

Le camp de programmation des Jeunesses Scientifiques (JSB)

Plaquette pédagogique et pratique du camp

Ce camp allie de l'initiation à la création de contenus et d'applications informatiques à l'appropriation de lieu et de la vie de camp, le tout dans un cadre bienveillant entre jeunes acteurs de leurs « vivre ensemble ».

Valeurs et philosophie du camp

Les valeurs clés du camp de programmation sont les suivantes :

- Le camp de programmation *n'est pas une école de programmation*. Le but est d'aménager un moment de vacances ensemble, où chacun participe au vivre-ensemble, peut s'exprimer et se détendre autour de loisirs communs. Au camp de programmation, *on fait soi-même*.
- Durant ce camp, *nous initiions les jeunes aux technologies de l'informatique* avec pour objectif qu'ils comprennent sur quoi reposent les technologies du monde qui nous entoure (cryptographie, automatisation, intelligence artificielle, traitement du signal, de l'image, etc.). Ainsi, nous espérons qu'en fin de camp, les jeunes puissent se rendre compte des limites, des avantages et des réalisations pratiques des technologies auxquelles ils ont décidé de s'intéresser. Cela sans pour autant devenir spécialistes dans ces domaines.
- *Les activités non liées à la programmation*, et spécifiquement d'appropriation du cadre de vie au sens large, les veillées, les jeux de rôles, les moments de vie de groupe, etc. *auront également une place de choix*, il n'est donc pas question de passer toutes ses journées devant un écran.
- *Nous pousserons les jeunes à tester plusieurs langages de programmation*, plusieurs technologies différentes, au lieu de se perfectionner dans un langage spécifique, toujours dans le cadre d'un éveil à la curiosité. Le langage reste un moyen mais il n'est pas une finalité dans le cadre de ce camp.
- La bienveillance et l'autonomisation sont les maîtres mots dans les relations aux autres.

Il s'agit des valeurs-clés du camp, elles s'ajoutent aux valeurs et objectifs des Jeunesses Scientifiques qui sont définies dans le projet pédagogique de nos séjours.

Le prix de l'activité est « tout compris » ; aucun supplément ne vous sera demandé (cotisation, goûter, etc.). Le prix comprend notamment la location des deux gîtes ainsi que les charges locatives y afférant, les animateurs et les intendants, les voitures, les assurances, la nourriture et les goûters, les éventuelles excursions, le matériel d'animation. Un nombre suffisant d'ordinateur portable sera également disponible sur place, etc.

Equipe et vie du projet

Chargé de projet

Laurent Cardon



*Animateur et coordinateur breveté
Ingénieur civil en informatique, gestion et mathématiques opérationnelles
Permanent aux JSB à Mons et Namur
Breveté en gestion et prévention de conflits*

Le projet est évalué, modifié et pérennisé d'année en année par Laurent via des mécanismes constants d'évaluation main dans la main avec les jeunes qui souhaitent s'y impliquer.

Il existe notamment un weekend d'évaluation, préparation du camp qui se vit en résidentiel et auquel tous les jeunes du camp sont invités à participer.

Durant le camp, plusieurs moments sont organisés afin d'entendre les envies, demandes, avis des jeunes.

Cela permet au projet d'être en constante évolution et de ressembler aux jeunes et à l'équipe qui le vivent.

La cuisine

Nous prenons en charge la cuisine durant tout le camp. Nous travaillons à partir d'aliments de qualité. Dans la mesure du possible, tous les repas sont faits maison. De temps en temps, nous impliquons les jeunes qui le souhaitent dans la confection des plats. Pour ce camp, sauf imprévu, il s'agit de **Silvia** et **Emilie**.

L'équipe d'animation

Nous sommes 9 à nous occuper de l'animation. Il s'agit de Laurent ainsi que de Yuki, Antonin, Adrien, Florent, Sacha, Florence, Floran et Dorian. (Sous réserve d'imprévus)

Les animateurs participent à de la formation continue en pédagogie indépendamment de leur formation de base... notamment via les moments de débriefing chaque jour.

Plus de la moitié de l'équipe est brevetée en animation et a une formation scientifique supérieure de qualité. Tous ont une expertise du vivre ensemble et de l'animation.

L'accueil et le départ du camp

Arrivée

L'arrivée se réalise en début d'après-midi sur le lieu du camp. Les jeunes qui arrivent en train auront rendez-vous dans la matinée avec les animateurs en gare de Bruxelles et Namur.

