



CATALOGUE DE FORMATIONS

Médiation numérique



L' Association Electroni[k]

Depuis plus de 20 ans, l'association **Electroni[k]** basée à Rennes, développe une expertise dans la médiation numérique et culturelle, mettant en relation des projets artistiques innovants avec une grande diversité de publics.

Nos formations

En tant qu'organisme de formation, **Electroni[k]** a pour vocation d'accompagner les professionnel.les dans l'intégration des évolutions numériques - contenus et usages - à leurs pratiques quotidiennes.

Le plan de formation qui vous est proposé a été pensé afin d'**intégrer les usages et la culture numérique à de nombreux champs d'activité**. Celui-ci permet de découvrir différentes manières de mobiliser les outils numériques dans l'**accompagnement des publics**, à la fois à travers les contenus et usages offerts par ces outils.

Il s'adresse tout autant aux professionnel.les de la lecture publique, de l'enseignement, du champ social et médico-social, des lieux de pratique et de diffusion artistiques, etc.

Des formations basées sur une expertise de terrain

Depuis 2013, Electroni[k] conçoit et mène des parcours arts et technologies avec de nombreux partenaires. Plus qu'un programme d'animations, il s'agit d'accompagner les professionnel.les dans la mise en œuvre de projets culturels et numériques - ateliers, concerts, performances - au sein de leur structure.

Forte de ces expériences, Electroni[k] s'est alors constituée en tant qu'organisme de formation afin de transmettre et partager son expertise et sa curiosité en la matière.

Le travail de terrain de l'association permet alors d'**adapter** continuellement ses **formations aux besoins** exprimés par les professionnel.les et de proposer des **outils et ressources renouvelés**, pour faire face à l'évolution constante des propositions numériques.

Deux formules possibles :

- **Formation** : elles permettent de se professionnaliser, d'acquérir une expertise. D'une durée d'un jour ou deux, elles s'intègrent facilement dans un planning professionnel. Elles sont aussi l'occasion de penser en termes de parcours de formations pour atteindre un objectif.
- **Formation - action** : après une journée de formation, nous pouvons vous proposer de vous accompagner sur le terrain, avec une ou plusieurs journées dédiées à l'organisation et au déroulé d'une action de médiation sur place avec votre public.

Notre engagement

Toutes nos formations ont pour objectifs communs de :

- Découvrir et expérimenter le potentiel créatif, ludique et pédagogique d'outils numériques ;
- Être en mesure de transposer les connaissances et compétences acquises afin de concevoir et d'animer des ateliers innovants en autonomie ;
- Adapter ses propositions d'ateliers numériques aux participants (nombre, âges, lieux, etc.).

Méthodes pédagogiques mises en œuvre durant les formations et supports distribués :

À la croisée de la médiation numérique et de la médiation culturelle, Electroni[k] s'inscrit dans une pédagogie active, où les compétences et connaissances de chacun.es sont développées à travers l'expérimentation, la mise en pratique et l'échange.

Aussi, nos formations alternent apports théoriques et conceptuels, éléments de méthodologie, échanges de pratiques, ateliers en petits groupes, mises en situation et temps d'utilisation d'outils numériques. Différents supports sont mobilisés : grilles de déroulés, fiches pédagogiques sur les thématiques abordées, exercices de travail, diffusions de vidéos, présentations de livres d'artistes et objets innovants, dossiers résumés avec bibliographie et références.

L'activité de formation d'Electroni[k] est enregistrée sous le numéro 53351017235 auprès du préfet de région Bretagne et remplit les 21 critères du décret qualité Datadock.

Évaluation

Chaque formation fait l'objet du processus d'évaluation suivant :

- Auto-évaluation des compétences et des besoins en amont de la formation.
- Évaluation formative tout au long de la formation, via la méthode interrogative.
- Évaluation finale via une enquête de satisfaction.

