

Présentation des ateliers "explorations numériques"

Scolaires – saison 25/26

lecubegarges.fr



Les Pratiques Numériques

Terrain de transformation des pratiques sociales et culturelles

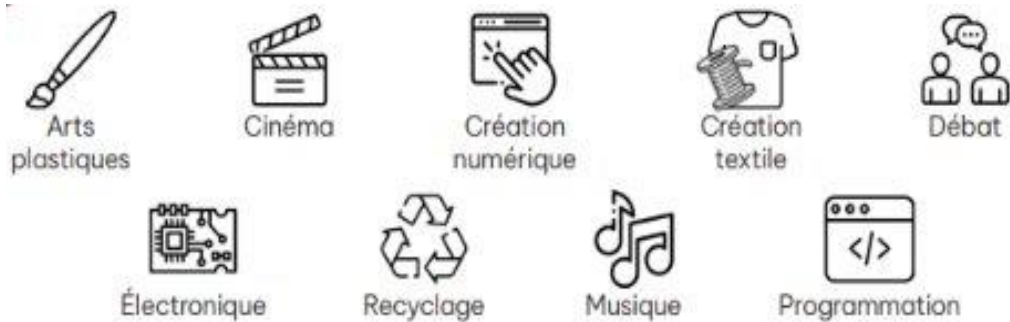
Le numérique transforme les pratiques et métiers dans tous les domaines. Fort de ce constat, le pôle des **Pratiques numériques** du **Cube Garges** s'engage à accompagner tous les publics, de la petite enfance aux seniors, autant sur les compétences techniques du numérique que sur les compétences douces associées : favoriser la **créativité** et l'**autonomie**, apprendre à **travailler en équipe** et prendre **confiance en soi**, et bien d'autres encore.

Les **ateliers** s'appuient sur la pédagogie du faire, encourageant les participants à s'approprier les **nouvelles technologies**, à manipuler les **machines numériques** et comprendre leur fonctionnement.

À partir de ces apprentissages, les participants développent leur capacité à imaginer des futurs souhaitables, en tenant compte des grands enjeux culturels, environnementaux, sociaux et éthiques.



Les ateliers "Explorations numériques"



Les participants découvrent des activités ludiques où la créativité rencontre la technologie. Des robots aux jeux vidéo, en passant par la musique, la vidéo et la fabrication numérique au Fablab, ces ateliers proposent d'utiliser le numérique comme un véritable outil créatif.

Informations pratiques

Lieu : Au Cube Garges

Durée : De 1h30 à 2h








Créneaux : Un jeudi par mois à 9h et 14h de novembre à juin








Inscription :

publics@lecubegarges.fr



Panorama des ateliers, sur toute l'année et sans engagement

		Maternelle	Élémentaire	Collège et lycée
Images en mouvement <i>Création d'un jeu d'illusion d'optique</i>		GS 1h30		
Théâtre d'ombres <i>Création d'une scène de théâtre d'ombres</i>			Du CP au CM2 2h	
Stop motion <i>Création d'un film en stop motion</i>			Du CP au CM2 2h	
Poulpes lumineux <i>Création manuelle à partir de matériaux recyclés</i>			Du CP au CM2 2h	
Création de jeux vidéos <i>Découverte de la programmation</i>			Du CP au CM2 2h	
Tous aux manettes ! <i>Fabrication d'une manette de jeux vidéos</i>			CM1 et CM2 2h	De la 6 ^{ème} à la 3 ^{ème} 2h
Atelier-débat : réseaux sociaux <i>Créer un filtre pour détourner les réseaux sociaux</i>				De la 4 ^{ème} à la terminale 3h

		Maternelle	Élémentaire	Collège et lycée
Atelier exposition Dopamine <i>Illustrer l'exposition par une création numérique</i>			Du CP au CM2 2h	De la 6 ^{ème} à la terminale 2h
Machine à son <i>Découverte de la musique assistée par ordinateur</i>				
Lutherie numérique <i>Fabrication d'un instrument de musique alternatif</i>				
À l'affiche <i>Création d'une affiche de film</i>				
Fablab - Découpe laser <i>Création d'un pin's ou d'un porte clé</i>				
Fablab - Impression 3D <i>Création d'un avatar en impression 3D</i>				
Fablab - Super récup <i>Création d'une pièce textile de mode</i>				

Détails des ateliers "Explorations numériques"



Images en mouvement

Création d'un jeu d'illusion d'optique

Thématiques : cinéma / arts plastiques

Informations pratiques

Durée : 1h30

Jauge : 25 élèves participant.e.s

Les participant.es découvrent le cinéma d'animation et ses différentes techniques puis participent à une activité manuelle créative et artistique.

