

Créativité et fabrication numérique dans les médiathèques et milieux éducatifs.

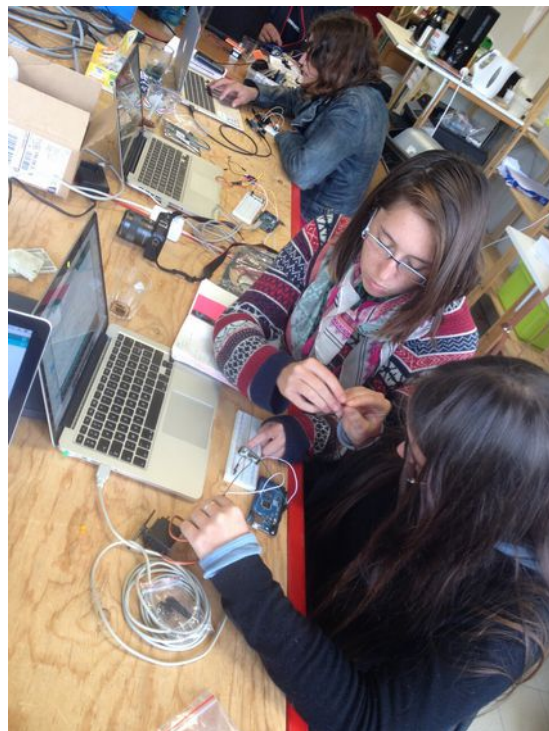
Inventés au MIT (Massachusetts Institut of Technologie), les fablabs (laboratoire de fabrication numérique) ont essaimés un peu partout dans le monde.

La France a fait de l'éducation au numérique un enjeu éducatif majeur. Les espaces publics numériques, les structures de loisirs, les médiathèques sont à l'interface populaire du questionnement sur les usages du numérique en société.

Les découpeuses laser, l'impression 3D, la réalité virtuelle, l'électronique programmable ont fait irruption dans le quotidien.

Les professionnels de l'éducation sont sollicités sur ces domaines.

Cette formation propose d'outiller les professionnels de l'éducation et de la médiation en méthodologies et ressources matérielles afin qu'ils soient mesure d'apporter des réponses éducatives pertinentes aux questions de leurs publics.



Résumé :

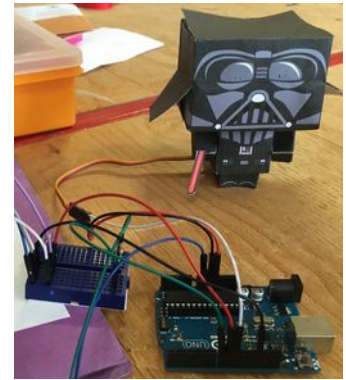
S'inspirant des méthodes agiles des développeurs logiciel, ce temps est structuré comme un hackathon (marathon créatif) de deux jours. La finalité est de permettre aux participants d'acquérir les compétences de base pour concevoir, fabriquer et documenter un dispositif socio-technique et son contexte d'usage pédagogique.

Objectifs :

- Concevoir, fabriquer et documenter une réalisation technique numérique.
- Concevoir et documenter un parcours pédagogique mobilisant cette réalisation technique, adapté à son contexte professionnel.
- D'utiliser les bases de l'électronique programmable (Arduino) pour fabriquer des projets
- Connaître et mobiliser des compétences et ressources en fabrication numérique sur son territoire.
- Se constituer un réseau d'homologues sur le territoire en vue de projets collaboratifs.

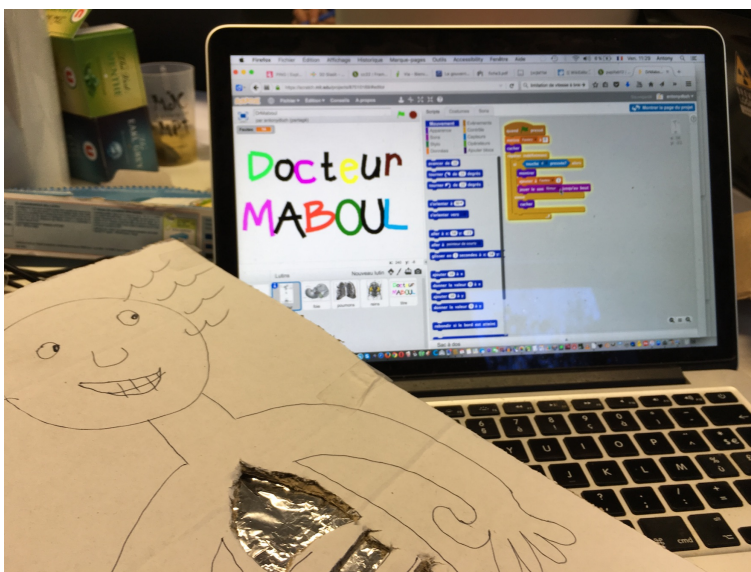
Intervenants :

- Coline Rannou-Colliot, Coordinatrice des Fabriques du Ponant, Fablab du Pays de Pays de Brest.
- Romain Heller, Régisseur des Fabriques du Ponant, Fablab du Pays de Pays de Brest.
- Antony Auffret, Formateur en Usages socio-Educatif des Technologies Numériques.
- 5 mentors issus des métiers de l'électronique, de la programmation et du design graphique.



Programme :

Jour 1 : de l'idéation au projet	Jour 2 : du projet à la publication
9h – Accueil café 9h30 – Comment susciter l'émergence de projet ? : L'idéation, outils et méthodes. Séance d'idéation Choix des projets et constitution des équipes, répartition des mentors "projet". 10h30 – Comment passer de l'idée au projet ? : Initiation à la méthodologie de projet numérique et pédagogique.	9h – Accueil café 9h30 – Méthodologie de projet : trame de projet pédagogique et partage sur des sites web de publication collaborative. Conception et réalisation de dispositifs socio-techniques en mobilisant les ressources de la fabrication numérique (Fablab).
12h30 - Repas	12h30 - Repas
14h – Culture numérique et rythme pédagogique : Animation Anti-Assoupissement 14h30 – Méthodologie de projet : identifier et mobiliser des ressources numériques et territoriale pour son projet. 17h – Topos-pêchus : savoir présenter et valoriser son projet. <ul style="list-style-type: none"> • Intro : film de la journée • 3 min par projet. 18h – Fin du jour 1	14h – Culture numérique et rythme pédagogique : Animation Anti-Assoupissement 14h30 - Reprise des travaux du matin 16h30 – Topo-pêchus des projets <ul style="list-style-type: none"> • Intro : film de la journée • Analyse critique des projets • Bilan et perspectives. 18h - fin



La participation sur toute la durée du hackathon est indispensable à son bon déroulement.
L'assiduité est requise.

Une attestation de participation sera remise sur simple demande.

Dates :

- 19-20 juin lundi mardi.
- autres

Attention : 30 participants max !