



INTERFACE 3

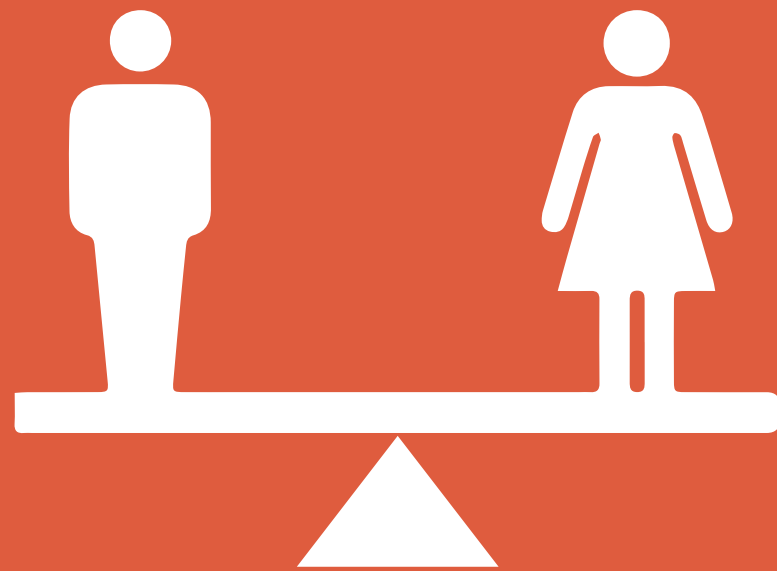
PÉDAGOGIE ACTIVE

Nicole Lenoir - Sonia Blazquez

INTRODUCTION

Organisme de réinsertion socio-professionnelle, **Interface3** a été fondé en 1984 et est actif depuis 1987.

Dans le cadre de l'égalité des chances, nous proposons des formations non mixtes pour plus de mixité en entreprise!



01

PÉDAGOGIE ACTIVE

Vous en avez assez des formations orientées programmation ou des métiers du numérique où les participant.e.s s'assoupissent devant leurs écrans ? Recopient des bouts de code sans trop comprendre à quoi ça sert ? Interface3 fait la part belle à la pédagogie active pour faire la différence.

O2

NOTRE PÉDAGOGIE ACTIVE

Interface3 mise sur un maximum de pratique et de projets concrets dans toutes ses formations. Voici les 3 exemples que nous avons décidé d'aborder ici :

1. HACKATHON

Marathon du code créatif où nos étudiantes se rassemblent pour coder, prototyper des solutions et concevoir des projets fonctionnels.

2. PROJETS ET WORKSHOPS

Projets concrets réalisés individuellement ou en équipe, qui permettent la mise en pratique des matières techniques étudiées en amont, ainsi que la gestion de projet.

3. PORTFOLIO ET SITE CV

Projet pratique individuel où les étudiantes créent et développent leur site web portfolio pour présenter leurs projets, qui attestent leurs compétences techniques.

OBJECTIFS :

- Mettre en pratique ses compétences acquises et ce, immédiatement
- Développer des compétences concrètes et utiles
- Être stimulée et motivée par des apprentissages ludiques
- Renforcer la confiance en soi et l'esprit d'équipe

HACKATHON

Le but du Hackathon est de rassembler les 4 groupes IT d'Interface3 et de travailler ensemble pour créer des productions réelles et fonctionnelles, qui donnent envie par exemple au public débutant de tester le code, la logique, la programmation mais aussi de découvrir tout ce qui tourne autour du 'Décodage... et du Codage...'.



3 jours

- 2/3 coachs techniques + responsables de formations
- Site web, application, jeu...
- GitHub, Trello, Teams
- Présentation finale



Le thème et les équipes

- Proposé 1 semaine avant le début
- 1 Google doc partagé
- 8 projets maximum sélectionnés
- Équipes 'inter-groupes' constituées



Les étudiantes

- Unity app & game developer
- Frontend developer
- Web application developer
- Administratrice système Windows et Linux

PROJETS & WORKSHOPS

Les projets techniques et les workshops jouent un rôle crucial dans les formations en développement, ils offrent aux apprenantes une expérience pratique et immersive qui complète l'apprentissage théorique. En s'engageant dans des projets concrets, les développeuses en herbe acquièrent des compétences essentielles dans la résolution de problèmes, la collaboration et la gestion du temps, tout en mettant en pratique les concepts et les technologies appris lors de la formation. Ces projets peuvent prendre différentes formes et être réalisés en groupe ou individuellement, ils peuvent durer de quelques jours à plusieurs semaines.



