

# Bonnes pratiques France

**LA FABULERIE**

Tiers lieu culturel & fabrique numérique



→ Télécharger le  
rapport comparatif  
complet de  
DIGITateLier

[ici](#)



DIGITateLier – Modèles pédagogiques innovants pour promouvoir le bien-être numérique dans la petite enfance et l'enseignement primaire.  
Project nr. 101195793



**Co-funded by  
the European Union**

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.

1

# Vivant·e·s !



---

## CONTEXTE de MISE EN ŒUVRE

L'initiative *Vivant·e·s !* a été conçue et disséminée dans des contextes éducatifs et communautaires variés incluant bibliothèques, salles de classe et centres sociaux, à destination des enfants de 5 à 12 ans. Grâce à son approche inclusive, elle convient particulièrement à *et* défavorisés, notamment en milieu rural où les ressources sont limitées.

L'exposition itinérante propose un environnement poétique et apaisant, riche en stimuli sensoriels, favorisant la libre exploration et la découverte créative à travers des interactions avec la nature représentée de façon imaginaire et narrative.

---

## VISION ÉDUCATIVE et OBJECTIFS

Au cœur du projet *Vivant·e·s !* se trouve la volonté de développer la sensibilité émotionnelle et la conscience sensorielle de la biodiversité et des écosystèmes. En cultivant curiosité et empathie envers la nature, le projet invite enfants et éducateurs à apprendre ensemble dans un cadre émotionnellement riche. Les expériences proposées stimulent les capacités narratives des enfants, leur permettant d'exprimer leurs émotions et réflexions à travers des activités manuelles et contemplatives.



---

## ACTIVITÉS et MÉTHODOLOGIE

Les participants vivent une expérience immersive structurée comme un jeu d'exploration interactif, proche de l'escape game. Des tapis confortables, des boutons sonores placés stratégiquement et des éléments visuels cachés invitent les enfants à découvrir la diversité du monde vivant par le jeu sensoriel.

Les kits complémentaires *Ludobox* prolongent cette expérience par des jeux narratifs et tactiles, permettant à de petits groupes d'explorer ensemble des notions écologiques.

Cette approche multisensorielle tisse un lien profond entre les enfants et leur environnement naturel.

---

## DIMENSIONS du BIEN-ÊTRE NUMÉRIQUE

**Cognitive** : apprentissage de la reconnaissance et de l'interprétation des éléments naturels et narratifs.

**Physique** : activités motrices, interactions tactiles et exploration spatiale favorisent le développement global.



**Sociale** : découverte collective et coopération sont au cœur du dispositif.

**Psychologique** : environnement calme et inclusif propice à la sérénité, à l'émerveillement et à l'empathie envers la nature.

---

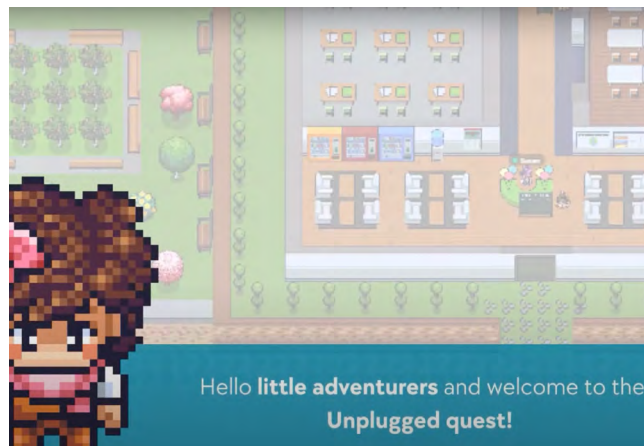
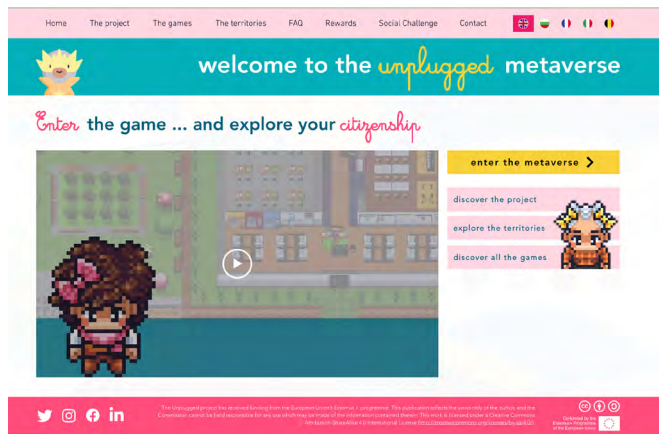
## ACCESSIBILITÉ et ADAPTABILITÉ

*Vivant-e:s !* utilise des matériaux *low-tech*, sans écrans et accessibles librement. Simples, répliquables et inclusifs, ces outils permettent une large participation, indépendamment du niveau de littératie numérique ou des moyens technologiques disponibles.

- 
- **Vidéo de présentation** : [youtu.be/UM8wgg\\_hsA4?si=7GwVfDoO4fEVOt4P](https://youtu.be/UM8wgg_hsA4?si=7GwVfDoO4fEVOt4P)
  - **Présentation sur notre site** <https://lafabulerie.com/projet/exposition->



# Unplugged



## CONTEXTE de MISE EN ŒUVRE

*Unplugged* est une initiative Erasmus+ mise en œuvre dans plusieurs pays européens (France, Italie, Portugal, Belgique). Initialement conçue pour les enfants de 6 à 12 ans, ses méthodes narratives versatiles et ses activités participatives se sont révélées efficaces même en maternelle. Le kit pédagogique a été intégrée avec succès dans divers contextes éducatifs tels que les écoles, bibliothèques et institutions culturelles, offrant aux enseignants des ressources adaptables pour aborder la littératie numérique sans recourir aux écrans.

