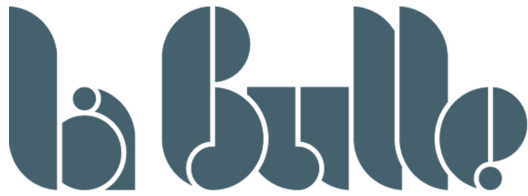


**LABORATOIRE
D'ARTS NUMÉRIQUES
CÔTE D'AZUR**

Créateur de contenus, vecteur de lien



LABORATOIRE
D'ARTS NUMÉRIQUES
CÔTE D'AZUR

Des Ateliers Numériques Nomades pour Tous

Le monde est devenu numérique et nécessite des citoyens formés à ce monde. Plus que de simples consommateurs, ils doivent devenir des acteurs de l'environnement numérique. L'enseignement des pratiques numériques doit, de ce point de vue, permettre à toute personne de comprendre les outils informatiques qui l'entoure au quotidien mais aussi de développer et maîtriser des compétences numériques.

C'est dans ce contexte et avec cette volonté d'empowerment de son public que la La Bulle :: Laboratoire d'Arts Numériques a été créée en 2014.

NOTRE OBJECTIF

Remettre l'apprenant au centre de son apprentissage et permettre au plus grand nombre -enfants et adultes- de maîtriser à cette technologie numérique au travers d'ateliers ludiques et créatifs.

NOTRE MISSION

#EDUQUER #CREER #TRANSMETTRE #FORMER
ACCOMPAGNER

Au travers un ensemble d'ateliers avec un encadrement éducatif de qualité ayant comme support les tablettes tactiles et les nombreuses applications "dédiées" qui vont du livre/conte numérique interactif, à

la réalisation de films ou films d'animation, à la programmation de jeux vidéo en passant par les "serious games" et les ateliers d'impression 3 D.

Le principe est de redonner à la tablette sa fonction d'outil de création, bénéficiant de l'interface "user friendly" qui permet que les différents publics se sentent moins mis en échec par cet objet que par les outils numériques traditionnels comme l'ordinateur. Considérant que les iPads sont de formidables plateformes interactives, la Bulle a choisi d'en exploiter les points forts: l'autonomie, la créativité, le tout-en-un, le fait d'évoluer dans un univers familier, et la facilité d'utilisation.

La finalité du projet consiste à accompagner la nouvelle génération de « digital natives », de les aider à comprendre le fonctionnement des nouvelles technologies et leur donner goût aux apprentissages fondamentaux (lire, écrire, compter, coder), par la mise en place d'atelier collaboratifs, ludiques et créatifs. Il s'agit aussi de permettre aux seniors de rester connectés par le biais d'ateliers inter-générationnels, favorisant un travail de mémoire et de transmission des savoirs et d'expériences de vie.



Emmanuelle FEVRE



.....

Fondatrice de la Bulle et photographe de formation, Emmanuelle Fevre a passé 7 ans en Angleterre, et s'est enthousiasmée pour un enseignement sur la pratique, qui place l'individu au centre de son propre apprentissage. Un enseignement qui intègre l'erreur comme mode de progression, et dans lequel le jeu, le plaisir, la curiosité et l'échange font partie intégrante du processus. Formatrice à «l'image» en parallèle de son activité de photographe, cette mère de 3 enfants, a créé la Bulle avec la volonté de faire re-découvrir le numérique au plus grand nombre, entourée par des experts partageant la même approche dynamique et bienveillante de la pédagogie.



Les Ateliers

PROGRAMMATION // ROBOTIQUE

Initiation a la programmation

La Bulle propose d'éveiller vos enfants à la programmation informatique via des applications et programmes ludiques sélectionnés par nos experts, comme Scratch, Hopscotch ou Tynker. Intégrée aux programmes scolaire 2016, notre initiation à la programmation offre aux enfants la possibilité de suivre une formation « scientifique » dans un cadre propice à l'amusement et à la créativité.

Programme ton robot

Mindstorms est la gamme «robotique programmable» de LEGO conçue pour les 9-15 ans. Qu'est ce qu'un capteur? Qu'est ce qu'un moteur? Grâce à cet atelier, les enfants s'initient à la programmation et la robotique de manière ludique en construisant de petits (ou de grands!) robots auxquels ils donnent vie et mouvement via la programmation.

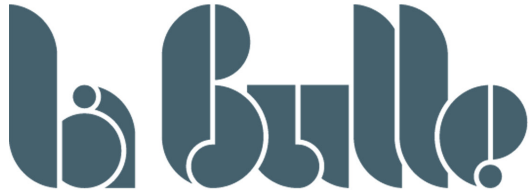
Atelier Minecraft

Minecraft est un jeu vidéo très populaire auprès des enfants de 7 à 13 ans. C'est un jeu basé sur la construction via des blocks : construction de monde virtuels sur la base de mondes réels, construction de monde imaginaires, architecture, villes, jardins, civilisations. L'idée de cet atelier est de reconstruire virtuellement et en réseau des lieux historiques ou des époques particulières.