Idée

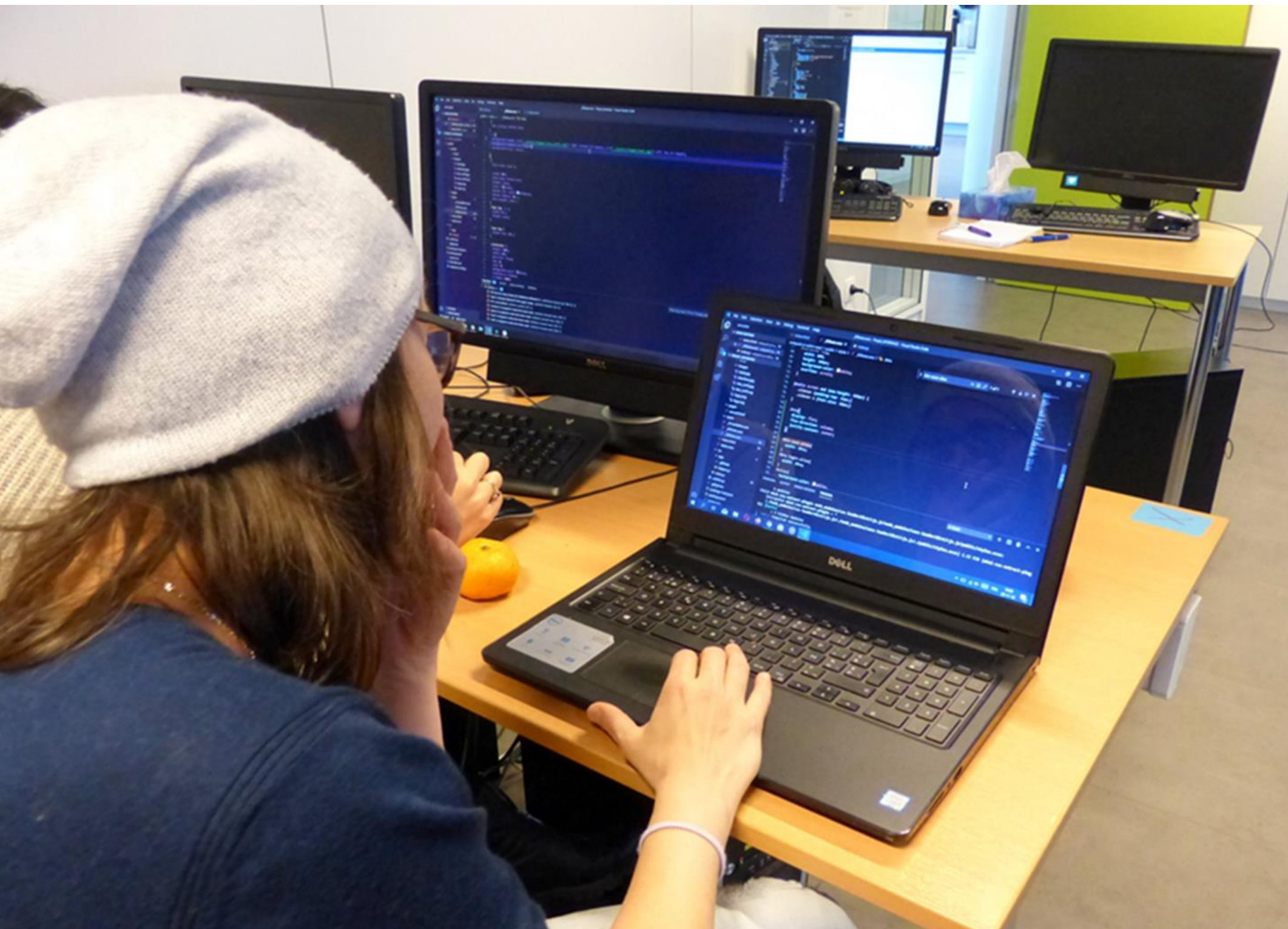


Code



Validation





PORTFOLIO

Le site CV portfolio est l'outil indispensable à nos stagiaires pour faire valoir leurs compétences auprès des employeurs, lors de la recherche d'un stage ou d'un job de qualité.

Durant la formation, les stagiaires doivent réaliser leur site portfolio personnel qui illustre le contenu du CV papier, décrit leur parcours, les compétences acquises en formation mais aussi les compétences de leur vie antérieure (études et jobs).

Les projets pratiques réalisés en classe attestent concrètement les compétences réelles des stagiaires dans leur futur profil de fonction.



