

Formation D-Clics numériques

Axe 1 « coding et jeux vidéo » *Référentiel de formation*

Savoir-faire préalable minimal :

Pas de compétences requises au-delà d'une appétence minimale.

Objectifs :

Le parcours « coding et jeux vidéo » vise à permettre à des animateurs de faire vivre à des enfants et des jeunes des activités (10 heures d'activités clés en main) qui visent trois objectifs pédagogiques principaux :

- La découverte et la valorisation d'une culture populaire des jeux vidéo, et un retour critique sur ses propres pratiques vidéos-ludiques ;
- La découverte et une première pratique de la programmation informatique et de la construction de jeux vidéo simples, avec un objectif de production ;
- La découverte d'une culture du libre et de l'intelligence collective.

Le parcours « coding et jeux vidéo » répond à la démarche pédagogique du projet "D-Clics numériques".

Le parcours propose de découvrir la richesse des jeux vidéo et les rudiments de la programmation, de décrypter en situation active les enjeux liés à la programmation des jeux vidéo, et de diffuser leur production.

Compétences acquises par les animateurs :

A l'issue de la formation, les animateurs :

- Disposent d'une connaissance minimale de la culture des jeux vidéo et des usages des vidéos ludiques des enfants et des jeunes (y compris dans une démarche de valorisation et de prévention) ;
- Savent accompagner des enfants et des jeunes dans leur découverte de la programmation ;
- Disposent des clefs pour accompagner la création de jeux vidéo simples, leur diffusion et leur partage.
-

Les outils mis à disposition peuvent ensuite nécessiter une part de travail personnel pour pouvoir être pleinement appropriés par les animateurs. Tous les outils logiciels proposés sont disponibles en ligne et en téléchargement pour un usage hors ligne, et sont placés sous licence « créative commons ».

Équipement nécessaire :

Pour mettre en œuvre cette formation, le formateur doit disposer (en plus de ses outils habituels) :

- D'une console de jeux vidéo ou d'un ordinateur équipé de quelques jeux vidéo simples et jouables collectivement
- D'un ordinateur par animateur formé. Il est conseillé aux formateurs de disposer de quelques ordinateurs portables (et d'un lot de multiprises pour le chargement) et de demander à chaque animateur d'amener le sien.
- Une connexion internet est recommandée : les formateurs sont invités à vérifier que leur salle de formation est équipée, mais peuvent aussi gagner à amener un ou plusieurs « hotspot wifi » (bornes wifi reliée aux réseaux 3G et 4G) pour gagner en confort d'usage les jours de formation.

Titre de la séquence	Durée	Description	Ressources	Compétences à acquérir
Première journée				
Tronc Commun	2h30	<p>Jeu de sensibilisation aux enjeux numériques :</p> <p>Jeu n°1 : histoire du numérique</p> <p>Jeu n°2 : publication sur la toile, règles et droits</p>	<p>Parcours tronc commun</p> <p>Les différents jeux du parcours prêts sous enveloppes</p>	<p>Compréhension d'évolutions sociales et sociétales induites par le numérique</p> <p>Développement de leur esprit critique par rapport au sujet</p> <p>Discussion et réflexion éducative et éthique autour des thèmes des jeux proposés</p>
Sensibilisation aux jeux vidéos	1h	<p>Phase de pratique de jeux vidéo, si possible de type Coopératif</p> <p>Échange et discussion autour du jeu vidéo</p> <p>Echange autour des types de jeu vidéo</p>	Annexe 1 : Catégorisation des jeux vidéos	Se sensibiliser à l'utilité des jeux vidéo dans l'espace éducatif et leur place dans notre société
Découverte théorique de la programmation	1h	<p>Phase de jeu au jeu Pong</p> <p>Tous ensemble explicitation des règles du jeu Pong (algorithme, boucles...)</p> <p>Construction d'algorithmes simples</p>	<p>Annexe 9 : Règles du Pong</p> <p>Annexe 6 : La programmation expliquée aux enfants</p> <p>Annexe 7 : L'algorithme du bon perdant</p>	Connaître les principales notions de la programmation (algorithme, boucles, variables, conditions)
Découverte et pratique du code et de la programmation	2h30	<p>accompagner les animateurs à la réalisation des séances 4-7 du parcours sur le site : http://www.declick.net/</p>	Un ordinateur par animateur	<p>Etre capable d'effectuer le parcours Declick</p> <p>Etre capable d'accompagner les enfants sur le parcours Declick</p>

Titre de la séquence	Durée	Description	Ressources	Compétences à acquérir
Deuxième journée				
Mise en place du projet	30 min	Travail en groupe et distribution de fiches projets: 1/ Tester les différents jeux 2/ Chaque groupe identifie le jeu qu'il veut modifier 3/ Et les modifications qu'il veut y apporter	Annexe 20 : Tableau d'appui pour la mise en place du projet	Etre capable d'accompagner les enfants à la mise en place de leur projet Découvrir les outils créatifs de la programmation et l'espace créatif Declick
Modification d'un jeu vidéo	3h00	En se basant sur la fiche 20, les animateurs modifient leur jeu en équipe dans l'espace créatif Declick (cf. parcours-séance 9)	Annexe 18 : Utilisation de l'espace créatif Declick	Mettre en application les connaissances acquises sur la programmation Connaître les outils créatifs de Programmation Expérimenter l'espace créatif Declick
Diffusion et présentation du projet	1h00	Chaque équipe : Réfléchit sur la mise en place de la présentation du jeu vidéo modifié Présente son jeu devant les autres équipes	Annexe 23 : Notice : notre jeu vidéo	Découvrir les modifications possibles de jeu faites par les autres équipes
Appropriation du contenu du parcours éducatif	2h00	Discuter et échanger sur l'expérience vécue et la réalisation des différentes parties du parcours éducatif Distribuer aux animateurs le parcours éducatif et échanger à partir du document Retour réflexif sur l'expérience vécue pour en tirer des projets sur terrain	Le parcours éducatif en plusieurs exemplaires	Etre capable d'accompagner les enfants sur l'intégralité du parcours éducatif