

Le Journal de l'Animation n°205

Date: Janvier 2020



Au sommaire :

- Arts plastiques : de l'individuel au collectif
- 34 ressources essentielles autour du jeu vidéo
- "Recadrer" un collaborateur : pourquoi, comment ?
- Tout sur le bac pro "animation enfance et personnes âgées"
- Douze actes pour les droits de l'enfant
- Un escape game contre le harcèlement
- C comme cabane
- Anim'test – Êtes-vous un animateur honnête ?
- TUMO, l'école de création numérique pour les 12-18 ans

Sommaire détaillé

Dossier Pro – 34 ressources autour du jeu vidéo

Il est régulièrement pointé du doigt parce qu'on le considère souvent comme dénué d'intérêt pédagogique et responsable de troubles de l'attention... voire l'échec scolaire. Au-delà de ces clichés battus en brèche par les études scientifiques, le jeu vidéo est néanmoins indissociable du quotidien des jeunes, au même titre que les ordinateurs, les tablettes et les téléphones portables. Le jeu vidéo est un outil pédagogique comme un autre qui permet d'apprendre et de mieux découvrir le monde et l'autre tout en s'amusant. Voici donc des ressources pour le réhabiliter aux yeux des adultes et le faire entrer dans votre structure.

Dossier Action – Arts plastiques : favoriser l'équilibre entre individuel et collectif

Dans notre société, l'individualisme règne en maître. Les individus cherchent leur propre intérêt en oubliant qu'ils font partie d'une collectivité. A contrario, la personne est noyée dans une masse anonyme tant la pression du conformisme est forte. L'animateur arts plastiques est confronté à cette opposition. Quel que soit leur âge, certains participants veulent uniquement peindre ou dessiner dans leur coin, sans se soucier des autres et sans prendre part aux tâches collectives. D'autres ne veulent que des dessins collectifs ou ne dessinent que les stéréotypes de leur classe d'âge, pour ne pas se différencier du groupe. L'atelier arts plastiques peut être l'un des lieux où les participants expérimentent avec plaisir le développement et l'expression de leur personnalité tout en se sentant reliés aux autres.

Actualité – **Douze actes pour les droits de l'enfant**

Le 20 novembre dernier, le collectif de la dynamique « De la Convention aux actes » remettait ses propositions aux pouvoirs publics, pour les appeler à mettre les droits de l'enfant au cœur de leurs priorités, en France comme à l'étranger.

Sur le terrain – **Un escape game contre le harcèlement**

La Ligue de l'enseignement du Var a conçu un escape game pédagogique afin de faire réfléchir les jeunes âgés de 10 à 15 ans au harcèlement et à ses conséquences. Les participants sont ainsi invités en 60 minutes à retrouver l'endroit où se cache un camarade qui a disparu... et à comprendre pourquoi il est parti.

Formation personnelle – **Recadrer un collaborateur : pourquoi, comment ?**

Dans le vocabulaire de certains managers, le verbe recadrer prend une place prépondérante, comme définissant une tâche essentielle. Pour d'autres, il résonne avec une intervention de la dernière chance. Pour d'autres enfin, il est inconnu, parce qu'« impraticable ». Explorons ce que cela peut signifier pour nous, aujourd'hui.

Un mois, un mot – **C comme cabane**

En ce début de janvier où il est d'usage de présenter ses vœux, je fais celui que 2020 soit l'année des cabanes ! Rien de très utopiques dans ce vœu qui peut parfaitement se réaliser et permettre aux animateurs d'aborder mille thèmes avec les enfants.

Anim'test – **Êtes-vous un animateur honnête ?**

12 questions pour vous tester, commentées par Pascal Mullard.

Coup d'œil sur – **TUMO, l'école de création numérique pour les 12-18 ans**

Au cœur du Forum des Images à Paris, une école au concept innovant et unique en France a vu le jour en 2018 : TUMO. Sa mission : donner accès gratuitement à la création numérique, hors temps scolaire et sans prérequis de niveau. Pour sa première année d'existence, près de 1 300 adolescents sont venus se former ici. Visite guidée au cœur de l'école du futur...

Bon à savoir – **Le nouveau bac pro « animation-enfance et personnes âgées »**

L'animation professionnelle a décidément le vent en poupe. Après la création du Cpjeps côté Jeunesse et Sports, ça bouge aussi côté Éducation nationale stricto sensu. Bientôt seront formés dans les établissements scolaires des candidats au nouveau bac professionnel « animation-enfance et personnes âgées », destiné à former des animateurs généralistes pouvant agir principalement auprès de deux publics : les jeunes et les personnes âgées.

Fiches techniques :

Informatique – Que faire avec un Raspberry Pi ? (1)

Informatique – Que faire avec un Raspberry Pi ? (2)

Cinéma – Pachamama, de Juan Antin

Conte – Une histoire, une activité (9) : Le monstre de Pollux

Et toutes nos rubriques d'actualité :

Anim'Actualités

Des livres et vous

Le meilleur du web

Musique et chansons

Sur les écrans

Le tableau de bord du responsable