LES FORMATIONS EN UN COUP D'OEIL

Thématique	Intitulé de formation	Durée	Page
LE LIVRE	Lecture 2.0 : découvrir et proposer de nouvelles expériences de lecture	7h	p.6
	Écriture créative : concevoir des histoires interactives	7h	p.7
L'IMAGE	Stop motion : s'initier à l'animation image par image et animer des ateliers pluridisciplinaires	7h	p.9
	Réalité augmentée : découvrir la réalité augmentée et apprendre à mener des ateliers autour de cette technique	7h ou 14h	p.10
LE SON	Création sonore : proposer des ateliers de création sonore innovants	7h	p.12
	Fresque Sonore : créer un tableau collaboratif et interactif	7h	p.13
	Lecture amplifiée : créer une ambiance sonore pour accompagner la lecture d'albums	7h	p.14
LE JEU VIDÉO	Jeu vidéo : mettre en place des projets fédérateurs autour des jeux vidéo	7h	p.16
LA FABRICATION NUMÉRIQUE	Design interactif : animer des ateliers simples autour de la création d'objets interactifs sans programmation	7h	p.19
	La fabrication numérique au service du lieu : apprendre à fabriquer un compteur d'entrée	7h	p.20
LES PUBLICS	Accessibilité numérique : accompagner les publics éloignés du numérique dans les usages de la tablette et la compréhension d'Internet	7h	p.22

LE LIVRE

© Gwendal Le Flem



Lecture 2.0 : découvrir et proposer de nouvelles expériences de lecture



Avec le développement des nouvelles technologies, apparaissent des livres et outils entremêlant histoire et interaction digitale, le tout dans un univers graphique et sonore propice à l'immersion et au voyage. Les supports sont nombreux : livres en réalité augmentée, boîtiers à histoires, applications d'histoires interactives...

Comment appréhender ces ouvrages hybrides et permettre des expériences de lectures nouvelles ?

OBJECTIFS

- Expérimenter de nouvelles lectures à travers différents supports mêlant papier et numérique ;
- Être capable de concevoir et d'animer des ateliers autour de nouvelles modalités de lecture ;
- Savoir adapter l'élaboration et l'animation de ces ateliers à tout type de public ;
- Être en mesure d'encourager les pratiques créatives grâce aux tablettes numériques.

DÉROULÉ

- Découverte d'un panel d'histoires numériques : histoires interactives, livres hybrides, bande «défilée», boîtiers à histoires, filtres optiques, ombro-cinéma,...
- Repérage et sélection d'outils pertinents en fonction des besoins et objectifs ;
- Création d'une BD numérique ;
- Imagination et conception d'un atelier autour des histoires numériques.

MODALITÉS PRATIQUES

- Durée de la formation : 7h
- Nombre de participant.es : 12 maximum
- Possibilité de décliner cet atelier selon un axe spécifique : heure du conte numérique, etc...

Écriture créative : concevoir des histoires interactives



Les histoires interactives - “histoires dont vous êtes le héros” - mobilisent à la fois la lecture et le jeu tout en impliquant les lecteur.trices dans une posture active face à la narration. Les outils numériques peuvent être de bons alliés pour découvrir et inventer ces histoires.

Comment utiliser les outils numériques au sein d'ateliers d'écritures ?

OBJECTIFS

- Découvrir des histoires interactives et leur potentiel fédérateur ;
- Savoir utiliser des outils numériques pour concevoir et animer des ateliers autour de l'écriture d'histoires interactives ;
- Être en mesure d'animer un atelier d'écriture collective ;
- Apprendre à utiliser des outils numériques pour générer une histoire interactive.

