



LA  
FABU  
LERIE  
Tiers-lieu culturel  
& fabrique numérique

Cycle de formation

Créativité et numérique

30 et 31 mai à la Fabulerie



Ce cycle de formation collective, est destiné à accompagner les professionnel.le.s encadrant.e.s dans la découverte et la pratique de ressources numériques en plein essor (interactivité, storytelling, gamification, réalité virtuelle, médias sociaux).



Cette formation s'appuie sur une méthode pédagogique originale centrée sur la pratique et l'expérimentation. Elle permet d'enrichir l'offre de médiation de structures souhaitant explorer de nouveaux champs de pratiques numériques.

Les professionnel.le.s seront également accompagné.e.s dans leur capacité à impulser des dynamiques de coopération créative à échelle de leur territoire, par la rencontre avec d'autres participant.e.s concerné.e.s par les mêmes enjeux de transformation numérique.

L'objectif principal étant d'accompagner les encadrant.e.s des pratiques amateurs, les artistes et compagnies professionnels dans une démarche de formation à l'utilisation des outils digitaux nécessaires à développer l'enseignement artistique (éducation artistique) et la pratique artistique à distance ; toutes esthétiques artistiques confondues.



## 1 jour de formation «Créativité & numérique»

Explorer de façon pratique, des outils-ressources numériques, pour enrichir des propositions d'ateliers de médiation et d'éducation artistique et culturelle.

Deux cycles de deux journées répartis sur le territoire (nord/sud) pour explorer de façon pratique, des outils-ressources numériques et enrichir des propositions d'ateliers de médiation et d'éducation artistique et culturelle.

### Objectifs

- Découvrir des outils simples et à fort potentiel autour de la création interactive, sonore et visuelle.
- Imaginer, scénariser et prototyper des actions de médiation s'appuyant sur ces ressources numériques innovantes
- Développer des synergies créatives autour de son projet, notamment sur un mode distanciel.

### Principes pédagogiques

- Apprentissage par l'expérimentation concrète et la pratique d'outils simples à fort potentiel d'usage.
- Ressources tutorielles sur l'interactivité et kits de démarrage en libre prêt pour passer à l'action
- Méthodologie de conception et de médiation et gabarits fournis

### Déroulé

- Journée 1 - Fabrique sonore et création interactive  
Inspiration - Prise en main technique - Idéation - prototypage
- Journée 2 - En image(s) !  
Inspiration - Prise en main technique - Idéation - prototypage



Durée  
1 jour



Public :  
Entre 8 et 15 personnes par cycle



Pré-requis :  
Aucun pré-requis



Périmètre géographique :  
National



Modalités d'évaluation :  
Évaluation à chaud - Verbatim  
Évaluation à froid - Questionnaire



Ressources pédagogique :  
Livret du participant  
Tutoriels vidéo en ligne  
2 kits de démarrage mutualisés



## Focus module Fabrique sonore et création interactive

Grâce aux outils numériques il est aujourd'hui possible de réaliser des formes interactives, sans avoir recours à de la programmation, pour enrichir sa pratique artistique ou renouveler un programme d'ateliers.

Connecter des objets physiques (mobilier, affiche, mur, encre conductrice, plantes, personnes, eau, objets divers...) à des sons est rendu possible grâce à l'utilisation de circuits imprimés simplifiés et de logiciels de création sonore. Mais au delà de ces ressources techniques, comment organiser des ateliers et/ou projets plus interactifs et ludiques avec ses publics ? Comment s'appuyer sur ces nouveaux usages numériques pour stimuler les interactions, faire dialoguer le monde physique et numérique ?

Panorama des pratiques et outils explorés : Touchboard, Makey Makey, littlebits, Sound Plant, Audacity, scratch

### CAPTEURS/ACTIONNEURS



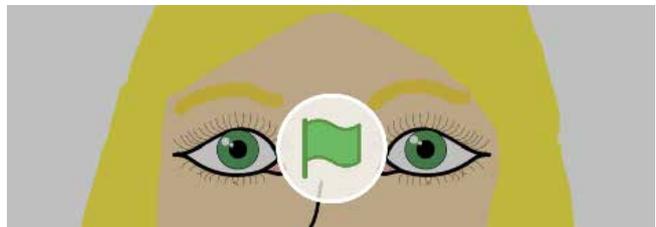
### ENCRE CONDUCTRICE & PAPIER SONORE



### CARTELS INTERACTIFS



### CODER UN JEU ARTISTIQUE AVEC SCRATCH



### FABRICATION D'OBJETS SONORES



### LUTHERIE NUMÉRIQUE





## Focus module En image(s) !

Aujourd'hui, les modes de diffusion se diversifient (écran, téléphone, impression, support de réalité virtuelle/augmentée...) et proposent de nouvelles formes d'expériences culturelles, accessibles in situ ou à distance.

Comment se saisir de ces nouveaux modes de création et de diffusion des images et accompagner les publics dans leur appropriation. Comment alors partager et faire vivre ces nouveaux modes d'écriture numérique dans le cadre d'ateliers d'éducation artistique et culturelle et/ou faire évoluer sa propre pratique de création ?

Panorama des pratiques et outils explorés : Stopmotion, réalité augmentée, vidéo 360°, cinemagraph, gif animé, pixel art, animation d'image fixe

### Stop motion



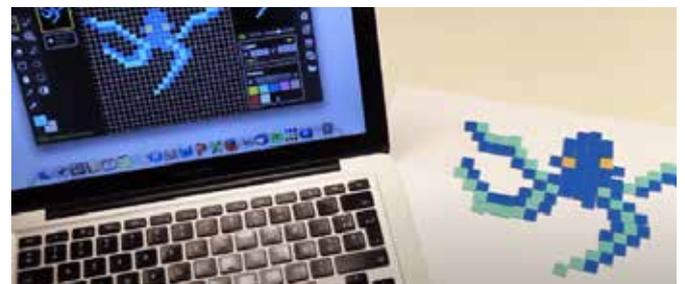
### Exposition 360°



### Réalité augmentée



### Création en pixels



### Outils de médiation en semi-distanciel



### Animation de photos



## 2 Mallettes de démarrage fournies

Deux mallettes complètes pour animer des ateliers à valeur ajoutée numérique, à organiser en libre prêt au sud et au nord du département.



## Tutos vidéo et collections graphiques

Des ressources vidéos en creative commons pour revenir, pas à pas, sur les pratiques numériques découvertes en formation.

