centres sociaux connectés
Nord Pas-de-Calais

Animer l'été avec le numérique

Kit complet (guide et dossier ZIP) accessible sur la plateforme ressources.csconnectes.eu

Cofinancé par l'Union Européenne
Nord le Département est là
62 Pas-de-Calais Mon Département
centres sociaux connectés Nord Pas-de-Calais

Sommaire

Les Malles numériques	**p.1 à p.4**
Outils d'animation	**p.5 à p.8**
Grands Jeux	**p.9 à p.11**

Cofinancé par l'Union Européenne

Les Malles Numériques

Cofinancé par l'Union Européenne

La malle d'Alie

Matériel :

- 1 - BOTLEY
- 2 - CUBETTO
- 3 - BEE-BOT
- 4 - BLUE BOT
- 5 - CODE AND GO MOUSE

Participants : 10 personnes Max

Durée : Entre 15 min et 1h, à définir en fonction de l'animation

<u>Préparer son animation :</u>

- Veillez à ce que les robots fonctionnent correctement (piles)
- Créer différents espaces en fonction du nombre des robots pour permettre l'exploration de ceux-ci.

<u>Objectif de l'animation :</u>

- Développer la créativité
- Développer les compétences de logique, la structuration de l'espace.
- Développer la compréhension de concept informatique
- Favoriser la mixité

<u>Déroulé de l'animation :</u>

1- Temps d'exploration libre des différents robots

2- Animations de défis et de challenges (parcours à créer via les tapis thématiques)

3- Possibilité d'animer des parcours avec des histoires en support (cf fiche ressources)

Accèdez aux ressources sur :
⟶ ressources.csconnectes.eu

CC BY NC SA

Cofinancé par l'Union Européenne

Num’rik Box

Matériel :

- Le Lü Playground, aire de jeu interactive
- Les Robots de codage
- Les casques de réalité virtuelle
- Les kits Lego We Do 2.0
- Le Kit Makey Makey et Microbits

Participants : 10 personnes Max

Durée : Variable en fonction de l’outil utilisé

Préparer son animation :

- Veillez à ce que les robots fonctionnent correctement (piles)
- Créer un espace adapté.

Objectif de l’animation :

- Développer la créativité
- Développer les compétences de logique, la structuration de l’espace.
- Développer la compréhension de concept informatique
- Sensibilisation aux codages
- Faire de l’Activité Physique en s’amusant

Déroulé de l’animation :

1 - Temps d’exploration des différents robots et de l’outil / Explication de l’animation,

2- Regroupement du groupe et on clôture l’atelier en se disant au revoir.

3- S’aider des fiches explicatives et des notices de chaque jeu

Accèdez aux ressources sur :
⟶ ressources.csconnectes.eu

CC BY NC SA

Cofinancé par l’Union Européenne

La Malle de l'Artois/Audomarois

Matériel :

- 2 Mario Kart Live + console switch
- Air Pictionnary + 2 tablettes
- Lego Coding Express

Participants : entre 2 et 8 selon l'activité

Durée : Variable en fonction de l'outil utilisé

Préparer son animation :

- Veillez à ce que les appareils fonctionnent correctement (piles/ charges + lieu sans trop d'ensoleillement).
- Créer un espace adapté.

Objectif de l'animation :

- Partager des temps de loisirs en famille.
- Favoriser une activité sans écran pour les plus petits (lego coding express)
- Développer la compréhension de concept informatique

Déroulé de l'animation :

1 - Créer 3 ateliers différents pour les activités.

2. Mario Kart, créer un parcours avec les participants à partir des matériaux disponibles (jouets, cubes de motricité...)

3. Air Pictionnary faire deux équipes qui s'affrontent.

3. Lego coding, créer le circuit en atelier parents/enfants pour expliquer les principe de codage permettant l'avancé du train.

CC BY NC SA

Cofinancé par l'Union Européenne

Outils d’animation

Cofinancé par l’Union Européenne

Jeux de plateaux numériques via Genially

Matériel :

- Un PC,
- Ordinateur, tablette ou écran connecté

Participants : Variable en fonction de l'outil utilisé et de l'aisance de l'animateur - l'expérience a déjà été réalisée avec des groupes jusqu'à 15 participants, il suffit de faire des équipes pour atteindre le nombre de pions.

Durée : Variable en fonction de l'outil utilisé

Préparer son animation :

- Veillez à avoir une bonne connexion internet
- Dupliquer un jeu existant et l'adapter sur la thématique de la rencontre.
- Créer un espace adapté.

Objectif de l'animation :

- Développer la compréhension et la logique
- Sensibiliser au numérique
- Sensibiliser à des thématiques variées basées sur le thème de la rencontre (thématiques des accueils de loisirs, etc.)

Déroulé de l'animation :

1 - Introduire la sensibilisation au numérique en questionnant les participants sur leurs utilisations des écrans : lesquels, quand, comment, combien de temps,..
2 - Présenter le jeu : son thème, son déroulement.
3 - Faire des équipes (en fonction du nombre de pions, ou créer des pions en fonction du nombre de participants si on le sait d'avance)
4 - Lancer le jeu : faire tourner le dé, avancer les pions, répondre aux questions au fur et à mesure
5 - Synthétiser à la fin de la partie : quelles informations avez-vous retenu?