DÉROULÉ

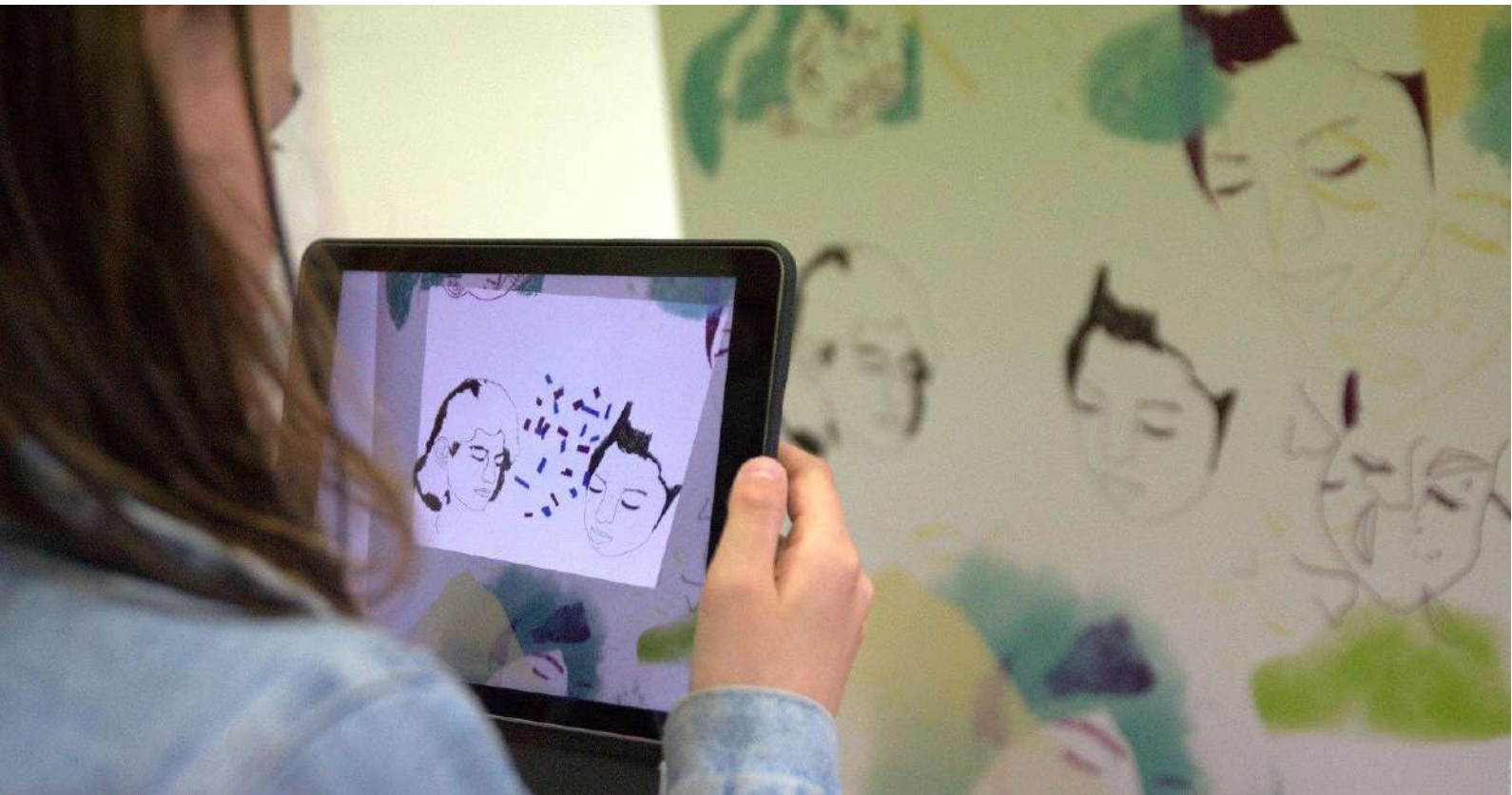
- Découverte d'ouvrages et outils utilisant une narration interactive : livres à rabats, livres associant support papier et numérique, fabriques à histoires, histoires combinatoires, bande “défilée” ;
- Écriture à plusieurs d'une histoire à choix multiples. Mise en forme sur un ouvrage à clapet ;
- Découverte d'un logiciel de création d'histoire combinatoire en open source et prise en main ;
- Création d'une fiction hypertextuelle à l'aide de Twine, livre numérique “dont vous êtes le héros”.

MODALITÉS PRATIQUES

- Durée de la formation : 7h
- Nombre de participant.es : 12 maximum

L'IMAGE

© Gwendal Le Flem



Stop motion : s'initier à l'animation image par image et animer des ateliers pluridisciplinaires



Exploitable dans le cadre de nombreux ateliers, le stop motion - ou l'animation image par image - permet de se pencher sur les prémices du cinéma d'animation et d'aborder un travail d'écriture autrement.

Comment mettre en place un projet stop motion dans sa structure ?

OBJECTIFS

- Comprendre et découvrir les différentes phases de la réalisation d'un film d'animation ;
- Réaliser un film court en stop motion en utilisant des applications ou logiciels ;
- Découvrir d'autres outils autour de la création et les choisir en fonction de ses besoins et envies.

DÉROULÉ

- Découverte des grands principes du stop motion, du flip book et du gif animé ;
- Présentation et expérimentation d'un déroulé d'un atelier stop motion : ce qu'il faut avoir en tête ;
- Écriture d'un film et tournage : écriture d'un scénario et d'un story board, sensibilisation à la notion de cadre et de plan, tournage via la prise en main d'applications.

