

# 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](http://D-clicsnumeriques.org)

# D-Clics

## NUMÉRIQUES

Découvrir Décrypter Diffuser

7 THÉMATIQUES ÉDUCATIVES,  
600 VOLONTAIRES EN SERVICE CIVIQUE,  
6100 ANIMATEURS FORMÉS,  
70 FICHES PÉDAGOGIQUES,  
3000 BÉNÉVOLES,

### 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.

Ils proposent aux enfants et aux jeunes des activités innovantes et ludiques, et les accompagnent pour qu'ils maîtrisent les compétences utiles au citoyen du 21<sup>ème</sup> siècle.

# 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 notamment d'une 1/2 journée « tronc commun ».

Cette séance est un signal donné aux animateurs sur l'importance de mesurer et de s'immerger dans des enjeux, liés à la place du numérique pour construire leur posture éducative et leur démarche pédagogique.

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

Le module est également composé d'une journée et 1/2 de spécialité "technique et pédagogique" où est abordé l'un des trois parcours éducatifs.

## LES PARCOURS ÉDUCATIFS :

### CODING & JEUX VIDEO, ROBOTIQUE

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 ainsi que la découverte de la richesse de la Robotique tant des points de vues techniques, artistiques que des usages.
- ▼ La découverte et une première pratique de la programmation informatique et de la construction de jeux vidéo simples ou d'un robot, 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.

## MÉDIAS & RÉSEAUX 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.

# EXEMPLE DE SÉANCE POUR LE PARCOURS CODING & JEUX VIDÉOS :

## SÉANCE 8

Durée – 1 heure

**Créons notre jeu vidéo (phase 1): Après avoir vu les bases de la programmation, les enfants se mettent en situation en préparant la création de leur propre jeu vidéo.**

### Connaissances requises par les enfants pour aborder la séance

Pour aborder cette séance, il est indispensable que les enfants et les jeunes aient pu bénéficier du parcours éducatif produit avec l'application Declick. Ils doivent maîtriser à minima les règles et concepts de la programmation (notamment boucles et conditions), et connaître l'environnement logiciel proposé. Ils doivent savoir lire et écrire.

### Objectifs pédagogiques

Cette séance vise à permettre aux enfants de cadrer leurs projets, réinvestir leur savoir en matière de jeux vidéo, et leur permettre d'envisager des collaborations pour aller au bout de leurs envies.

Objectifs pédagogiques de la séance :

- Initiation à la construction d'un projet
- Apprendre à conceptualiser les étapes d'un projet jeu vidéo
- Apprendre à faire des choix
- Apprendre à gérer la frustration

### Éléments d'évaluation des acquis enfants

- Les enfants ont su expliciter leur projet et le découper en grandes étapes
- Les enfants ont su faire des choix en fonction de difficultés techniques et contraintes anticipées
- Les enfants ont su s'écouter, constituer des groupes et amorcer un travail collectif

### Et si je dispose de plus de temps ?

Le travail sur machine peut commencer (voir séance suivante)

### Déroulement

- 1 (25 min)** Cadrage des idées et projets
  - a. (10 min)** Devant le groupe d'enfants installé hors écrans, l'animateur fait un retour sur les séances précédentes, et rappelle aux enfants qu'ils ont à la fois acquis les bases de la création de jeux vidéo, et découvert quelques jeux vidéo créés par d'autres avec l'outil Declick. Les enfants sont maintenant en capacité d'être eux-mêmes les scénaristes, les producteurs et les designers de leurs propres jeux vidéo. L'animateur doit donner le nombre de projets qui seront produits (nombre d'enfants divisés par deux ou trois). Quelques questions simples peuvent être posées aux enfants, qui disposent d'une feuille de papier pour cadrer leur projet: qu'avez-vous préféré ? Sur quelle base de jeu aimeriez-vous partir ? Le jeu de plateforme que vous avez déjà créé ou un des trois jeux que nous avons découvert ?
  - b. (15 min)** Activité  
Les enfants sont alors invités individuellement à remplir le modèle de fiche projet (cf. annexe 19) qui constitue un support utile pour faire naître leurs idées. Attention: un enfant a parfaitement le droit de ne pas ressortir avec un "projet" mais seulement des "préférences". L'enjeu est aussi de faire dire aux enfants ce qu'ils aimeraient bien faire pour la suite et de les laisser acteurs de leurs démarches. Pendant cette séquence, l'animateur identifie les enfants qui ont une idée précise de ce qu'ils veulent faire.

