

Fiche de présentation du format Coding Goûter

Description	<p>Les coding goûters sont des événements ouverts aux enfants et à leur famille (parents, grande sœur, grands-parents...).</p> <p>Ils durent entre 1H30 et 3H répartis en deux temps :</p> <ul style="list-style-type: none">- la pratique lors d'un atelier thématique,- un goûter avec des échanges entre les participant.es et le médiateur ou la médiatrice. <p>Public cible : les parents (ou autre membre de la famille) et les enfants de 5 ans à 12 ans.</p> <p>Les coding goûters sont ouverts aux personnes novices et ne nécessitent généralement aucun prérequis.</p> <p>Les coding goûters sont organisés dans des lieux conviviaux (tiers lieu, maison de quartier, école, structure socio culturelle) et se limitent dans l'idéal à 15 participants maximum par animateur (enfants + accompagnateurs).</p> <p>Objectif : le but est de proposer un premier contact avec la culture numérique et la science informatique aux jeunes en leur permettant de découvrir des thématiques, de manipuler des objets programmables et d'expérimenter en famille.</p> <p>Si le déroulé ne change pas, les thématiques peuvent être variées : pensée informatique, robotique, intelligence artificielle, jeux vidéo, domotique, cybersécurité, mobilité, objets connectés, photo/vidéo, éducation aux médias...etc.</p> <p>Le matériel nécessaire dépend de la thématique, il est possible que certains ateliers soient entièrement réalisés en débranché (sans ordinateurs ou appareils connectés), voire organisés en extérieur.</p>
--------------------	--

<p>Objectifs pédagogiques</p>	<p>Les principaux enjeux de ces ateliers sont la communication, la transmission, et la collaboration. Les sujets traités sont souvent nouveaux aussi bien pour les parents que les enfants. Aucun prérequis n'est nécessaire puisque le but est de découvrir et de réfléchir ensemble.</p> <p>Ce travail commun permet l'échange de savoirs et la valorisation des champs de compétences entre générations. Il encourage le respect, l'écoute, l'organisation et la prise de décision.</p> <p>Quelle que soit la thématique retenue, les ateliers mettent en œuvre une méthodologie scientifique à travers :</p> <ul style="list-style-type: none"> - une démarche d'exploration et l'observation de phénomènes, - la découverte de nouveaux concepts, - une réflexion sur le fonctionnement et une expérimentation par la pratique, - la mobilisation d'une stratégie collective et le développement de l'esprit critique, - l'acquisition de nouvelles connaissances.
<p>Conseils d'animation</p>	<p>L'animateur (ou médiateur) de l'atelier se pose comme un facilitateur qui va guider les participants à travers l'atelier tout en laissant chacun faire sa propre expérience. Il n'est pas expert du sujet mais possède quelques notions d'informatique, doit être conscient des enjeux et en mesure de cadrer les échanges.</p> <p>L'animateur doit encourager les accompagnateurs des jeunes à maintenir une posture active, collaborative et curieuse. Il doit veiller à les impliquer, le but étant qu'ils fassent "avec" et non "à la place" des enfants. Son rôle est d'encourager le débat et de dynamiser l'exploration de chaque participant, dans une démarche de pédagogie active.</p>

Liens
complémentaires

Communication :

- [Proposition de Logo Coding goûter](#)
- [Propositions d'affiches](#)

[Fiche financements](#)

[Fiches activités thématiques d'ateliers Coding goûters](#)