



# ACTIONS EDUCATIVES 2016-2017

LA FABULERIE 10 bd Garibaldi Marseille 1er - [www.lafabulerie.com](http://www.lafabulerie.com)



**8 COLLÈGES**



**158 ÉLÈVES**  
DE LA 6ÈME À LA 3ÈME



**8 ATELIERS**  
ET 40 RÉALISATIONS D'ÉLÈVES



# LES ACTIONS ÉDUCATIVES

L'ensemble des actions ont été co-conçues avec les établissements. Sur le Collège Daumier, le professeur référent à l'action éducative n'étant plus dans le collège, un changement de thématiques a été convenu avec le nouveau professeur.

## **Collège M. Ferrandi, Septèmes les Vallons**

Domaine choisi : Fabrication numérique

Atelier opérationnel : Planisphère interactif : Objets et papiers interactifs

## **Collège Mallarmé, Marseille**

Domaine choisi : Fabrication numérique

Atelier opérationnel : Serre interactive : Objets et papiers interactifs

## **Collège Edmond Rostand, Marseille**

Domaine choisi : Le Recyclophone : fabrique d'instruments connectés

Atelier opérationnel : [Aucune modification]

## **Collège Daumier, Marseille**

Domaine choisi : Le Recyclophone : fabrique d'instruments connectés

Atelier opérationnel : J0 en 2124 : Stopmotion & création d'images en mouvement

## **Collège Daumier, Marseille**

Domaine choisi : Objets et papiers interactifs

Atelier opérationnel : J0 en 2124 : Objets et papiers interactifs

## **Collège Hauts de l'Arc, Trets**

Domaine choisi : Objets et papiers interactifs

Atelier opérationnel : Les Métiers du futur : Objets et papiers interactifs

## **Collège F. Villon, Marseille**

Domaine choisi : Stop motion & création d'images en mouvement

Atelier opérationnel : Les Métiers du futur : Stop motion & création d'images en mouvement

## **Collège Pont de Vivaux, Marseille**

Domaine choisi : Stop motion & création d'images en mouvement

Atelier opérationnel : Les Métiers du futur : Stop motion & création d'images en mouvement

# PLANISPHERE INTERACTIF : OBJETS ET PAPIERS INTERACTIFS

Collège M. Ferrandi, Septèmes les Vallons



## COLLÈGE

Marc Ferrandi, Septèmes les Vallons  
Madame Christel JEAUC  
8 élèves  
1 Classe de niveau ULIS



## BOÎTE À OUTILS

2 TouchBoard + 2 micro cartes SD  
Enregistrement sonore (Audacity) + Micro  
Fiches "Cartes d'identité + enregistrement"  
Cartons, papier, ciseaux, colle