En général, au moins la moitié des jeunes arrivent au camp sans connaître personne. Ce n'est pas grave, quoi de plus génial pour faire table rase de qui je suis à l'école, etc. et tester des nouvelles choses dans un nouveau groupe? Les animateurs sont attentifs à proposer des activités ou chacun va pouvoir s'ouvrir au groupe à son rythme. Le groupe est constitué de ce que chacun a à y apporter.

Les animateurs se réunissent tous les soirs afin de discuter, notamment, du bien-être de chaque enfant au sein du groupe.

Départ

Le départ s'effectue le dimanche après le repas de midi, dernier moment à vivre en groupe.

Il n'y a pas d'exposition, spectacle, etc. prévu à destination des parents. En effet, nous ne souhaitons pas mettre mal à l'aise les enfants, ni les mettre en concurrence. De plus, tous les parents ne viennent pas rechercher leurs enfants, certains rentrent en train.

Il s'agit simplement de se dire au revoir et retrouver ses proches.

La vie de tous les jours au camp

Les règles de vie

Les règles qui vont concerner le groupe d'enfants sont prises collégalement, cela concerne notamment les heures de coucher, l'utilisation des GSM, les heures de douches, la gestion du matériel commun (jeux de société, BD, matériel créatif, ordinateurs portables, etc.).

L'assemblée des jeunes et de l'équipe est la seule souveraine afin de définir les règles de la vie de tous les jours. Elle évalue également les règles et, au besoin, les modifie.

Cependant, certaines règles (dites « lois ») sont indiscutables et non négociables, celles-ci sont clairement définies en début de camp auprès des jeunes.

Communication vers l'extérieur

Nous demandons de limiter au maximum la communication entre les enfants et les parents durant le camp. L'endroit n'est d'ailleurs pas très bien desservi en réseaux GSM.

Ce n'est jamais évident de se partager entre deux endroits, deux ambiances différentes, et il n'est pas rare d'avoir un coup de blues, un moment de nostalgie en étant en contact avec ses proches.

Il est normal que des conflits, des passages à vide se produisent pendant un camp, cela fait partie de la vie de tous les jours. Nous vous demandons explicitement de ne pas tenter d'agir, simplement d'accueillir l'émotion de votre enfant.

Si les parents sont vraiment inquiets, ils sont invités à prendre contact avec Laurent mais il est clair que toutes les situations sont gérées en équipe (parfois de manière moins visible par les jeunes).

Maladies, accident

En cas de maladie ou d'accident, nous prévenons les parents et allons chez le médecin avec le jeune. Sauf demande de la part des coordinateurs ou du jeune, il n'est pas nécessaire de venir le rechercher pendant le camp. Nous nous en occupons et le chouchoutons autant que nécessaire. Nous avançons systématiquement tous les frais médicaux et demandons aux parents de les rembourser par la suite via virement bancaire.

En cas d'accident, nous sommes couverts par une assurance auprès de la compagnie ETHIAS ; les frais seront donc pris en charge, en fonction des conditions générales de ladite assurance.

Journée type

Nous vivons à un rythme de vacances. De manière générale, une journée se déroule comme suit :

De 8h à 9h30 : buffet petit-déjeuner, accueil de chacun en fonction de son rythme

De 10h à 12h : temps d'activité

De 12h à 13h : repas

De 13h à 14h : temps libre (proposition d'activités non obligatoires, temps douche, etc.)

De 14h à 18h : temps d'activités (avec une pause à 16h)

De 18h30 à 19h30 : repas

De 20h à 21h45 : activité du soir (veillée)

Les temps d'activités

Les temps d'activités consistent en des « projets » s'étalant sur un ou plusieurs temps d'activités. Pour un même temps, plusieurs projets sont proposés et les jeunes peuvent choisir le domaine qu'ils ont envie de découvrir.

Exemples de projets de l'année passée

- Cryptographie
- Coutures d'une housse pour GSM
- Développement web (Documentation, réalisation, etc.)
- Création d'un jeu vidéo (Scénarisation, développement, modélisation des héros, etc.)
- Kayak
- Réalisation d'une intelligence artificielle
- Tables de jeu de rôle

Les veillées

Il s'agit d'un moment de détente, à l'expérimentation de groupe, de la place de chacun dans celui-ci. C'est généralement des moments de rigolade et d'amusement afin de profiter d'être tous ensemble avant le coucher.

Exemples de veillées de l'année passée :

- Soirée cuisine
- Soirée spectacle d'improvisation
- Soirée enquête coopérative en grandeur nature

La vie collective

Nous demandons à tous d'être sensibles à la vie collective, c'est pourquoi tous les jeunes sont sollicités afin de faciliter le vivre ensemble via la réalisation de tâches quotidiennes profitables à tous (vaisselle, balayage des lieux communs, etc.)