Quelques exemples:

Accèdez aux ressources sur :
⟶ ressources.csconnectes.eu

CC BY NC SA

Cofinancé par l'Union Européenne

Dessins numériques

Matériel :

- Plusieurs ordinateurs, tablettes ou smartphone
- Une connexion Internet (point d'accès mobile)
- Microsoft Whiteboad et Explain Everything Whiteboard
- Table et chaises

Participants : Illimité

Durée : 5 minutes à 30 minutes selon les envies de participants

Préparer son animation :
Bien configurer l'ensemble des outils numériques selon le logiciel choisi, pensez à avoir un raccord électrique selon la durée de l'animation.

Objectif de l'animation :
Faire dessiner les habitants, les usagers autour d'une thématique commune. Que ce soit le bien vivre ensemble, l'écologie en passant par la culture du monde, toutes les thématiques peuvent être abordées. Ces dessins sont imprimables et peuvent donc être remis aux participants ou créer des murs d'expression au sein des structures.
Cette activité s'adresse à tous les âges !

Déroulé de l'animation :

Une fois le matériel en place, expliquer aux habitants qu'ils peuvent venir s'exprimer par le biais du dessin numérique.
Bien expliquer le sujet (il doit être fédérateur et court).
Ensuite guider l'utilisateur dans l'utilisation des outils de bases, les crayons, le choix des couleurs, la gomme, le zoom.
Ensuite laissez-les s'exprimer ! ! !

Les applications

Accèdez aux ressources sur :
⟶ ressources.csconnectes.eu

CC BY NC SA

Cofinancé par l'Union Européenne

Réaliser un doublage

Matériel :

- Tablettes / ordinateur
- Application MadLipz / logiciel HitFilm
- Connexion Internet
- Facultatif : enceinte connectée, micro

Participants : 1 à 4 par tablette
Durée : : 10 à 20 min

Objectif de l'animation :

S'initier au doublage d'extraits de films ou de dessins animés grâce à un logiciel. Il y a aura 2 types d'applications, une de découverte, disponible sur téléphone et tablette et un logiciel plus complet sur ordinateur. Il est aussi possible de parodier les extraits originaux en supprimant le texte.

Déroulé de l'animation :

L'application Madlipz propose un panel de vidéos à doubler. L'application est très intuitive, se prend facilement en main. Il s'agit de courtes vidéos de 10 à 20 secondes à parodier, c'est aux participants d'inventer leur propre histoire avec les images. Il existe de nombreuses thématiques, des pubs, des séries, des films (Simpsons, Spiderman, Marvel, Petit Ours Brun,...).
L'autre option consiste à utiliser un logiciel de montage/enregistrement pour doubler des vidéos à partir des bandes rythmo (cf fiche ressource).

Accèdez aux ressources sur :
⟶ ressources.csconnectes.eu

CC BY NC SA

Cofinancé par l'Union Européenne

Grands Jeux

Cofinancé par l'Union Européenne

Géocaching

Matériel :

- Un smartphone ou une tablette (dans l'idéal, un par participant)

Participants : Illimité

Préparer son animation :

- Installer l'application sur les tablettes / smartphones
- Repérer le terrain pour adapter la tranche d'âge du groupe, la tenue adaptée…

Objectif de l'animation :

L'activité Géocaching est une chasse aux trésors numériques. Elle consiste à chercher des "caches" dans la ville, les parcs, les espaces naturels… en combinant jeu numérique et activité physique.

Déroulé de l'animation :

- Créer un compte gratuit Géocaching (à mutualiser sur plusieurs supports, ou bien création d'un compte par personne pour les adultes
- Repérer le secteur géographique dans lequel mener l'activité
- Se rendre sur place et partir à la recherche des cachettes grâce à la géolocalisation. Des indices sont également mis à disposition pour chaque cachette.

Accèdez aux ressources sur :
⟶ ressources.csconnectes.eu

CC BY NC SA

Cofinancé par l'Union Européenne

Harry Potter et la coupe connectée

Matériel :

- Jeu de cartes Mémory
- Ballons, balais et cerceaux.
- Deux kits air pictionnary + tablettes
- Pc avec connexion internet
- Fond vert, appareil photo et logiciels.
- Décorations à imprimer

Participants : 20 personnes minimum

Durée : 3 à 7 h

Préparer son animation :

- Imprimer les éléments fournis dans le kit (jeu de mémory, règles quidditch et éléments de décoration)

Objectif de l'animation :

- Animer un temps fort adolescents ou parents/adolescents.
- Permettre la pratique d'activités numériques et physiques.
- Favoriser la sensibilisation à l'usage des réseaux sociaux.

Déroulé de l'animation :

1 - Création d'au moins 4 équipes via le choixpeau.
2. Répartition des équipes dans les différentes épreuves
3. Organiser un roulement toutes les 20 minutes d'atelier.
4. Reporter les points sur le tableaux afin de récompenser l' équipe gagnante.

Accèdez aux ressources sur :
⟶ ressources.csconnectes.eu

CC BY NC SA

Cofinancé par l'Union Européenne

centres sociaux connectés

Nord Pas-de-Calais

Réalisé par l'équipe des Centres Sociaux Connectés

Été 2023

CSCONNECTES.EU

Cofinancé par l'Union Européenne