Cet atelier est divisé en 2 parties :

- Visionnage d'un court métrage d'animation à l'Écran, salle de cinéma du Cube Garges
- Création d'un thaumatrope, jouet optique qui s'appuie sur le principe de la persistance rétinienne

Nb : Des créneaux dédiés sont fléchés pour les classes de GS participantes au dispositif d'éducation à l'image "maternelle au cinéma" afin de s'adosser au court métrage proposé cette année



Théâtre d'ombres

Création d'une scène de théâtre d'ombres

Thématiques : création numérique / arts plastiques/cinéma

Informations pratiques

Durée : 2h

Jauge : 30 élèves participant.e.s

Les participant.es découvrent un dispositif vidéo ludique et interactif pour créer une histoire avec le théâtre d'ombres. Ils et elles créent leurs personnages, leurs décors et leurs histoires pour imaginer et raconter une histoire.

Cet atelier mêle activité manuelle avec la création de marionnettes en papier, la construction d'un récit et la manipulation numérique interactive en direct.



Stop Motion

Création d'un film en stop motion

Thématiques : cinéma / arts plastiques

Informations pratiques

Durée : 2h

Jauge : 30 élèves participant.e.s

Les participant.e.s découvrent les bases du stop motion en réalisant un court-métrage d'animation, de l'écriture du scénario à l'animation des personnages. En manipulant des matériaux simples (pâte à modeler, papier découpé, jouets), ils et elles donnent vie à leurs idées.

Chaque participant.e repart avec son propre film, qui sera envoyé par mail à la fin de l'atelier.



Poulpes lumineux

Création manuelle à partir de matériaux recyclés

Thématiques : arts plastiques / électronique

Informations pratiques

Durée : 2h

Jauge : 30 élèves participant.e.s

En réutilisant des bouteilles en plastique, les participants fabriquent en binome un poulpe qui s'illumine en couleurs !

Cet atelier est l'opportunité d'une discussion autour de l'écologie et propose une démarche artistique et créative pour mieux réutiliser nos objets du quotidien.

Pour information : 1 poulpe est fabriqué par binôme.



Création de jeux-vidéos

Découverte de la programmation

Thématiques : arts plastiques / programmation

Informations pratiques

Durée : 2h

Jauge : 30 élèves participant.e.s

Les participant.e.s découvrent la création de jeux-vidéos, d'abord à travers le dessin, puis en s'initiant aux bases de la programmation. A travers ces ateliers, ils découvrent également les différents métiers du monde du jeu vidéo.



Tous aux manettes !

Fabrication d'une manette de jeux-vidéos

Thématiques : arts plastiques / électronique

Informations pratiques

Durée : 2h

Jauge : 30 élèves participant.e.s

Les participant.e.s explorent la conductivité électrique et découvrent la carte Makey-Makey pour concevoir une manette de jeux-vidéos originale à partir de matériaux de récupération.

Cet atelier mêle expérimentation, fabrication manuelle en binome et découverte du numérique.

En fin d'atelier, chaque participant test et présente sa création au reste du groupe.



Atelier-débat : réseaux sociaux

Créer un filtre pour détourner les réseaux sociaux

Thématiques : débat / création numérique

Informations pratiques

Durée : 3h

Jauge : 30 élèves participant.e.s"

"L'atelier-débat : réseaux sociaux" propose une exploration des pratiques des jeunes sur les médias sociaux, mettant en avant leurs aspects positifs et négatifs.

Divisé en deux parties, cet atelier de trois heures débute par un débat animé où les participants partagent leurs expériences et perspectives. La seconde moitié offre une dimension créative, encourageant l'expression artistique pour approfondir la compréhension collective. Dans l'ensemble, cet atelier vise à favoriser une utilisation plus consciente et responsable des réseaux sociaux.