## DATES

6 heures  
le 28/03/2017  
Et le 29/03/2017



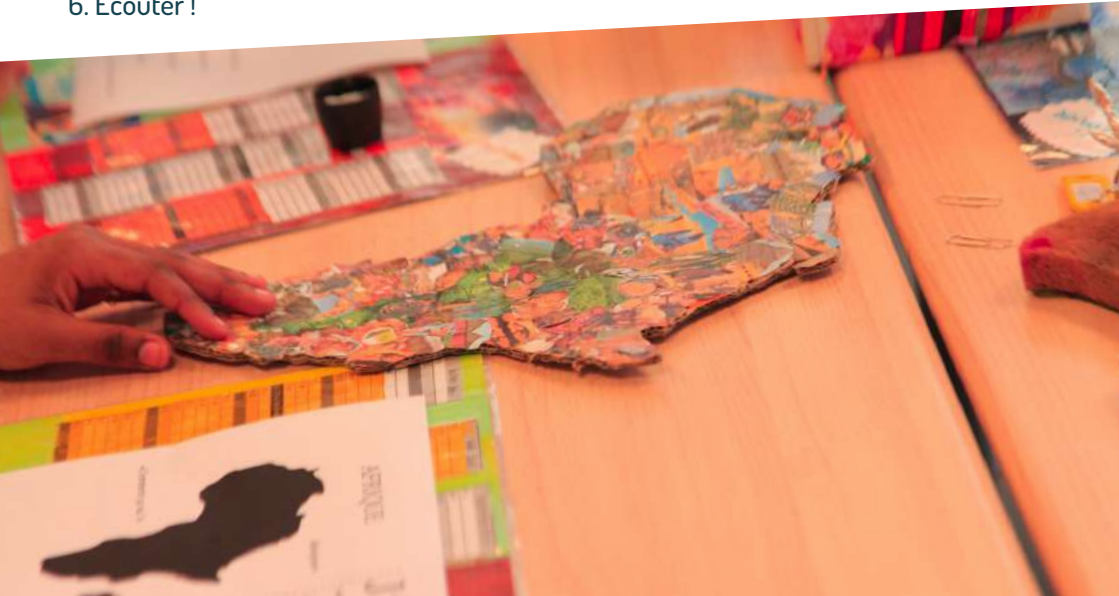
## DÉLIVRABLE

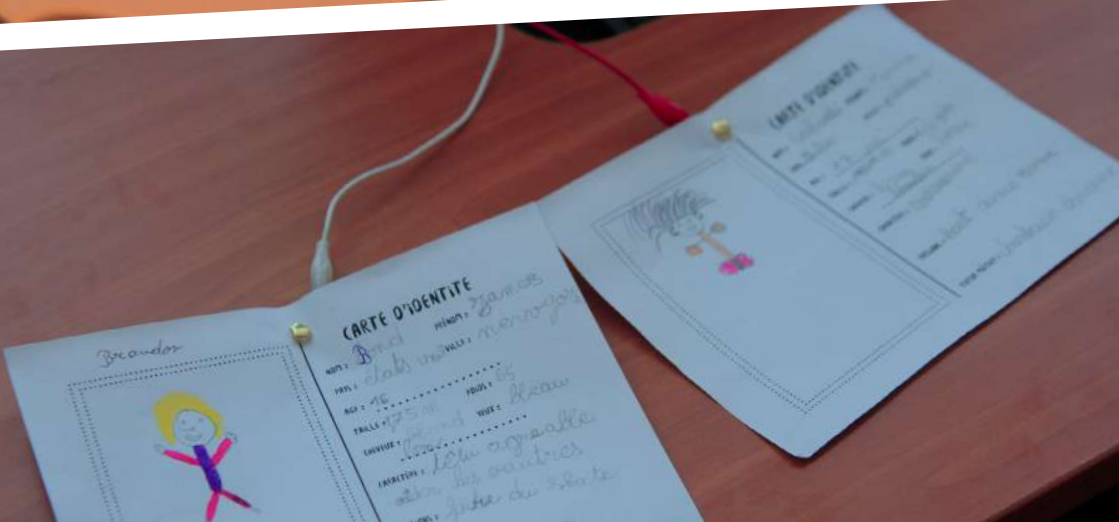
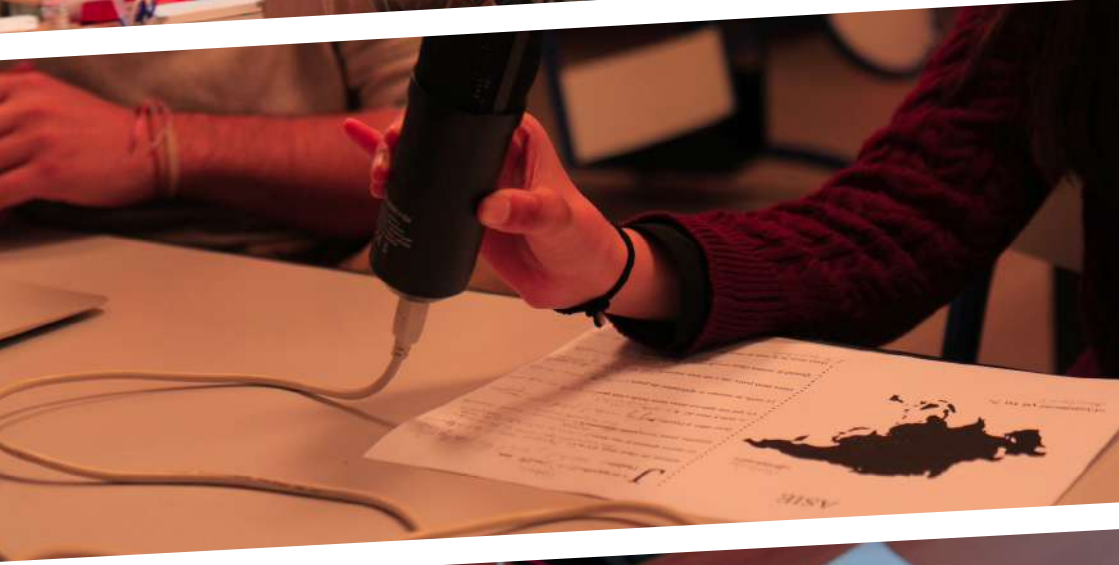
5 Continents interactifs  
1 Carte interactive  
5 enregistrements sonores sur  
Audacity

L'atelier propose aux élèves de réaliser un planisphère interactif. Les élèves devront choisir un pays, puis raconter l'histoire d'un enfant vivant dans ce pays. Pour alimenter la documentation de leur pays, les élèves enregistreront des bruitages sonores puis fabriqueront des connecteurs qui rendront la carte interactive.

