numérique sont les bienvenus. Les projets s'adaptent naturellement à tous les profils

Groupe de 8 à 50 personnes

Prérequis : aucun, votre intérêt pour le sujet !

DATES DES SESSIONS

- 15 heures de face à face pédagogique sur 5 matinées
- Horaires : 9h00-12h30
- Semaine à convenir avec les participants

LIEUX DES SESSIONS

- 100% à distance

TARIF 580 € pour 15 heures de formation

OPTION 1 observation et suivi 230 €

OPTION 2 jeux vidéos collège 290 €

LES +

Cette formation s'adapte à vous. La pédagogie employée ici est la même qu'en atelier présentiel avec les enfants. Les projets s'adaptent naturellement à tous les profils, que vous soyez mordus d'informatique ou non, et que vous ayez une expérience ou non.

Le but est avant tout d'inventer ses propres projets et d'apprendre en s'amusant.

En un temps très court, vous serez capables de réaliser des ateliers numériques. Vous pourrez aussi appliquer l'approche « pédagogie créative », « active », « projets » dans d'autres domaines d'animation.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Les participants seront en capacité de :

- Maîtriser les grands concepts de la pédagogie créative, active et par projets.
- Créer des animations et jeux avec Scratch.
- Animer 15 heures d'ateliers.
- Animer les grands temps d'un atelier : brainstorming, démonstration active, création, debug, partage collaboratif.
- Gérer un groupe d'enfants dans un atelier numérique.
- Préparer le matériel informatique.

PROGRAMME

🕒 La pédagogie créative, active et par projets (2h)

- Les concepts.
- L'approche pédagogique.
- Les grands temps d'un atelier.
- Le numérique et les enfants.

🕒 Création d'une animation (3h)

- Prise en main de Scratch.
- Manipulation des concepts de base de programmation.

🕒 Création d'un jeu vidéo 1/2 (4h dont 2h d'autonomie)

- Utilisation avancée de Scratch.
- Manipulation de concepts de programmation avancés 1/2.

🕒 Création d'un jeu vidéo 2/2 (4h dont 2h d'autonomie)

- Utilisation avancée de Scratch.
- Manipulation de concepts de programmation avancés 2/2.

🕒 Préparation à l'animation d'atelier (2h)

- Choix des activités et préparation à l'animation : entraînement à l'animation, adaptation des notions et des temps de l'activité à un public donné.
- Préparation du matériel, résolution de problèmes.

🕒 OPTION 1 : Observation d'atelier et suivi (3h)

- 2h d'observation d'un atelier créatif chez MagicMakers ou en visioconférence / 1h de suivi durant la mise en place des ateliers / Questions réponses sur 1 mois suivant la formation pendant la mise en place des ateliers.

🕒 OPTION 2 : Création de jeux sur Construct 3 pour le collège (6h dont 3h d'autonomie)

🕒 Évaluation

- En complément du bilan oral réalisé par le formateur en cours de formation, un questionnaire de satisfaction sera remis aux participants en fin de formation.
- Dans les 6 mois suivants, un questionnaire à froid sera envoyé au commanditaire et aux stagiaires pour évaluer l'impact de la formation sur les pratiques professionnelles.

Vous inscrire : 01.41.78.92.60 / face-pep@lespep.org