CV



Pratique



Emploi

COLLABORATION ET ESPRIT D'ÉQUIPE

Les hackathons, workshops et projets de groupe favorisent la collaboration entre étudiantes de différentes spécialités. Elles apprennent à travailler ensemble, à combiner leurs compétences et à partager leurs connaissances, développant ainsi des capacités essentielles pour le milieu professionnel.

DÉVELOPPEMENT TECHNIQUE

À travers ces projets, les étudiantes appliquent leurs compétences en programmation, design et gestion de projet. Cela consolide leurs acquis, les expose à de nouvelles technologies et méthodes de travail.

CRÉATIVITÉ ET INNOVATION

Les contraintes de temps et de sujet poussent les étudiantes à trouver des solutions innovantes et créatives. Cette stimulation est essentielle pour leur développement personnel et professionnel, les encourageant à penser différemment et à sortir des sentiers battus.

CONFIANCE EN SOI

Participer à ce genre de projets et réussir à livrer des solutions fonctionnelles renforcent la confiance en soi des participantes. Elles réalisent qu'elles sont capables de relever des défis techniques et de collaborer efficacement, ce qui est particulièrement important dans des domaines souvent perçus comme dominés par les hommes.

PORTFOLIO & NETWORKING

La création du portfolio encourage l'auto-évaluation et le développement de compétences en communication. Un portfolio bien conçu est un atout majeur lors de la recherche d'emploi ou de stage.

La pédagogie active prépare les étudiantes à entrer dans le monde professionnel avec confiance et compétence, tout en favorisant la collaboration, le développement technique, la créativité et le networking.

EXEMPLES

Quelques réalisations de projets de nos étudiantes:

> Hackathon:

- Balise-Man
- [CodeHackADAMie]
- Her Story Game
- Décodage divinatoire

> Sites CV portfolio:

- Maya
- Marine



Hackerflix

Application regroupant tous les **films parlant d'informatique**. Vous pouvez les **trier** suivant plusieurs critères, les **liker**, et le carrousel affiche les films en **fonction de vos affinités**.