## VISION ÉDUCATIVE et OBJECTIFS

Le projet vise à développer les bases de la littératie numérique à travers des approches imaginatives. *Unplugged* invite les enfants à comprendre des notions abstraites (algorithmes, circulation des données, fonctionnement des réseaux) par le jeu de rôle et la narration incarnée.

En éliminant les écrans, il redirige la curiosité naturelle des enfants vers une compréhension plus profonde et réflexive du numérique.

## ACTIVITÉS et MÉTHODOLOGIE

Chaque session *Unplugged* plonge les enfants dans des histoires métaphoriques où des entités numériques abstraites deviennent des personnages et des objets tangibles auxquels ils peuvent s'identifier. Les participants jouent des rôles comme « voyageurs de données » ou « gardiens du pare-feu », mimant physiquement des phénomènes complexes à travers des jeux symboliques. Cette approche corporelle favorise compréhension, collaboration et inclusion.



The earth getting crazy, **always too warm or too cold**, Feather struggled with **despair** and **fatigue** ...

---

## **DIMENSIONS** *du* **BIEN-ÊTRE NUMÉRIQUE**

**Cognitive** : développement de la pensée abstraite et du raisonnement logique à travers des métaphores concrètes.

**Physique** : apprentissage par le mouvement et l'incarnation des concepts.

**Sociale** : coopération et résolution collective de problèmes.

**Psychologique** : réduction de l'anxiété numérique et renforcement de la confiance vis-à-vis des technologies.



---

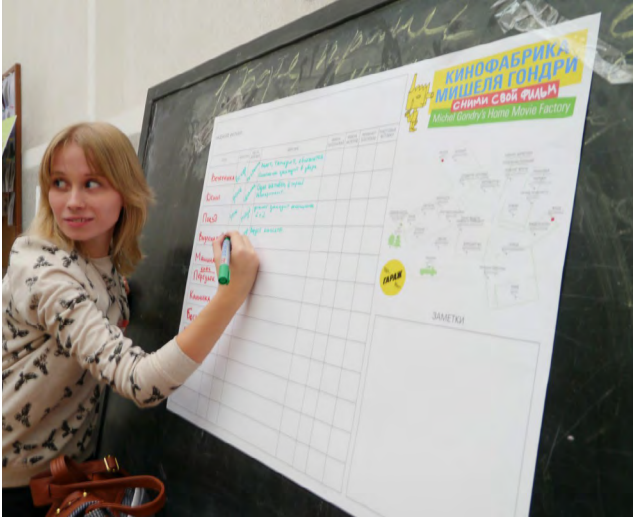
## **ACCESSIBILITÉ** *et* **ADAPTABILITÉ**

Les ressources open source et multilingues d'*Unplugged* sont conçues pour être inclusives, peu coûteuses et adaptables à des contextes variés, notamment dans les zones à faible équipement numérique.

- 
- **Page projet :**  
[lafabulerie.com/projet/unplugged](http://lafabulerie.com/projet/unplugged)



## Usine de Films Amateurs de Michel Gondry



### CONTEXTE de MISE EN ŒUVRE

Adaptée du célèbre concept de Michel Gondry, la *Mini Usine de Films Amateurs* transpose cette expérience au jeune public (5–6 ans). Déployée dans des écoles, institutions culturelles et bibliothèques, elle inclut des groupes aux profils variés, parfois issus de milieux défavorisés. L'activité permet aux enfants de réaliser collectivement des courts-métrages spontanés, conçus et joués à partir de leur imagination, en utilisant du matériel simple et des techniques intuitives.



### VISION ÉDUCATIVE et OBJECTIFS

Le projet vise à renforcer la confiance, la coopération et la créativité des enfants. Il introduit en douceur les bases de la narration et de la création numérique dans un cadre sans écran, privilégiant l'expérimentation et le jeu collectif. Créer et jouer ensemble une histoire favorise la compréhension narrative et la joie de produire une œuvre commune.

### ACTIVITÉS et MÉTHODOLOGIE

Les groupes d'enfants inventent une histoire, conçoivent costumes et décors à partir de matériaux recyclés, puis jouent et filment en une seule prise, sans montage. Ce parcours créatif simple mais riche, se termine par une projection joyeuse et communautaire de leur création, permettant aux enfants de témoigner et de célébrer leur accomplissement collectif.



---

## **DIMENSIONS** *du* **BIEN-ÊTRE NUMÉRIQUE**

**Cognitive** : développement de la logique narrative et de la pensée séquentielle.

**Physique** : activités manuelles et corporelles favorisant la motricité fine et globale.

**Sociale** : écoute, prise de parole, décisions collectives.

**Psychologique** : joie, fierté et confiance en soi par la concrétisation d'un projet collectif.



---

## **ACCESSIBILITÉ** *et* **ADAPTABILITÉ**

Cet atelier repose sur des matériaux simples, peu coûteux et facilement dénichable et évite délibérément la présence d'écrans pendant le processus créatif, rendant ainsi le projet accessible et inclusif.

Guidés par des médiateurs, les enfants de différents âges et origines linguistiques peuvent pleinement participer ce qui rend ce modèle facilement reproductible dans divers contextes éducatifs.

- 
- Vidéo de présentation : [youtu.be/Q76BgEdzpU8?si=1SjoJPMneNRNOyMi](https://youtu.be/Q76BgEdzpU8?si=1SjoJPMneNRNOyMi)