## 6 étapes

1. Inspiration et bidouille
2. Réfléchir à l'histoire de l'enfant du pays
3. Créer sa carte
4. Enregistrement des sons
5. Connexion avec la touchboard
6. Écouter !





# LE RECYCLOPHONE : FABRIQUE D'INSTRUMENTS CONNECTÉS

Collège Edmond Rostand, Marseille

À partir de déchets et d'objets obsolètes sélectionnés avec soin, cet atelier permet de fabriquer de drôles d'instruments de musique ! Un prétexte pour s'initier à la bricole numérique, à la captation sonore et découvrir l'univers de l'électronique libre.

## 5 étapes

1. Inspiration et bidouille
2. Fabriquer son instrument de musique
3. Enregistrement des sons
4. Connexion avec la touchboard
5. Concerto interactif !



### COLLÈGE

Edmond Rostand, Marseille  
Madame Elise DAROLD  
17 élèves  
Classe de niveau 3ème



### BOÎTE À OUTILS

6 TouchBoard + 6 micro cartes SD  
6 enceintes  
Enregistrement sonore (Audacity) + Micro  
Cartes de jeu "Lutherie Sauvage"  
Cartons, papier, ciseaux, colle



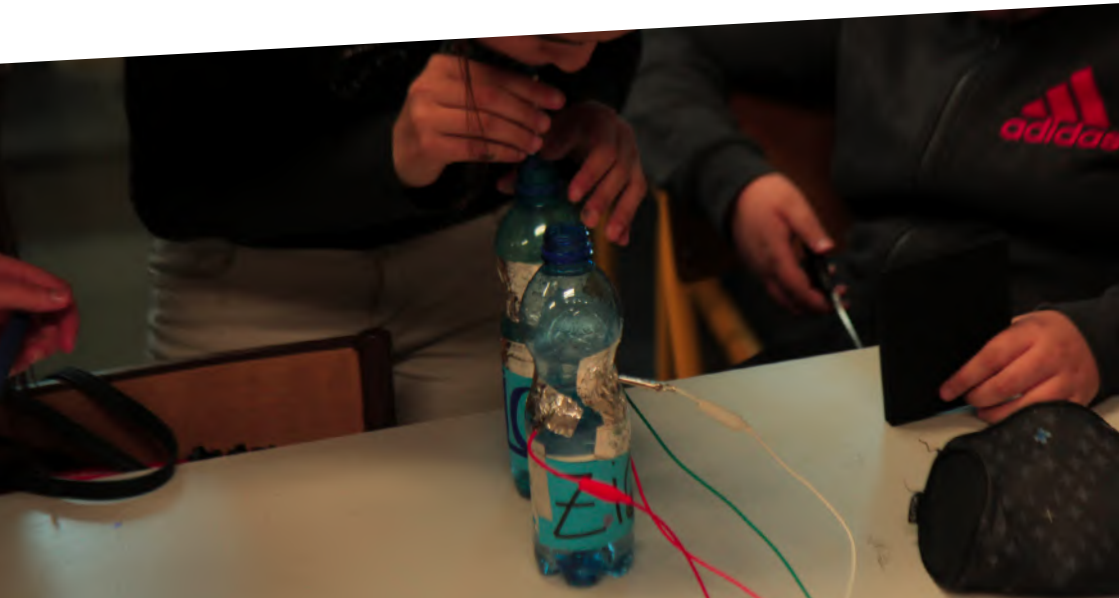
### DATES

6 heures  
le 02/03/2017  
Et le 21/03/2017



### DÉLIVRABLE

6 instruments connectés





Bouteille en plastique



Bouteille en plastique



# LES MÉTIERS DU FUTUR : OBJETS ET PAPIERS INTERACTIFS

Collège Hauts de l'Arc, Trets

Lors de cet atelier, nous demandons aux collégiens de réfléchir aux métiers de demain. Par petits groupes, les collégiens imaginent leur entreprise du futur et le rôle de chacun dans celle-ci. À eux d'inventer le décor de leur entreprise, leur costume et les rendre interactifs !

## 6 étapes

1. Inspiration et bidouille
2. Imaginer son entreprise et son métier
3. Imprimer et customiser son pantin
4. Créer le décor
5. Enregistrer les sons et les mettre sur une touchboard
6. Écouter !