Html, Scss, Javascript

Le site

Le code

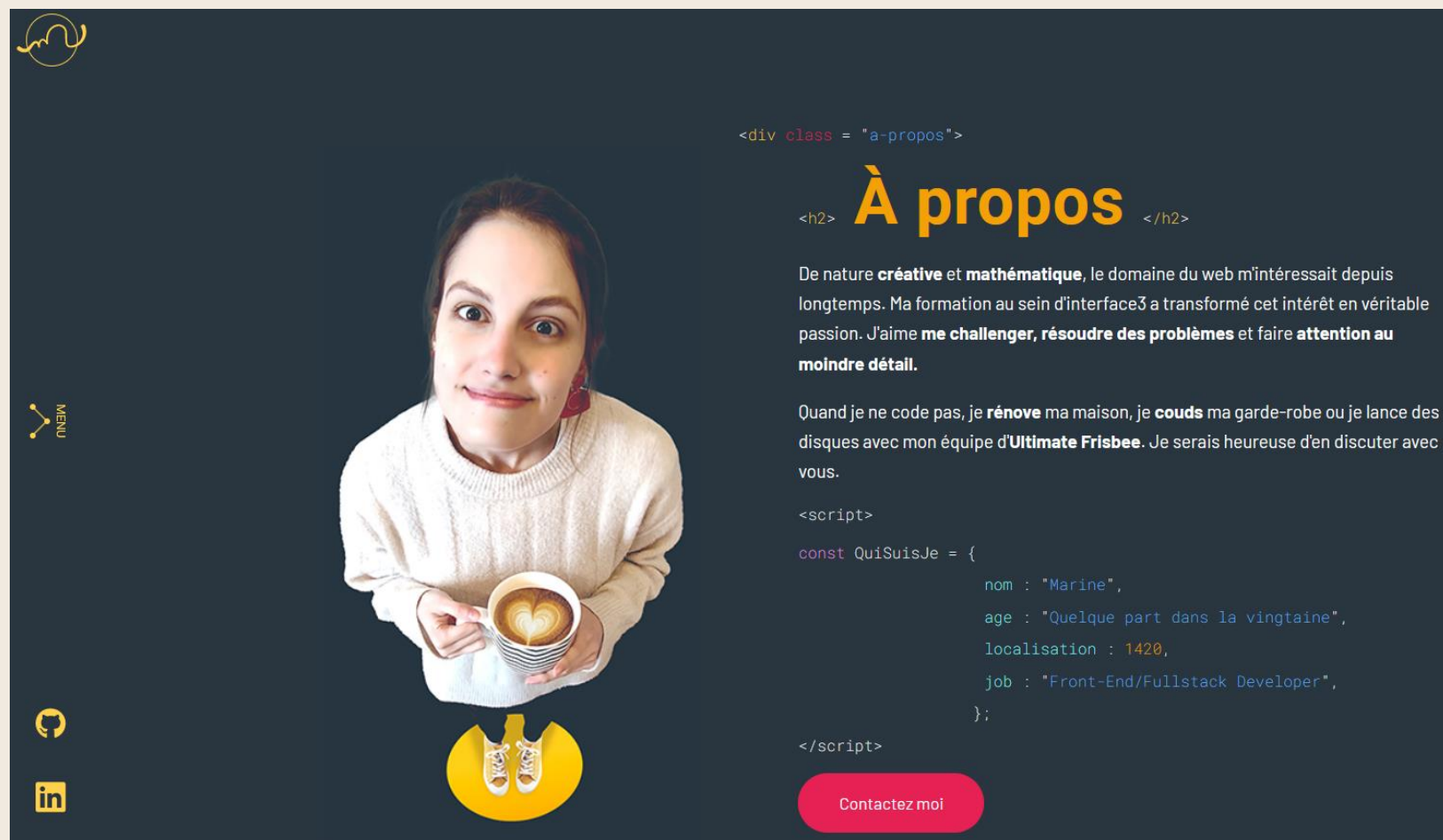
Balise-Man

Jeu réalisé en groupe, en 2 jours et demi, dans le cadre du **hackathon** d'interface3 sur le thème "Apprendre le code de manière ludique".

Html, Scss, Javascript, JQuery

Le site

Le code



03

TÉMOIGNAGE

“

Le Hackathon? J'ai adoré le challenge de devoir trouver une idée, mettre en place une organisation de groupe en peu de temps. J'ai aussi aimé le fait que le groupe doive compter sur chacun de ses membres. J'ai senti que ça a été ultra stimulant pour chacune, on avait vraiment envie de réaliser nos tâches du mieux qu'on pouvait. Il y a eu beaucoup d'échanges et d'amusement. Chacune a pu s'exprimer et on a fait un projet dont on était super fières au final. Pouvoir ajouter son premier projet sur itch.io et sur Git, après 3 jours de travail était ultra satisfaisant et nous a prouvé qu'il était possible de créer des mini jeux en peu de temps. Ça m'a donné une idée de ce que pourrait être une Game Jam aussi et ça m'a permis de dédramatiser l'image que j'en avais. Car on nous parle souvent de stress de dernière minute etc. C'est sûr qu'il y avait de l'adrénaline à certains moments mais si on est bien organisées dès le départ il y a moyen de s'en sortir. Bref, ça m'a donné envie de retenter cette expérience. Ressenti ultra positif !!!

- Cecile Gabriella -

”

BONNES PRATIQUES

Les bonnes pratiques du travail collaboratif pour les enseignant.e.s:
Il faut gérer aussi bien l'aspect organisationnel que les relations humaines et construire les bonnes conditions pour favoriser un travail collaboratif performant.



O4

BONNES PRATIQUES

1. Instaurer un climat propice au travail et un espace dédié à la créativité
2. Impulser une bonne dynamique et cohésion de groupe
3. Donner des responsabilités et privilégier les décisions de groupe
4. Veiller à ce que la répartition des tâches soit équilibrée et que la collaboration fonctionne correctement
5. Rassembler des compétences techniques et comportementales variées et complémentaires
6. Communiquer de manière transparente. Réunions, feedback, identifier les blocages et les résoudre
7. Faire confiance aux équipes et aux coachs techniques
8. Veiller au suivi et à la validation des objectifs de chaque équipe
9. Veiller à l'évaluation des équipes et au suivi des projets,

CONCLUSION

La pédagogie active place l'apprenant,e au centre du processus éducatif, favorisant une implication directe et pratique. Pour les chercheurs/chercheuses d'emploi, souvent confronté,es à des défis d'adaptation et de reconversion, cette méthode offre plusieurs avantages clés :

- Engagement et motivation
- Développement de compétences transversales
- Adaptation aux évolutions du marché
- Responsabilisation et autonomie

Ainsi, pour répondre efficacement aux exigences du marché du travail et soutenir les personnes qui recherchent un emploi dans leur parcours de formation, il est impératif d'adopter une approche pédagogique active. Cette méthode non seulement enrichit l'expérience d'apprentissage mais aussi prépare les apprenant,e,s à relever les défis professionnels avec compétence et confiance.

QUESTION ?

N'hésitez pas à partager vos réflexions, interrogations et expériences. Ensemble, explorons comment cette approche peut transformer l'apprentissage et favoriser l'insertion professionnelle.
Merci 😊

05