### 2 (35 min) Constitution des groupes projets

#### a. (20 min) Activité

Les enfants sont à nouveau réunis en groupe. Le rôle de l'animateur est alors de faire expliciter les projets des enfants, et de favoriser le regroupement des projets dans des groupes projets (en fonction de l'intérêt des enfants et / ou de la convergence de leurs projets). Il peut laisser la parole libre ou donner dans un premier temps la parole aux enfants qui ont une idée précise. Chaque fois qu'une idée claire est exprimée, elle est inscrite sur le tableau et constitue un projet. Une fois le nombre de projets atteint, l'animateur propose aux enfants de s'inscrire sur les projets qui deviennent collectifs. Un groupe doit être composé d'au moins deux enfants, et jusqu'à 4 enfants.

#### b. (15 min) Activité

- En petit groupe, les enfants sont alors chargés (cf. annexe 20):
- de choisir le titre de leur projet
  - de choisir un nom pour leur studio (= nom du groupe de travail)
  - d'explicitier les modifications à apporter sur le programme sur lequel ils se basent et les grandes étapes pour le faire (modifications graphiques, modifications en matière de code)
  - de se répartir le travail et les rôles de chacun

En fin de séance, l'animateur conserve les projets des enfants qui serviront lors de la séance suivante.

### Aménagement et matériel spécifique nécessaire

- Espace de travail collectif à prévoir (tableau blanc, ou grandes feuilles A3...)
- Feuilles et feutres (A3) pour les enfants
- Au moins un ordinateur pour deux enfants (il est recommandé de disposer d'un ordinateur par enfant)

### Boîtes à outils: ressources

- (15) Parcours Declick + (16) Fiche "Clavier Mac"
- (10) Kit "jeux vidéo Declick" (une fois connecté)
- (19) Fiche individuelle pour la mise en place du projet
- (20) Tableau d'appui pour la mise en place du projet

### Capacités de l'animateur / Gestion du groupe

Les difficultés qui peuvent être anticipées concernent la difficulté des enfants à accepter les limites du travail qu'ils pourront mener sans être déçus, et à travailler en groupe. Les enfants qui ont du mal à lire et écrire peuvent rencontrer des difficultés et, ici comme ailleurs, doivent pouvoir bénéficier d'un appui spécifique pour ne pas être mis à l'écart.

## EXEMPLE DE SÉANCE POUR LE PARCOURS VIDEO :

# SÉANCE 8

Durée – 1 heure

## CAMÉRA PLAFOND

### Descriptif général et enjeux

Jouer avec le cadre, le champ et hors-champ, les effets d'illusion dans l'image

### Objectifs pédagogiques

- Expérimenter les notions de cadrage, champ et hors-champ et "point de vue"
- Appréhender des principes d'illusion dans l'image
- Développer la créativité

### Connaissances requises par les enfants pour aborder la séance

Aucune – Possibilité de mener la séance 5 en amont.

### Éléments d'évaluation des acquis enfants

- Capacité à travailler en coopération.
- Aboutissement d'une réalisation exploitant le dispositif.

### Déroulement

**(60mn)** Cette activité s'appuie sur une installation fixe, un caméscope installé sur un portique (ou au plafond) cadre le sol.

Elle est reliée à un moniteur TV ou à un vidéoprojecteur. Il est utile de délimiter au sol, à l'aide d'un ruban adhésif de couleur, l'espace cadré par la caméra et reproduit à l'écran.

Il est conseillé de mener cette séance qu'avec un petit groupe. En ce cas, il est possible de mener en parallèle la séance 9 « Apparaître / disparaître » avec un autre groupe.

**a.** Un premier temps est consacré à l'expérimentation du cadre, la familiarisation du jeu corporel avec l'écran.

C'est ce qui est visible à l'écran qui sert de repère aux enfants pour jouer à cette activité. C'est à l'enfant de se mouvoir, de jouer avec son corps en contrôlant ses gestes sur l'écran et avec les indications des autres participants.

**b.** Un deuxième temps est consacré à une exploitation du dispositif, l'animateur donne des consignes avec des contraintes. Se déplacer de gauche à droite avec un objet, grimper un mur avec une (fausse) échelle, enlever son manteau et l'accrocher au mur. Etc.