### COLLÈGE

Hauts de l'Arc, Trets  
Madame Marie DUONG  
26 élèves  
Classe de niveau 4ème



### BOÎTE À OUTILS

6 TouchBoard + 6 micro cartes SD  
6 enceintes  
Enregistrement sonore (Audacity) + Micro  
Fiches "Imagine ton métier"  
Cartons, papier, ciseaux, colle, cadres



### DATES

6 heures  
le 14/03/2017  
Et le 15/03/2017

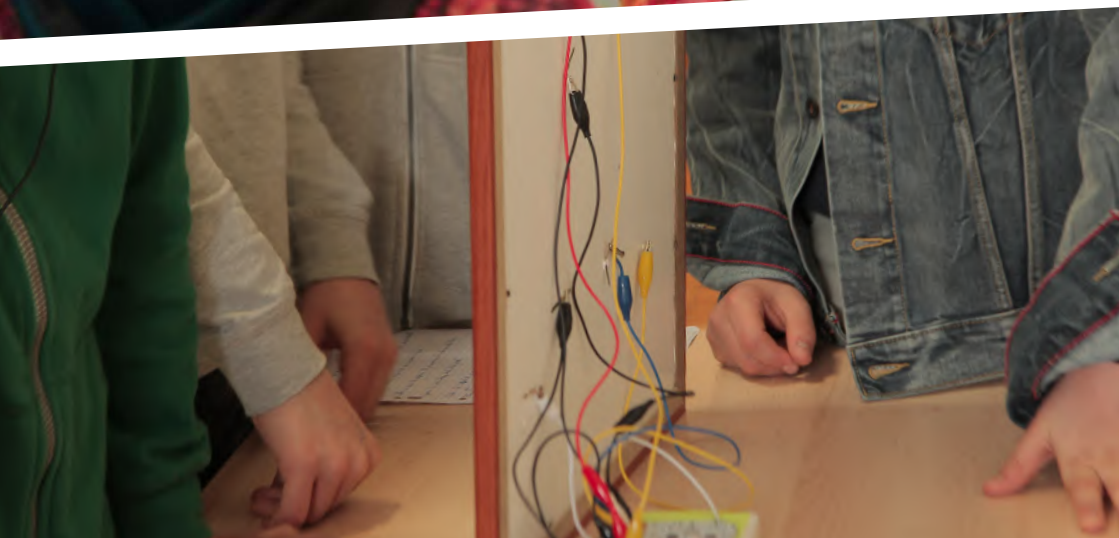
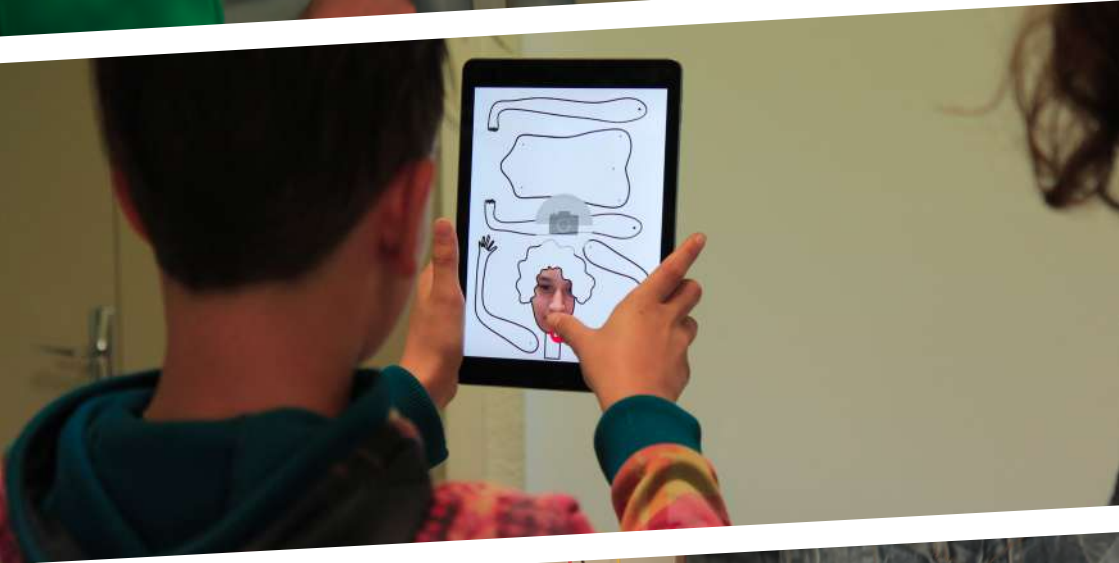


### DÉLIVRABLE

6 tableaux animés  
30 enregistrements sonores sur  
Audacity  
26 pantins







# SERRE INTERACTIVE : OBJETS ET PAPIERS INTERACTIFS

Collège Mallarmé, Marseille

Cet atelier permet aux élèves d'inventer une machine du futur capable de cueillir, arroser, planter, récolter différentes plantes. À eux d'imaginer un tableau interactif représentant leur machine du futur et d'y associer les bruitages sonores faits maison.

