

# D-Clics

## NUMÉRIQUES

Découvrir Décrypter Diffuser



UNE OFFRE DE FORMATION  
NUMÉRIQUE POUR LES ANIMATEURS  
DES TEMPS ÉDUCATIFS



Les formations sont conçues  
en partenariat entre



Le projet a bénéficié du Programme  
d'Investissements d'Avenir



L'accès aux savoirs numériques pour tous, [D-clicsnumeriques.org](https://www.d-clicsnumeriques.org)

*C'est un fait : les enfants et les jeunes grandissent dans une société devenue numérique. Leurs manières d'apprendre, de créer, d'appréhender leur environnement en sont profondément transformées. Les acteurs éducatifs ont la responsabilité d'accompagner les enfants et les jeunes dans la maîtrise de cet environnement nouveau, source de promesses.*

Si les animateurs sont formés et accompagnés localement, les accueils périscolaires, les centres de loisirs, les colonies de vacances peuvent alors devenir des lieux d'expérimentation et d'action éducative. Les enfants et les jeunes y exercent leur créativité et leur esprit critique dans le cadre d'ateliers ludiques.

## **Une formation et des outils d'animation clés en main**

Organismes de formation professionnelle reconnus complémentaires de l'enseignement public, **la Ligue de l'enseignement, les Francas et les Cémea** s'associent pour relever cet important défi et construisent avec vous des formations adaptées à vos besoins

Avec notre offre de formation, les animateurs disposent d'un accès personnalisé au site internet ressources (<http://d-clicsnumeriques.org>) et à toutes ses fiches activités clés en main.

A l'issue de la formation, les animateurs :

- mesurent les enjeux éducatifs liés au numérique
- sont capables de construire un cycle de 7 à 12 séances d'activités basé sur l'un des parcours proposés (de la création de jeux vidéos à la réalisation de webradios)
- maîtrisent les techniques de base nécessaires à l'animation du parcours éducatif
- sont capables d'animer un temps d'échange "Tronc commun" avec un groupe d'enfants et de jeunes
- favorisent l'appropriation des contenus et la prise d'initiative par les enfants et les jeunes
- savent valoriser les propositions et productions des enfants et des jeunes

**D-Clics**  
**NUMÉRIQUES**

C'est, **7 thématiques éducatives, 600 volontaires en service civique, 3000 bénévoles, 6100 animateurs formés, 70 fiches pédagogiques.**

### **► Une démarche pédagogique en 3 temps**



DÉCOUVRIR

Découvrir le numérique, c'est prendre du recul sur nos pratiques quotidiennes. Nos ateliers proposent des activités pour aider les enfants et les jeunes à comprendre la place du numérique dans notre société. Avec nos ateliers, les enfants et les jeunes peuvent ainsi par exemple, découvrir le code en explorant leur passion des jeux vidéo ; apprendre à connaître leurs droits et leurs devoirs quand ils publient sur internet, découvrir les bases de la vidéo numérique pour exercer leur créativité, etc.



DÉCRYPTER

Parce que décrypter, c'est toujours tester, et qu'on apprend jamais mieux qu'ensemble, nous incitons à l'expérimentation collective; et faisons la promotion, face aux technologies, d'une attitude active. Avec nos ateliers, les enfants et les jeunes peuvent ainsi par exemple, apprendre à construire et programmer leurs propres robots et applications, réaliser leurs propres vidéos grâce à leurs outils amateurs (smartphone, gopro...) ou à des outils professionnels, éditer le journal en ligne de leur centre de loisirs, etc.



DIFFUSER

Quand les enfants et les jeunes deviennent créateurs de leurs propres contenus numériques, nous encourageons le partage et la collaboration. Nous faisons la promotion d'une culture du libre et de l'intelligence collective. Avec nos ateliers, les enfants et les jeunes peuvent ainsi par exemple, mettre en ligne les jeux vidéo qu'ils ont créé sur une plateforme internet et proposer des améliorations aux créations d'autres enfants, partager leurs webradios, devenues vectrices d'échanges avec d'autres espaces éducatifs

## ► L'offre de formation

***La formation est proposée sous la forme d'un module de 2 jours, composé d'une ½ journée «tronc commun» et d'une journée et ½ de spécialité "technique et pédagogique" où est abordé l'un des trois parcours éducatifs.***

Le tronc commun doit permettre à l'animateur de :

- Construire sa posture individuelle
- Ouvrir des pistes de questionnement et remettre en cause ses certitudes et ses postulats quant aux enjeux éducatifs de notre société numérique
- Comprendre les enjeux éducatifs posés par l'irruption du numérique dans notre société avant d'entamer la pratique et les usages

## ► Les parcours éducatifs

## **CODING & JEUX VIDEO**

Ce parcours 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 vidéo 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 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.

## **IMAGE & VIDEO**

Le parcours « image & vidéo » vise à permettre à des animateurs de faire vivre à des enfants des activités clés en main, construites pour favoriser une progression dans un processus de créativité par l'image.

Les principaux objectifs sont :

- Proposer aux enfants des situations de réception et d'interprétation des images, favorisant le développement de l'esprit critique.
- Découvrir les éléments de langage et de construction du récit audiovisuel dans la perspective de concevoir, produire et diffuser ses créations.
- S'approprier des outils permettant la création par les images

## **MEDIAS & RESEAUX SOCIAUX**

A l'issue de la formation, les animateurs :

- Disposent d'une connaissance minimale des médias sociaux et des outils et ressources liés à l'expression des enfants,
- Savent accompagner des enfants et des jeunes dans un projet d'expression collectif en ligne
- Comprennent les enjeux de l'image en tant que moyen de communication
- Connaissent les droits liés à la presse, à la liberté d'expression
- Savent mettre en place une création collective : conférence de rédaction, ligne éditoriale, 5W, écriture, style, langage, etc.

