

Animer une activité de création numérique

Samir Saidani

saidani@studiojunior.fr

Objectif pédagogique

- Savoir ce qu'est un logiciel, une application web, un programme.
- Connaître les différentes phases d'une création digitale.
- Être capable de programmer et d'apprendre à programmer.
- Être capable de monter une séquence de création numérique.
- Être capable d'initier et d'accompagner une dynamique de projet numérique.

Partie I : Structure d'un projet pédagogique de création numérique

Les outils pour la création digitale : panorama des différents logiciels éducatifs pour la création digitale, le matériel informatique de la création, pratiques analogiques vs numérique, la numérisation de l'analogique

Les disciplines mobilisées en création digitale : programmation, dessin, musique, son, écriture, gameplay, I.H.M, etc.

La démarche de projet : L'enfant "artiste junior", partage des rôles, gestion de l'espace, du temps, des tâches : quelques outils pédagogiques. Les différentes phases de la production numérique.

Partie II : Aménager un studio junior de création numérique

Aménagement de l'espace/temps/action du studio de création : les différents espaces/temps créatifs, ergonomie du poste de travail, convivialité, créativité, accessibilité, circulation, déplacement, liberté, motivation, détente/réflexion/production, binôme, trinôme, design d'un environnement éducatif - compétition vs coopération

Les outils de gestion de projet : la créativité dans les moyens autant que dans la fin, la conscience de l'efficacité, la qualité relationnelle, gestion analogique et numérique des projets, gestion des actions et éléments de GTD, rangement.

Initiation et accompagnement d'un projet numérique : phase contact, brainstorming, spécificité des jeux vidéo et dessins animés pour les tranches d'âges, coaching de projet, éléments de droit d'auteur, éléments de cycle de production d'une création numérique, pédagogie de projet auto-organisé, préprod/prod/post-prod/diffusion, phase contact/découverte/projet.

Pour aller plus loin : la communauté MIT Scratch ; les coding goûter ; Scratch 4 Arduino ; Kinect-Scratch ; cap vers la 3D avec Blender

Cadre de la formation

- Public : animateurs, enseignants, ou personnes dans le milieu éducatif.
- Durée : 5 jours.
- Prérequis : aucun prérequis n'est nécessaire pour la formation.
- Matériel : un ordinateur *pour chaque* stagiaire.
- Méthodologie : méthode pédagogique active, les stagiaires sont impliqués pour vivre et faire vivre des séquences de création numérique à travers la constitution de groupes de projet et de projets personnels.