## 5 étapes

1. Inspiration et bidouille
2. Imaginer sa machine à plantes
3. Créer le décor de sa machine
4. Enregistrer les sons et les mettre sur un touchboard
5. Écouter !



### COLLÈGE

Mallarmé, Marseille  
Madame Marion MOURLAM  
23 élèves  
Classe de niveau 6ème



### BOÎTE À OUTILS

6 TouchBoard + 6 micro cartes SD  
6 enceintes  
Enregistrement sonore (Audacity) + Micro  
Fiches "Machines du futur"  
Cartons, papier, ciseaux, colle, cadres



### DATES

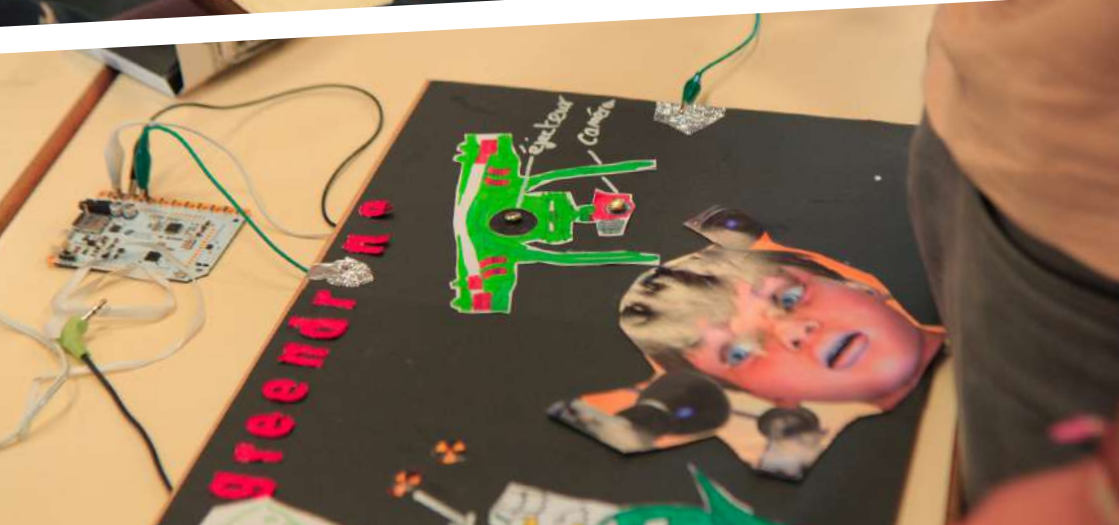
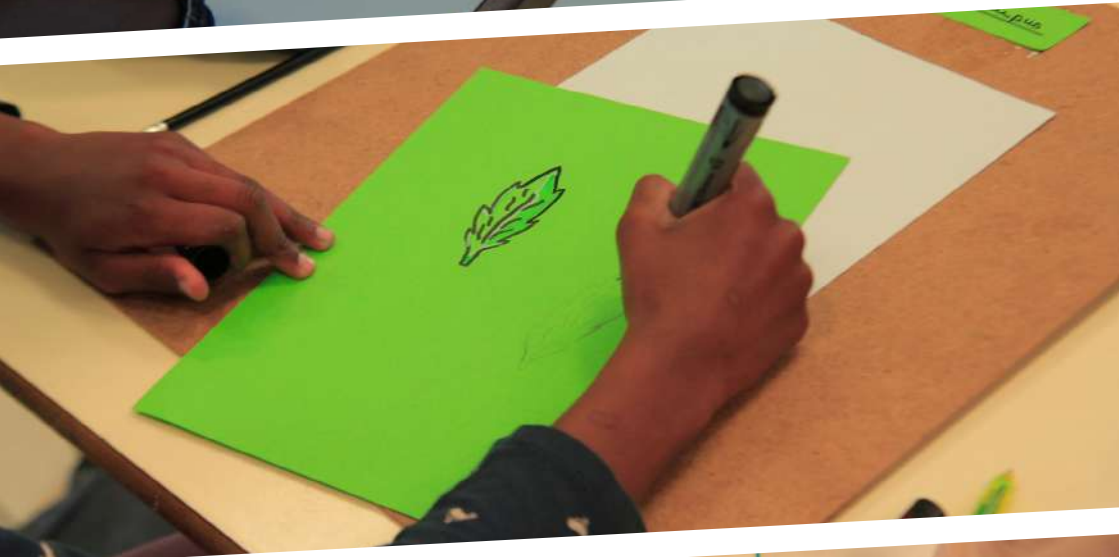
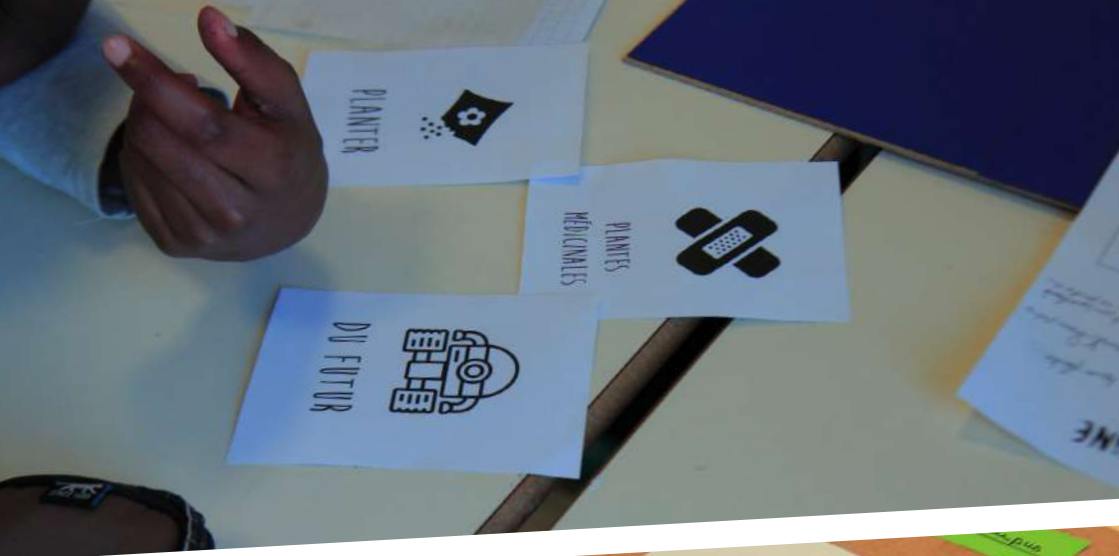
6 heures  
le 29/03/2017