MODALITÉS PRATIQUES

- Durée de la formation : 7h. Il est possible de mener cette formation sur 2 jours et de l'approfondir par un travail sur la bande son et les bruitages
- Nombre de participant.es : 12 maximum

Réalité augmentée : découvrir la réalité augmentée et apprendre à mener des ateliers autour de cette technique



La réalité augmentée est une technique qui permet de superposer l'apparition d'éléments virtuels (animations, images, sons) au monde physique, en temps réel. De nombreuses déclinaisons peuvent s'appliquer selon différentes thématiques.

Quels sont les apports de cette technique augmentée dans le champ artistique?

OBJECTIFS

- Comprendre les principes fondamentaux et les champs d'application de la réalité augmentée ;
- Découvrir les différentes phases de la réalisation d'un atelier autour de cette technique ;
- Expérimenter la mise en pratique d'ateliers créatifs en réalité augmentée.

DÉROULÉ

- Définition et principes de la réalité augmentée ;
- Présentation de projets artistiques et culturels en lien avec cette technique ;
- Découverte d'applications pratiques pour concevoir et utiliser la réalité augmentée ;
- Réalisation d'un projet en réalité augmentée : définition des objectifs et publics cibles, choix des matériaux physiques et numériques, réalisation des animations.

MODALITÉS PRATIQUES

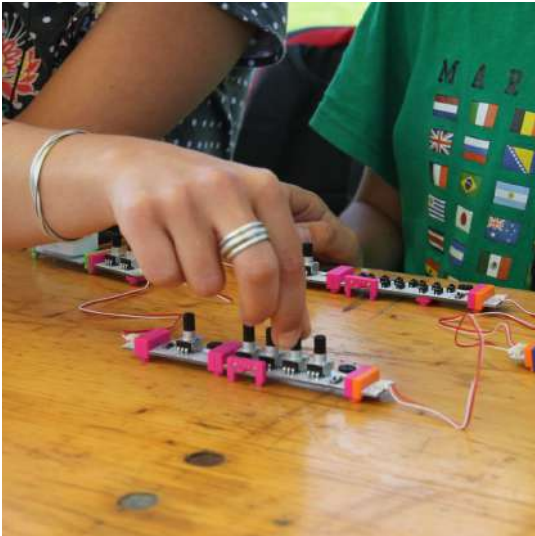
- Durée de la formation : 7h
- Nombre de participant.es : 12 maximum

LE SON



© Gwendal Le Flem

Création sonore : proposer des ateliers de création sonore innovants



Cette formation vous propose d'explorer les interfaces innovantes de création sonore grâce à différents dispositifs et instruments numériques.

Comment encourager les pratiques innovantes dans le domaine de la musique ?

OBJECTIFS

- Comprendre les principes de la création sonore ;
- Savoir utiliser des outils numériques pour créer et animer des ateliers autour du son et de la musique pour tous les publics ;
- Découvrir le potentiel créatif et pédagogique des outils numériques adaptés au cadre d'action de médiation ;
- Mettre en place et animer des ateliers clés en main.

DÉROULÉ

- Repérage en commun des différentes typologies d'applications autour de la création sonore ;
- Découverte et expérimentation d'outils numériques et d'instruments innovants ;
- Mise en place et animation de plusieurs ateliers clé en main : *Joue avec le son / Créer ton morceau / Écoute le monde.*

MODALITÉS PRATIQUES

- Durée de la formation : 7h
- Nombre de participant.es : 12 maximum

Fresque sonore : créer un tableau collaboratif et interactif



Cette formation propose de créer, à partir de matériaux conducteurs d'électricité, une fresque sonore interactive.

Comment travailler le son autour d'une création plastique ?

OBJECTIFS

- Expérimenter des pratiques créatives grâce aux outils et dispositifs numériques ;
- Savoir utiliser une carte électronique préprogrammée sans code ;
- Découvrir le potentiel et les différents usages d'un dispositif sonore et interactif ;
- Mettre en place des ateliers "fresque sonore" adaptés à un thème.