Atelier programme ton jeu video

Grâce à différents logiciels dédiés, les enfants réalisent eux mêmes leurs jeux vidéos, en écrivant la trame, le storyboard, puis en programmant les différentes actions. Grâce à cet atelier, les enfants deviennent acteurs et créateurs de leur propre univers visuel.





**LABORATOIRE
D'ARTS NUMÉRIQUES**
CÔTE D'AZUR

Les Ateliers
CREATION

Réalisation de films & Bande-annonces

Grâce à l'application Imovie, les enfants filment et montent leurs propres images et bandes annonces. Ils s'organisent en groupe, se répartissent les rôles: monteurs, acteurs, réalisateurs. Ils cherchent des techniques pour rendre leur film plus dynamique, en intégrant différents plans, différents angles.

Film d`animation

Les enfants imaginent leur histoire et la scénarisent à l'aide de leur story board. Ils créent le décor et les personnages, en dessin, papertoys, Lego ou Playmobil. Puis, grâce à des applications dédiées, ils animent les héros de leur fiction et donnent vie à leur histoire par un montage dynamique et l'intégration de l'univers sonore (voix, sons, musique)

Ecriture de livres multimédias

Les livres numériques multimédias intègrent photographie, vidéo et son. La thématique de ces livres peut tourner autour d'un sujet particulier : un artiste emblématique d'une ville, une commémoration, une manifestation, un voyage, une histoire, une activité etc... Les enfants sont amenés à mettre en page de façon dynamique et créative des textes rédigés, des documents Web, des enregistrements audios, des photos, et des vidéos.

Impression en 3D

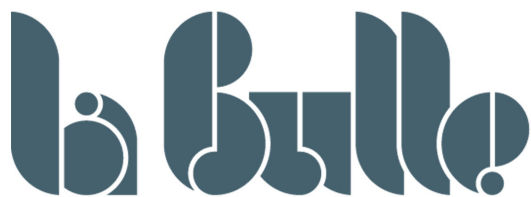
Un atelier unique! Les enfants imaginent leur histoire et définissent les héros de leur histoire. Ces personnages sont ensuite dessinés puis modélisés grâce à un logiciel dédié. Les personnages et objets sont ensuite imprimés en 3D, peints et mis en scène dans le cadre d'un film d'animation.

Dessine ta life

Cet atelier permet avant tout aux enfants d'envisager l'écriture sous un jour ludique et récréatif. Les questions relatives à la langue sont traitées en douceur et sans contraintes au moment de la rédaction du récit.

L'écriture d'un conte à plusieurs permet de sensibiliser les enfants aux avantages et aux contraintes du travail collaboratif.





**LABORATOIRE
D'ARTS NUMÉRIQUES**
CÔTE D'AZUR

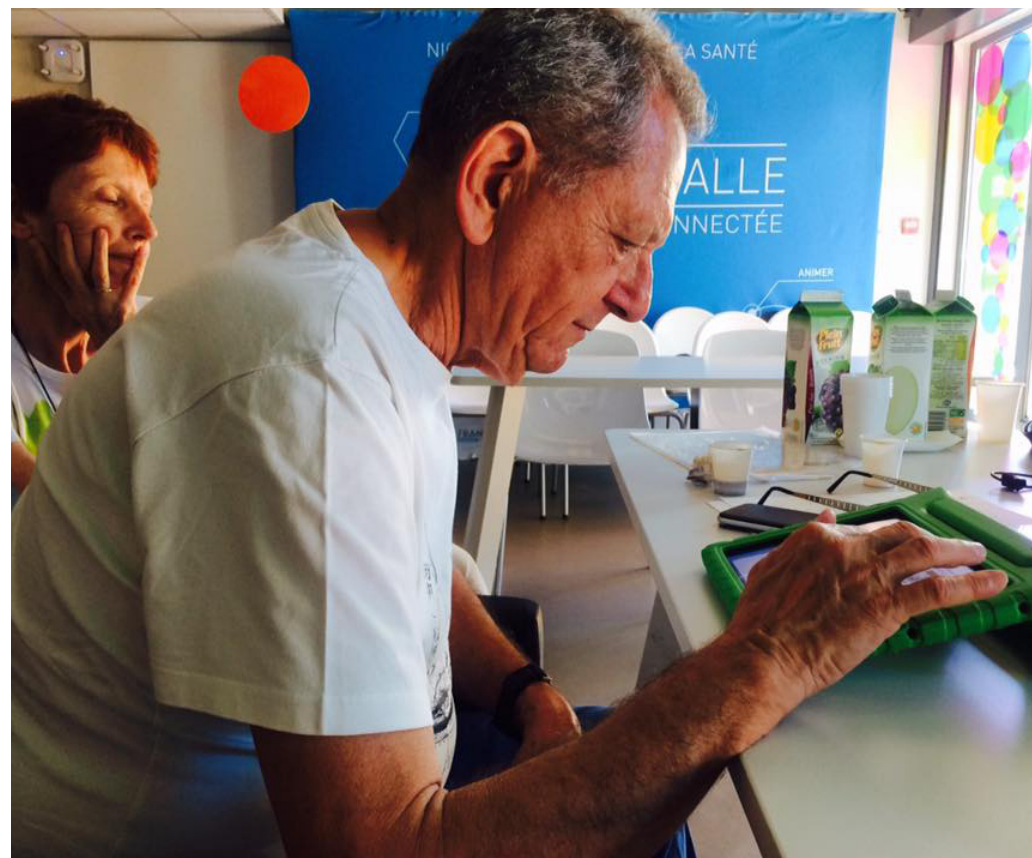
Album de famille / Carnet de territoires