### DÉLIVRABLE

5 tableaux interactifs  
15 enregistrements sonores sur  
Audacity





# JO EN 2124 : OBJETS ET PAPIERS INTERACTIFS

Collège Daumier, Marseille

Cet atelier permet aux élèves d'imaginer leur sport du futur. Ils piochent dans un jeu de carte un sport et une action (ex: Pétanque + Accessoire sportif). Ils imaginent leur sport, escalade pour personnes à déficience visuelle, pétanque dans les airs. Ils conçoivent la maquette représentative de leur sport, enregistrent des bruitages et les rendent interactifs !

## 6 étapes

1. Inspiration et bidouille
2. Imaginer son sport du futur
3. Fabriquer son objet
4. Enregistrement les sons/bruitages
5. Connexion avec la touchboard
6. Écouter !



## COLLÈGE

Daumier, Marseille  
Monsieur Frédéric FLOTTE  
24 élèves  
Classe de niveau 6ème



## BOÎTE À OUTILS

6 TouchBoard + 6 micro cartes SD  
6 enceintes  
Enregistrement sonore (Audacity) + Micro  
Fiches "Sports du futur"  
Cartons, papier, ciseaux, colle, cadres



## DATES

6 heures  
le 03/04/2017  
Et le 22/05/2017



## DÉLIVRABLE

6 objets représentant leur sport  
18 enregistrements sonores sur  
Audacity



# JO EN 2124 : STOPMOTION & CRÉATION D'IMAGES EN MOUVEMENT

Collège Daumier, Marseille

Cet atelier fait suite à celui ci-dessus. Cet atelier permet aux élèves d'imaginer leur sport du futur. Ils se prennent en photo dans un pantin et customise leur personnage à l'effigie de leur sport. Ils doivent ensuite animer leur joueur et supporter dans leur décor grâce à une application de Stop motion : Animation.

## 5 étapes

1. Inspiration et bidouille
2. Imaginer son sport du futur
3. Fabriquer son décor et son pantin
4. Animer les joueurs et supporters
5. Exporter et regarder !