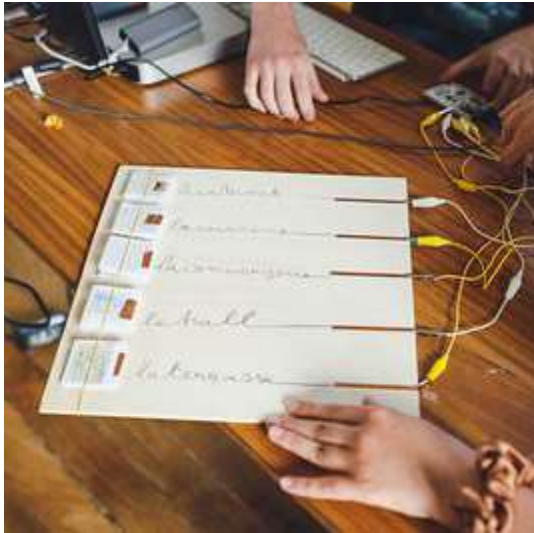
DÉROULÉ

- Découverte et présentation de l'univers du design interactif ;
- Réalisation d'une fresque sonore interactive et apprentissage de la technique ;
- Imagination et conception d'un atelier "fresque sonore".

MODALITÉS PRATIQUES

- Durée de la formation : 7h
- Nombre de participant.es : 12 maximum

Lecture amplifiée : créer une ambiance sonore pour accompagner la lecture d'ouvrages



Cette formation propose d'enrichir la lecture d'un livre avec des sons et extraits musicaux. La parole et les mots résonneront comme une musique. Nous explorerons des outils numériques pour se lancer dans le plaisir de raconter face et avec un public.

Comment dynamiser et accompagner la lecture d'un ouvrage ?

OBJECTIFS

- Prendre en main la tablette numérique et repérer les différentes typologies d'applications autour de la création sonore ;
- Créer et enregistrer des sons ou extraits musicaux ;
- Utiliser des applications spécifiques pour accompagner la lecture ;
- Savoir adapter ses propositions d'ateliers numériques aux différents publics.

DÉROULÉ

- Repérer et sélectionner des outils pertinents et adaptés ;
- Expérimenter des outils numériques et instruments innovants ;
- Création d'une bibliothèque sonore pour accompagner la lecture ;
- Apprendre et animer un atelier participatif pour dynamiser la lecture.

MODALITÉS PRATIQUES

- Durée de la formation : 7h
- Nombre de participant.es : 12 maximum

LE JEU VIDÉO



© Electroni[k]

Jeu vidéo : mettre en place des projets fédérateurs autour des jeux vidéo



Le jeu vidéo est un média qui offre de nombreuses possibilités. Encourageant la réflexion, la coordination et l'imagination, il est également un excellent outil pour proposer des temps ludiques en collectif.

Comment mettre en place des projets fédérateurs autour du jeu vidéo ?

OBJECTIFS

- Se repérer dans l'offre de jeu existante en expérimentant plusieurs jeux ;
- Se familiariser avec le vocabulaire, s'acculturer au jeu vidéo, repérer des applications ;
- Savoir adapter ses propositions d'ateliers de jeu vidéo aux participant.e.s ;
- Être en mesure d'apporter une réflexion et une pensée critique sur le jeu vidéo.

DÉROULÉ

- Expérimentation d'un panel de jeux vidéo sur tablettes ;
- Création d'un jeu « Retrogaming » sans programmation ni code adapté à tous les publics ;
- Conception d'une animation autour de la création d'une manette de jeu originale ;
- Sensibilisation à l'accueil et l'accompagnement des publics spécifiques.

MODALITÉS PRATIQUES

- Durée de la formation : 7h ou 14h
- Nombre de participant.es : 12 maximum

LA FABRICATION NUMÉRIQUE



© Gwendal Le Flem

Design interactif : animer des ateliers simples autour de la création d'objets interactifs sans programmation



Découvrez le potentiel créatif du design interactif par la fabrication de petits dispositifs électriques conçus à partir d'une led. Réalisez vos petits objets interactifs en papier adaptables à une thématique donnée et tout public.

Comment créer un espace de découverte et de médiation aux technologies ?

OBJECTIFS

- Accompagner ses publics dans la réalisation de projets de fabrication numérique ;
- Comprendre les étapes de création d'un dispositif artistique qui explore l'interactivité sans programmation ;
- Expérimenter la mise en pratique d'ateliers créatifs autour de l'art et des nouvelles technologies ;

DÉROULÉ

- (Re)découverte des grands principes de circuit électrique à travers la manipulation de LEDs ;
- Initiation aux dispositifs : "Makey Makey" et "Touchboard";
- Réalisation d'un objet interactif lumineux ;
- Conception d'un atelier thématique personnalisé.