La Bulle intervient également auprès des seniors sur divers projets, notamment au travers d'ateliers inter-générationnels «Amène ta grand-mère», ou l'écriture de «Carnets du territoire». L'idée est de permettre la transmission, par des personnes âgées des Ehpad, d'histoires de vies, de souvenirs personnels et d'en dégager un recueil plus collectif, évoquant les multiples identités rattachables au territoire via l'usage des outils numériques.

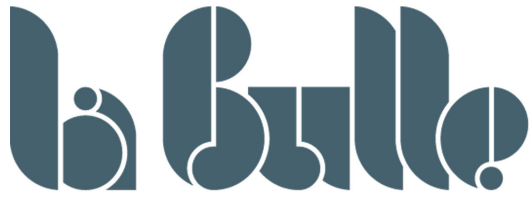
Il s'agit de collecter des fragments de mémoire des participants dans les ateliers et auprès de leurs familles pour en faire des albums de famille, des cartes postale collectives, reflet des moeurs d'une époque des personnes aujourd'hui âgées. A partir de ces témoignages, l'idée est de laisser aux familles, aux nouvelles générations des repères, des témoignages et une sorte d'arrêt sur image historique personnel et collectif.

De manière générale, ces ateliers permettent également de favoriser la mémoire, le lien transgénérationnel et l'accès au numérique des seniors et des personnes en perte d'autonomie. C'est le lien et la relation à l'autre qui sera privilégié en s'appuyant sur les outils numériques.

Les Ateliers **SENIORS**







**LABORATOIRE
D'ARTS NUMÉRIQUES**
CÔTE D'AZUR

Les Intervenants

Nos animateurs sont des professionnels de la photographie, du graphisme, de la vidéo et de la programmation, et plus que tout passionnés du numérique. Ils enseignent aux jeunes à travailler ensemble, à expérimenter, à développer leur créativité, à se tromper et s'entraider pour trouver des solutions afin de progresser en confiance. L'idée est avant tout qu'ils partagent une expérience exclusive à travers laquelle ils pourront révéler leurs talents



Julien Podevin
Responsable
pédagogique
SANTÉ



Emmanuelle Fevre
Directrice
pédagogique
ATELIERS CRÉATIFS



Stéphane Dany
Responsable
pédagogique
PROGRAMMATION &
ROBOTIQUE

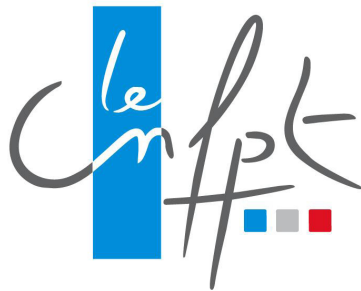


Julien Reynaud
Formateur
DESSINE
TA LIFE

Les Partenaires



VILLE DE NICE

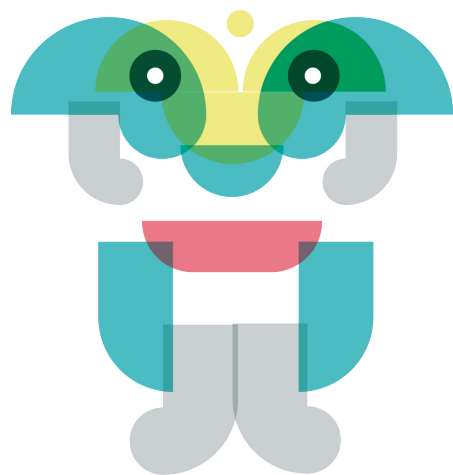


AG2R LA MONDIALE



malakoff médéric





:: Contact ::

Emmanuelle Fevre
Coordinatrice de projet

W :: www.lesitedelabulle.com
M :: info@lesitedelabulle.com
mediation@lesitedelabulle.com
P :: +33 (0)6 23 05 93 35