**c.** Après la familiarisation avec l'installation, les enfants exploitent les possibilités qu'offre ce type de cadrage au service de petits scénarios où l'on donne l'illusion de défier l'apesanteur. L'exploitation du cadre est complète: Création d'une histoire faisant oublier les effets spéciaux, avec des décors, déplacements avec entrée et sortie du cadre...

### Aménagement et matériel spécifique nécessaire

- Caméscope + câble relié à un écran TV ou vidéoprojecteur.
- Pièce vide en intérieur avec moquette unie.
- Divers objets, chaise, corde, boîtes, tissus...

### Boîtes à outils : ressources

Démo caméra plafond:  
<https://vimeo.com/album/3760201>

### Et si je dispose de plus de temps ?

Réaliser des saynètes avec un message dans la perspective d'être enregistrées pour un projet de diffusion. Faire la bande annonce d'un film qui n'existe pas, une parodie, etc.

Continuer avec la séance 12.

### Capacités de l'animateur / Gestion du groupe

L'animateur devra inciter, relancer, prolonger les initiatives du groupe et faciliter la coordination entre les participants.

### Aller plus loin – Autres ressources

Demander aux enfants de rechercher sur internet des exemples d'utilisation de ce dispositif d'effet dans des films connus.

Ex: <https://www.youtube.com/watch?v=B90XJSw7UA4>



# EXEMPLE DE SÉANCE POUR LE MÉDIAS & RÉSEAUX SOCIAUX :

## SÉANCE 2 1/2

Durée – 1 heure

### LIBERTÉ D'EXPRESSION ET DROITS LIÉS AUX MÉDIAS

 besoin d'un PC/tablette  
 besoin d'une connexion internet

#### Descriptif général et enjeux

Cette séance permet de faire découvrir les droits fondamentaux liés à l'expression et à la presse, afin de pouvoir situer le cadre dans lequel s'inscrit tout projet de média, y compris porté par des enfants.

#### Objectifs pédagogiques

- découvrir les droits de l'enfant et la Convention Internationale des Droits de l'Enfant,
- prendre conscience de l'importance de la liberté d'expression,
- découvrir les limites de l'expression : les droits liés aux médias et les délits de presse.

#### Connaissances requises par les enfants pour aborder la séance

Séance 1

#### Matériel

1 tableau, 1 ordinateur, 1 projecteur si possible ou 1 grand écran.

#### Déroulement

**1** **Quizz sur les Droits de l'enfant** (~20 minutes)  
À l'aide du diaporama sur les Droits de l'enfant ((2) *Extraits de la convention internationale des droits de l'enfant*), l'animateur anime un quizz sur la Convention Internationale des Droits de l'Enfant (CIDE). À chaque illustration, les enfants proposent une "réponse" en imaginant le droit qui est représenté sur l'image. L'animateur conclue ensuite avec une explication simplifiée des articles de la CIDE (voir diapo suivant l'image). Le but de cette étape est d'amener l'enfant à se sentir "concerné" par ses droits et ses devoirs.

**2** **Découverte illustrée d'expressions d'enfants** (~10 minutes)  
L'animateur présente des exemples de comment les enfants exercent leurs droits d'expression :

- sites web :  
[cdde42.wix.com/accueil](http://cdde42.wix.com/accueil) (spécifiquement sur les droits de l'enfant),  
[amenueducanard.wordpress.com](http://amenueducanard.wordpress.com),  
[webazinejulesferry.blogspot.fr](http://webazinejulesferry.blogspot.fr),  
[passerelle.ac-nantes.fr/pierrecharlesfaitsonnumero](http://passerelle.ac-nantes.fr/pierrecharlesfaitsonnumero),  
[cassinfo.wordpress.com](http://cassinfo.wordpress.com),  
[www.dufynews.fr](http://www.dufynews.fr),  
[www.mouilins-news.net/category/actu](http://www.mouilins-news.net/category/actu),  
[leptitbrillard.blogspot.fr](http://leptitbrillard.blogspot.fr),  
[collegesaintdominique71.info](http://collegesaintdominique71.info),  
[colleges.ac-rouen.fr/gautier/spip\\_journal/?lang=fr](http://colleges.ac-rouen.fr/gautier/spip_journal/?lang=fr),  
[www.lapierrederonsard.fr](http://www.lapierrederonsard.fr),  
[blog.ac-rouen.fr/college-delvincourt-journal](http://blog.ac-rouen.fr/college-delvincourt-journal)