MODALITÉS PRATIQUES

- Durée de la formation : 7h
- Nombre de participant.es : 12 maximum

La fabrication numérique au service du lieu : apprendre à fabriquer un compteur d'entrée pour sa structure



Lieu d'exposition, d'échanges, de rencontres, de détente et de loisirs, les lieux culturels s'adressent à tous et toutes. Les pratiques du public sont variées, évaluer et maîtriser la fréquentation permet de mesurer l'attractivité d'un lieu ou d'un espace et d'analyser des données objectives.

Comment s'initier à la fabrication numérique à partir de la collecte d'informations ?

OBJECTIFS

- Comprendre l'intérêt de compter le public ;
- Comprendre les bases d'un circuit électronique et les principes de la conductivité ;
- Connaître les différents outils interactifs et leur potentiel ;
- Fabriquer un outil de comptage pour sa structure.

DÉROULÉ

- Constat et introduction à la mise en place de statistiques simples ;
- Découverte des grands principes de la fabrication numérique ;
- Découverte des dispositifs : "Makey Makey" et "Touchboard";
- Réalisation du "Compteur d'entrées" selon les principes de l'open-source.

MODALITÉS PRATIQUES

- Durée de la formation : 7h
- Nombre de participant.es : 10 maximum

LES PUBLICS



© Gwendal Le Flem

Accessibilité numérique : accompagner les publics éloignés du numérique dans les usages de la tablette et la compréhension d'Internet



De nombreux lieux d'accueil du public proposent des services et des contenus numériques, accessibles autant que possible. Cela suppose de concevoir et de s'appuyer sur de nouveaux modèles : la fonction de médiation et d'accompagnement des usagers prend de l'ampleur.

Comment accueillir et accompagner les usagers dans leurs pratiques numériques ?

OBJECTIFS

- Comprendre et identifier les enjeux de l'inclusion numérique, de la littératie numérique ;
- Construire des séances thématiques adaptées ;
- Expérimenter l'usage des tablettes auprès des publics éloignés du numérique ;
- Développer un numérique responsable, éthique et écologique.

DÉROULÉ

- Introduction aux droits numériques et droits culturels ;
- Mise en pratique et construction d'ateliers autour de la littératie numérique ;
- Réflexions sur les manières d'informer et de prévenir les risques sur internet et les enjeux de développement durable ;
- Montage d'un projet impliquant une mise en réseau des acteur·trices des champs culturel et social.

MODALITÉS PRATIQUES

- Durée de la formation : 7h
- Nombre de participant.es : 12 maximum

Modalités pratiques

- Les différents contenus pédagogiques sont préparés et adaptés en fonction des besoins du groupe.
- Electroni[k] peut prêter du matériel (tablettes, dispositifs électroniques) en fonction des besoins.
- Les dates sont fixées sur un commun accord entre Electroni[k] et la structure commanditaire.
- Les formations proposées sont à destination d'un groupe constitué, et sont organisées au sein de la structure commanditaire ou autre sur demande.

Références

Nous avons déjà menés des formations avec les acteurs suivants :

Médiathèque Départementale d'Ille-et-Vilaine, Médiathèque Départementale du Morbihan, Bibliothèque Départementale de Mayenne, Bibliothèque des Côtes d'Armor, Bibliothèque Départementale du Finistère, Bibliothèques des Bouches-du-Rhône, Bibliothèque du Calvados, Médiathèques de Reims, Réseau des Médiathèques de Brocéliande, Département et Bibliopole de Maine-et-Loire, Bibliothèque de Chantepie, École d'arts plastiques de Fougères Agglomération, DRAAF Bretagne, DRAC Bretagne, La Gaîté Lyrique à Paris, 3 Hit Combo et Le Jardin Moderne à Rennes, MAPL (Musiques d'Aujourd'hui) en Pays de Lorient, La Carène (Salle de Musiques Actuelles) de Brest, Chemins du patrimoine en Finistère, Direction Diocésaine de l'Enseignement Catholique d'Ille-et-Vilaine, ADAPEI 35...

Contact

Vous souhaitez plus d'informations et vous renseigner sur l'organisation de formations ?

Contactez-nous !

Myriam Henrion

Attachée à la formation et à l'action culturelle
formations@electroni-k.org - 02 99 59 55 57

Association Electroni[k] 24 avenue Jules Maniez, 35000 Rennes

formations@electroni-k.org - +33 (0)2 99 59 55 57 - www.electroni-k.org