

## Formation

# « Mettre en œuvre des projets d'animation numériques, pour quels enjeux et avec quelles approches ? »

### Proposition Pédagogique

**Session :** 5 et 6 décembre 2019 à Montpellier

#### Présentation :

Mettre en œuvre des ateliers d'animation basés sur le numérique auprès de vos publics.  
Pourquoi ? Comment ?

⇒ **Découvrez la formation « Mettre en œuvre des projets d'animation numériques, pour quels enjeux et avec quelles approches ? »**

#### Compétences visées :

Identifier les enjeux éducatifs liés à la thématique  
Concevoir, préparer, mener, documenter et évaluer une animation sur le numérique  
Se placer en situation d'animer des contenus numériques  
S'appuyer sur des démarches scientifiques et techniques pour mener des actions d'inclusion numérique.  
Être capable d'identifier et de mobiliser des ressources et des acteurs

#### Contenus :

Durant 2 jours, vous prendrez du recul sur le métier d'animateur/médiateur numérique, vous vous outillerez et imaginerez la mise en œuvre d'activités pertinentes auprès de vos publics. La campagne Numérique des Petits Débrouillards vise à faciliter l'accès de tou-te-s aux technologies numériques, au service de la citoyenneté et du savoir partagé. Dans ce contexte, trois axes structurent notre proposition de formation : Intégrer l'éducation au code, à l'informatique et la fabrication numérique dans nos pratiques ; Questionner nos usages du numérique pour renforcer notre capacité à apprendre et agir ; Prendre du recul sur les réseaux sociaux et la prévention des risques.

Au-delà du thème, la formation aborde méthode et pédagogie : la formation s'articule pendant 2 jours, sur la base d'une démarche de projet. Dans le cadre de cette démarche vous serez amenés à produire et tester une animation sur le thème numérique de votre choix. Aussi, nous échangerons sur la posture de l'animateur.



#### Méthode et Outils :

Apports théoriques  
Questionner, Se Questionner  
Mises en pratique  
Expériences / défis / Conception  
Observation / Investigation / Exploration  
Elaborer un savoir  
Echanges de pratiques  
Imaginer le projet

#### Supports remis aux participants :

Ressources pédagogiques, webographie, supports vidéo  
Compte rendu de formation

#### Besoins logistiques/matériels pour la formation :

Déplacement, restauration et hébergement sont à la charge du stagiaire

## Formation

### « Mettre en œuvre des projets d'animation numériques, pour quels enjeux et avec quelles approches ? »

#### Planning Prévisionnel

Jour 1		Jour 2	
9h	Lancement de la formation – Présentation	9h	S'initier à la démarche thématique
9h30	Attentes		
9h45	Prises de représentation		
10h	Découvrir les différentes approches d'une animation en démarche scientifique	9h45	Démarche de projet - Phase d'approfondissement – Produire une animation numérique
		11h15	PAUSE
11h30	PAUSE		
11h45	Préciser les enjeux éducatifs liés au numérique	11h30	Echanger sur la posture de l'animateur scientifique et technique en pédagogie active
12h30	Repas	12h30	Repas
13h30	Jeux ludiques et pédagogiques	13h30	Jeux ludiques et pédagogiques Pac Man
14h	Démarche de projet - Phase de Sensibilisation sur le numérique	14h	Démarche de projet - Phase de valorisation – Mise en situation
15h15	PAUSE		
		15h30	PAUSE
15h30	Démarche de projet - Phase de découverte sur le numérique	15h45	Analyser la Démarche de projet
16h30	Bilan de la journée	16h30	Bilan et perspectives
17h	Fin de journée	17h	Fin de formation