



# FORMATION

## Projets de sciences

### Public visé

Animateurs socio-culturels et éducateurs

### Compétences visées

Animation de projets de sciences : mise en place pratique d'expériences scientifiques et analyse des résultats dans un cadre de loisirs.

### Prérequis

Aucun

### Objectifs

- Acquérir une méthode pour réaliser des projets de sciences ludiques sans être ingénieur ou chercheur ;
- Réagir avec aisance face aux problèmes techniques et aux innombrables questions des enfants.
- Mettre en place un projet de sciences en utilisant la scénarisation comme un moyen de sensibilisation.



### Contenus de formation

- Le choix du thème du projet ;
- La recherche d'expériences adaptées au projet et aux enfants ;
- Comment discuter avec les enfants du résultat d'une expérience ;
- La mise en place d'expériences : matériel, gestion du temps, gestion des groupes, etc. ;
- apport de l'imaginaire dans un projet de sciences.

### Formats

- Apports théoriques ;
- Nombreux cas pratiques à partir des projets spécifiques des participants ;
- Discussions et retours d'expérience.

### Modalités

- 1 ou plusieurs modules de 3h selon l'approfondissement souhaité ;
- Pour 10 animateurs maximum ;
- Animé par un médiateur scientifique.

**Animateurs**