



Accueillir un Fablab

Développer une offre culturelle vers le numérique éducatif et créatif

Objectifs :

- Connaître les outils, logiciels, sites et techniques de fabrication d'objets numériques à orientation culturelle : livres interactifs et connectés, jeux, instruments de musique, art interactif
- Comprendre la posture d'animation avec ces outils et les enjeux autour de leur intégration au projet culturel (nouveaux publics, usages créatifs et actifs du numérique, découverte, déclinaison d'un thème en cours, effet whaou etc.)
- Mieux cerner et choisir les éléments "fablab" qu'il est pertinent d'intégrer à son projet culturel selon ses objectifs et ses moyens
- Savoir créer des objets numériques culturels et prendre confiance dans le fait d'apprendre à le faire

Contenu prévisionnel :

1 . Fablab et bibliothèques : Les connivences de valeurs et de mission

- Les Fablabs aujourd'hui: histoire et valeurs.
- Les bibliothèques et les fablabs

2 ; Le tour des possibles techniques : outils, ressources et logiciels, exemples de réalisation

Exemples de réalisations et animations possibles à travers les outils :

Imprimantes 3D, découpes laser, CNC (fraiseuse numérique) découpes vinyl, brodeuses, presses à chaud, hologrammes, escape game, électronique (arduino, makey makey, raspberry Pi, touchboard), robots, jeux, expo interactives, repair café ...

Un Fablab dans la bibliothèque, en plus des animations publics peut servir à :
Animation et promotion des fonds
communication, signalétique

3. Le tour des possibles : quels publics sont concernés ?

Quels publics sont susceptibles d'être intéressés par une offre bibliothèque fablab ? Pourquoi ?

4. Découverte du code : quel intérêt ? Quels enjeux pédagogiques, quels outils? Atelier Scratch

- Comprendre le code : casser la passivité numérique, apprendre et créer
- Outils et animations : exemples, activités, outils et mise en pratique

5. Atelier 1: Fabrication d'une BD connectée avec Makey Makey et scratch

- intégrer les étapes et la technique d'un atelier simple, créatif, ludique et facile à reproduire avec différents types de publics

6. Atelier 2 : en groupe, chercher et choisir une activité en lien avec le matériel à disposition et tenter de la réaliser ensemble

- Apprendre à chercher pour faire en vue de transmettre cette posture: incarner la démarche "bidouille" qu'on veut transmettre

7. Et dans ma bibliothèque je peux faire quoi ? Evaluation pertinence / faisabilité, partenaires possibles

- bilan des ateliers + projection
- Je monte mon projet culturel autour de 3 projets d'activités numériques
- création de fiches projet

FAB'DESIGN

90, rue des chaises, 45140 saint Jean de la Ruelle - 06 16 58 95 04 – contact@fab-design.fr

Siret : 520 975 517 00027

Organisme de formation n°24450401845



Accueillir un Fablab

Développer une offre culturelle vers
le numérique éducatif et créatif

FAB'DESIGN

90, rue des chaises, 45140 saint Jean de la Ruelle - 06 16 58 95 04 – contact@fab-design.fr

Siret : 520 975 517 00027

Organisme de formation n°24450401845