### COLLÈGE

Daumier, Marseille  
Monsieur Frédéric FLOTTE  
24 élèves  
Classe de niveau 6ème



### BOÎTE À OUTILS

6 tablettes équipées de l'application "Animation"  
Fiches "Sports du futur"  
Carton, ciseaux, magazines, pâte à fixe  
Cartomaton



### DATES

6 heures  
le 03/04/2017  
Et le 22/05/2017



### DÉLIVRABLE

6 animations Stop motion  
6 décors  
24 pantins





# LES MÉTIERS DU FUTUR : STOP MOTION & CRÉATION D'IMAGES EN MOUVEMENT

Collège François Villon, Marseille

Lors de cet atelier, nous demandons aux collégiens de réfléchir aux métiers de demain. Par petits groupes, les collégiens imaginent leur entreprise du futur et le rôle de chacun dans celle-ci. À eux d'inventer le décor de leur entreprise et leur pantin costumé et les animer !

## 5 étapes

1. Inspiration et bidouille
2. Imaginer son entreprise et son métier
3. Imprimer et customiser son pantin
4. Créer le décor
5. Animer son décor et regarder !



### COLLÈGE

François Villon, Marseille  
Madame Pascale NOVARA  
24 élèves  
Classe de niveau 5ème



### BOÎTE À OUTILS

6 tablettes équipées de l'application "Animation"  
Fiches "Métiers du futur"  
Carton, ciseaux, magazines, pâte à fixe  
Cartomaton