- radios : **Radio Sommières** ([radio-sommieres.fr/#](http://radio-sommieres.fr/#)), **Radio Francas Pays de Loire** ([www.francaspaysdelaloire.fr/Radio-Francas.52](http://www.francaspaysdelaloire.fr/Radio-Francas.52)), **RécréaZoom** ([radio.assoccel.fr/](http://radio.assoccel.fr/)), **Radio Cartable** ([radio-cartable.ouvaton.org/](http://radio-cartable.ouvaton.org/))...  
- différents médias scolaires recensés par le CLEMI : [www.netvibes.com/mediasscolaires#webtv\\_et\\_video](http://www.netvibes.com/mediasscolaires#webtv_et_video)  
- Concours international d'affiches "Agis pour tes droits" ([agispourtesdroits.org/](http://agispourtesdroits.org/)).

**3** **Peut-on parler de tout? Jeu du Smiley** (~30 minutes)  
À partir des questions: "qu'est-ce que je n'ai pas le droit d'écrire? De quoi est-ce que je ne dois pas parler?", l'animateur enregistre les réponses des enfants sur un tableau (tableau noir, blanc, TBI/TNI, paperboard...), en les organisant en fonction de leur nature. En fin de document se trouvent des questions plus précises à poser aux enfants, s'ils sont "à court".

Les délits de presse (interdits par la loi) d'une part, en haut du tableau, en les distinguant en deux catégories: ceux qui touchent un individu (atteinte à la personne) et ceux qui touchent à la société (trouble à l'ordre public). D'autre part, et plutôt vers le bas du tableau, l'animateur enregistre les autres sujets, qui peuvent leur sembler tabou mais ne sont pas interdits dans la réalité.

Il est important que chaque proposition des enfants soit bien répétée par l'animateur avec une proposition de reformulation, avant d'être écrite. Par exemple, la propositions "on ne peut pas parler des juifs/chrétiens/musulmans/bouddhistes etc.", sera reformulée en "on ne peut pas parler de religion" et donc sera placée dans l'espace "bouche" et non dans "l'œil droit". Il faut veiller à ce que les propos des enfants soient bien compris par tous. Une fois toutes les propositions des enfants inscrites au tableau, l'animateur fait apparaître la forme du smiley en entourant les délits de presse, qui correspondent aux yeux du smiley, et en dessinant autour des autres sujets une forme de bouche.

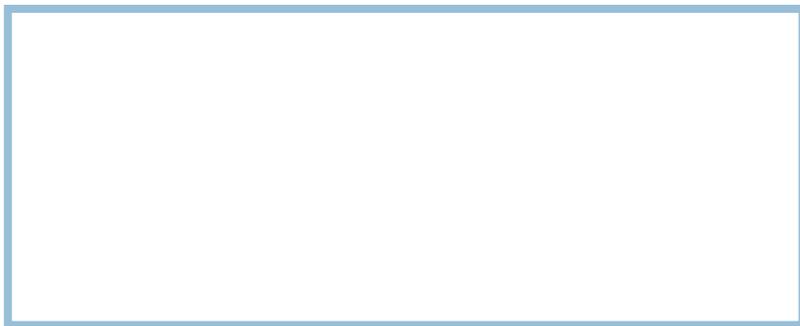
Un temps d'échange permet de commenter les catégories et les propositions qui ont été faites, et aux enfants d'exprimer leur surprise, de poser d'autres questions... Il est important de retenir de cette séquence que les journalistes "peuvent parler de tout, mais pas n'importe comment!". La liberté d'expression est une liberté fondamentale, garantie par la Déclaration des droits de l'Homme de 1789, qui est à la base de la Constitution française et la CIDE. Par ailleurs, la loi sur la liberté de la presse date 1881. Mais elle n'est pas un droit absolu et rencontre des limites: les délits de presse.

# D-Clics

## NUMÉRIQUES

Découvrir Décrypter Diffuser

*Construisons ensemble les solutions éducatives sur votre territoire  
Contactez-nous !*



**D-Clics**  
**NUMÉRIQUES**  
Découvrir Décrypter Diffuser