Atelier exposition Dopamine

Illustrer l'exposition par une création numérique

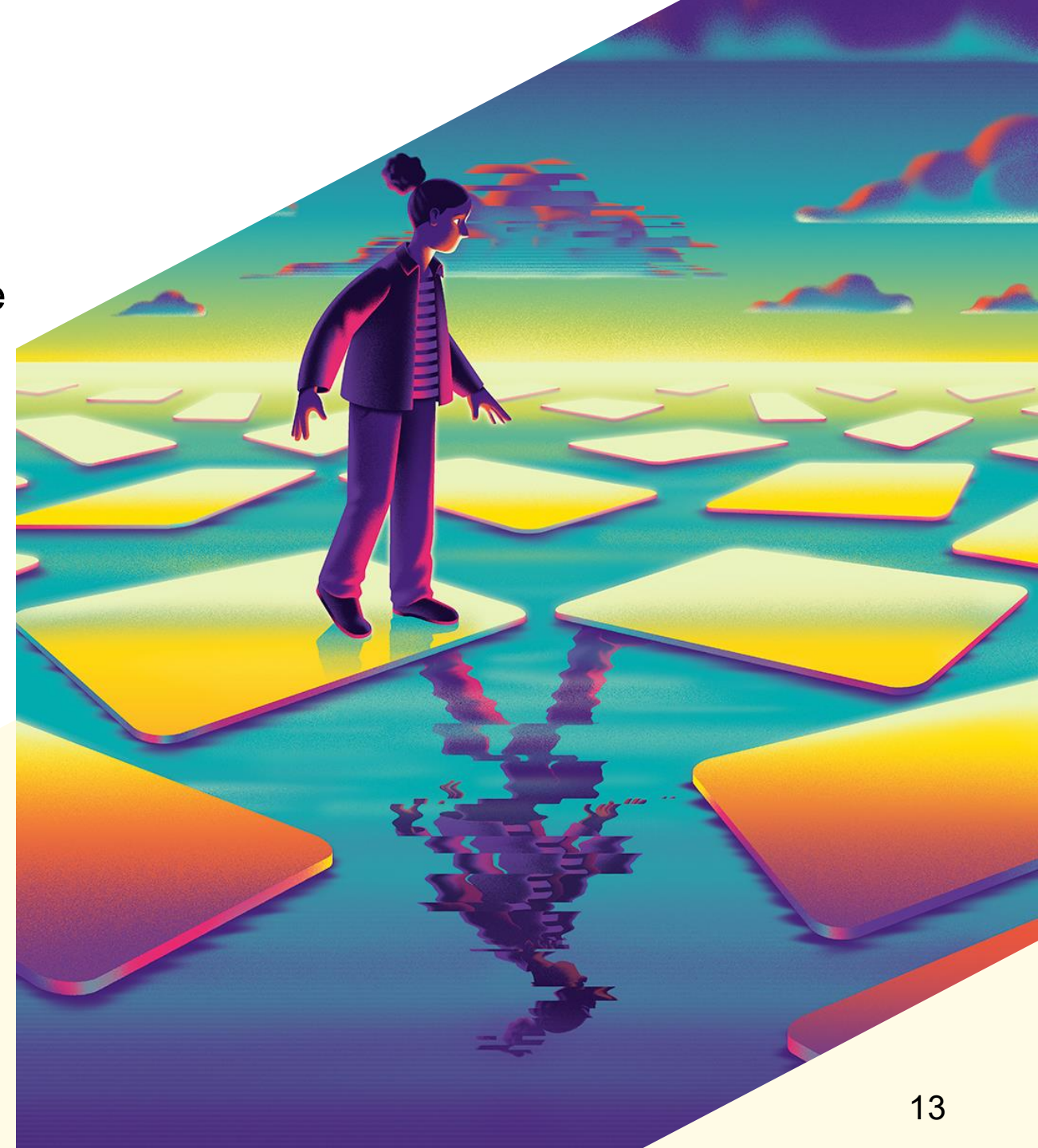
Thématiques : création numérique / arts plastiques

Informations pratiques

Durée : 2h

Jauge : 30 élèves participant.e.s

À partir d'une œuvre de l'exposition, les élèves explorent une technique artistique numérique et réalisent une création collective. Trois parcours sont proposés en fonction de l'âge du groupe, permettant à chacun de s'inspirer des œuvres présentées pour exprimer ses ressentis face aux plateformes numériques et à leur influence sur nos émotions.



Tarifs et réservation



Tarification et réservation des activités

Ateliers "Explorations numériques"

Enseignant - accompagnateur d'un groupe : Gratuit

- Etablissement gargeois : 3€ par élève
- Etablissement non gargeois : 5€ par élève

Pour les collèges et lycées :

- Le Cube Garges est référencé sur la plateforme ADAGE, il est donc possible de financer votre sortie scolaire grâce au Pass Culture en utilisant la part collective.

Informations à communiquer pour la réservation :

Choix de l'activité :

Date et heure :

Le nom de l'établissement :

La ville :

L'effectif du groupe, en précisant le nombre d'élèves, d'enseignants et d'accompagnateurs :

Nombre de classe :

Niveau de classe :

Y-a-t-il des enfants à besoin spécifique présent dans le groupe ?

Nom du référent du groupe :

Prénom du référent du groupe :

Email du référent du groupe :

Téléphone mobile du référent du groupe :

Modalité de paiement :

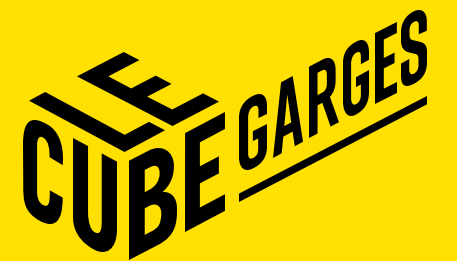
Une question ?

Une réservation ?

Envoyez votre demande à
publics@lecubegarges.fr

Pour recevoir la **newsletter**
dédiée à la communauté
éducative, **cliquez-ici** !

merci



lecubegarges.fr