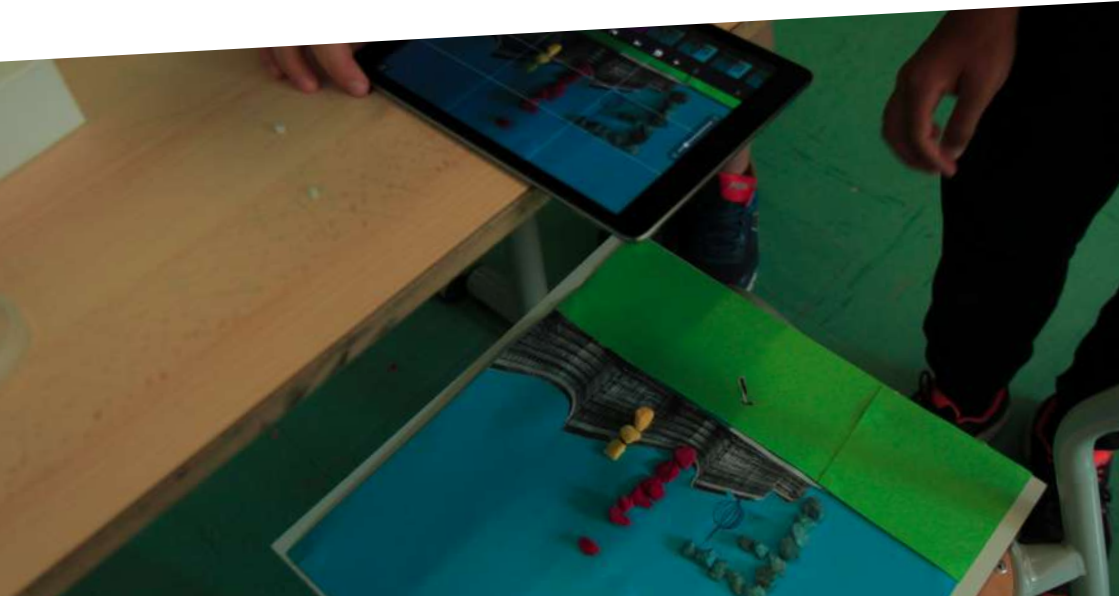
### DATES

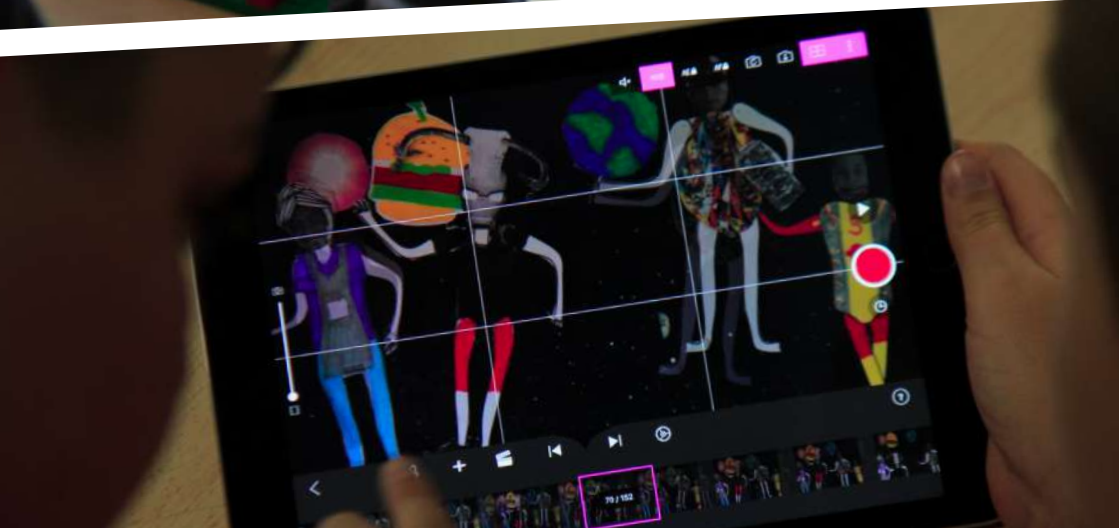
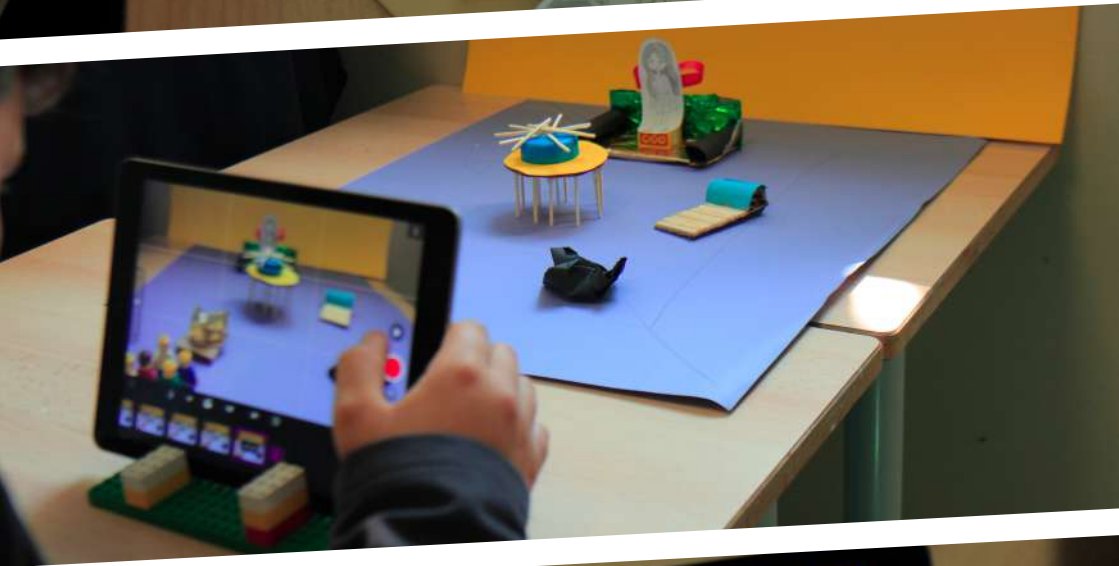
6 heures  
le 15/05/2017  
Et le 17/05/2017



### DÉLIVRABLE

5 animations Stop motion  
5 décors  
24 pantins







# LES MÉTIERS DU FUTUR : STOP MOTION & CRÉATION D'IMAGES EN MOUVEMENT

Collège Pont de Vivaux, Marseille

Lors de cet atelier, nous demandons aux collégiens de réfléchir aux métiers de demain. Par petits groupes, les collégiens imaginent leur entreprise du futur et le rôle de chacun dans celle-ci. À eux d'inventer le décor de leur entreprise et leur pantin costumé et les animer !

## 5 étapes

1. Inspiration et bidouille
2. Imaginer son entreprise et son métier
3. Imprimer et customiser son pantin
4. Créer le décor
5. Animer son décor et regarder !



### COLLÈGE

Pont de Vivaux, Marseille  
Madame Stéphanie IACCARINO  
12 élèves  
Classe de niveau ULIS



### BOÎTE À OUTILS

5 tablettes équipées de l'application "Animation"  
Fiches "Métiers du futur"  
Carton, ciseaux, magazines, pâte à fixe  
Cartomaton



### DATES

6 heures  
le 23/05/2017  
Et le 24/05/2017



### DÉLIVRABLE

5 animations Stop motion  
5 décors  
12 pantins



La Fabulerie est intervenue dans les collèges du Département, grâce au soutien du Conseil Départemental des Bouches-du-Rhône, pour des Actions Éducatives, du 2 mars au 24 mai 2017.

Pour retrouver les photographies des actions éducatives effectuées, **c'est ici !**



## **Les objectifs de l'action ont-ils été atteints ?**

### **Quantitatif**

- Le nombre de collèges mobilisés
- Le nombre de dates réalisées
- Le nombre de livrables produits

### **Qualitatif**

- L'acquisition de nouveaux savoir-faire numériques par les collégiens et les équipes pédagogiques
- Les thématiques d'ateliers sélectionnées ont été adaptées aux projets de classe