

Catalogue d'ateliers 2016/2017



Internet
eXchange
Point

introduction

Mettre directement à profit les instants de découverte, de partage et de vie dans un processus pédagogique tourné vers la mutualisation des connaissances.

Parce que les supports numériques et leur accès au réseau bouleversent les conditions de production et de diffusion des connaissances, le collectif IPX choisit d'orienter son enseignement autour des problématiques sous-jacentes au savoir-lire-écrire numérique. Pour cela il propose une série d'ateliers originaux et ancrés au sein de la création contemporaine et dans le champ des Humanités Numériques.

Les ateliers présentés dans ce catalogue, se caractérisent par la volonté de confronter le langage naturel à d'autres systèmes d'expression : à l'image, au son, au mouvement, mais également au geste ou au code informatique. Derrière les questions d'Humanités Numériques soulevées par ces ateliers (accès à l'information, traitement du langage, organisation numérique des connaissances, etc.), les participants seront amenés à découvrir le web sous un angle tout aussi poétique qu'inattendu !

EXPÉRIMENTER > des formes, des outils et des langages



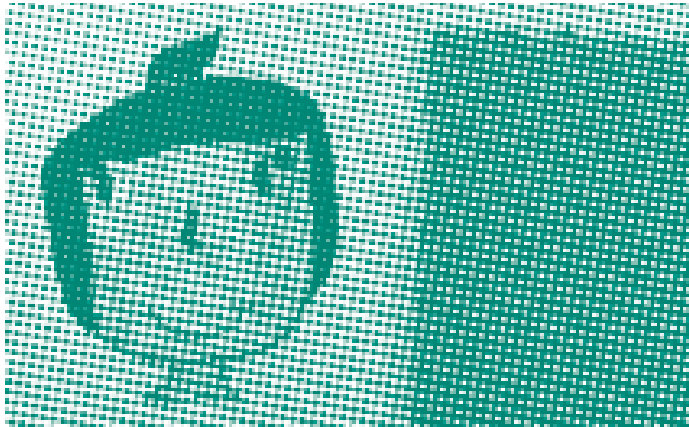
COLORONS LES LIVRES

Sensibilisation à des notions de graphisme et de mise en page

Une série de courts exercices ludiques sera proposée aux participants pour extraire, manipuler et agencer les blocs de texte qui composent les pages d'un ouvrage illustré. Leurs expérimentations plastiques seront réunies au sein d'un recueil papier et numérique qui donnera à voir différents jeux de composition graphique.

PUBLIC > pour les 5-8 ans (8 participants max.)

MODALITÉS > prévoir 1 tablette par participant



DURÉE > 1 ou plusieurs séances de 2H00

ÇA SCRATCH ?

Initiation au fonctionnement du langage de programmation

En assemblant des blocs de programmation graphique, les participants seront amenés à s'exprimer de façon créative à travers l'animation d'un ou plusieurs personnages en fabriquant leurs propres jeux ou racontant des histoires interactives.



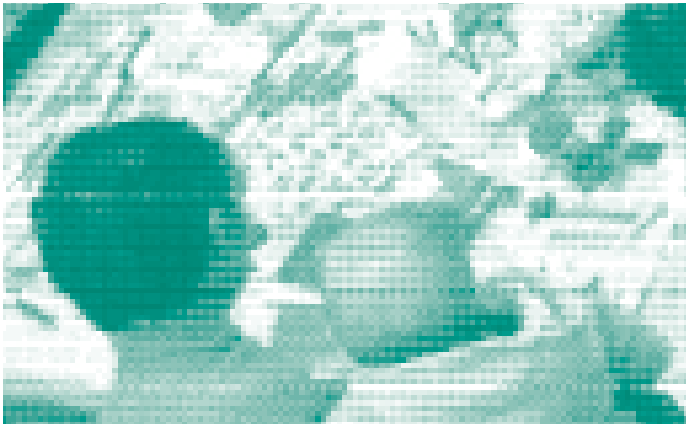
PUBLIC > 5-8 ans

DURÉE > 2 séances de 2H00

MODALITÉS > 1 tablette par participant + installation de l'application Scratch Jr

REFAIS UNE BEAUTÉ AUX COUVERTURES

Les participants apprendront à mettre le doigt, puis à hiérarchiser les différents éléments visuels qui composent la couverture du livre de leur choix. Après cet exercice d'analyse, l'accent sera mis sur la création ! Les participants seront invités à concevoir leur propre version de couverture par un travail de photomontage ou d'animation. Le déroulement de l'atelier sera accompagné d'une sensibilisation aux questions relatives aux notions de droits d'auteur.



PUBLIC > 10-14 ans

DURÉE > 2 séances de 2H00

MODALITÉS > 1 tablette par participant

RACONTE MOI UNE HISTOIRE

Favoriser l'échange et le partage d'expérience entre les générations

Cet atelier proposera d'initier les participants à l'animation image par image et à l'usage de tablettes tactiles. Les seniors seront invités à raconter aux enfants une anecdote qui servira de fil narratif à chaque binôme (senior/enfant). Cette histoire sera retranscrite sur tablette grâce à la technique du stop motion.

PUBLIC : intergénérationnel



DUREE > 2 séances de 2H00

MODALITÉS > 1 tablette par binôme

BIBLIOBOX

S'initier à un autre mode de partage et de diffusion des connaissances

Pour rappel, une BiblioBox est une adaptation de la PirateBox. C'est un dispositif de partage de ressources numériques (livres électroniques, vidéos, musique, logiciels, photos) libre et gratuit, auquel tout le monde peut se connecter en wifi. Après un bref rappel du contexte historique duquel est issu ce dispositif, le public sera sensibilisé au partage des données et à manipuler le kit Bibliobox afin d'imaginer de nouveaux usages créatifs qui participeront à l'enrichissement de la collection de la bibliothèque !

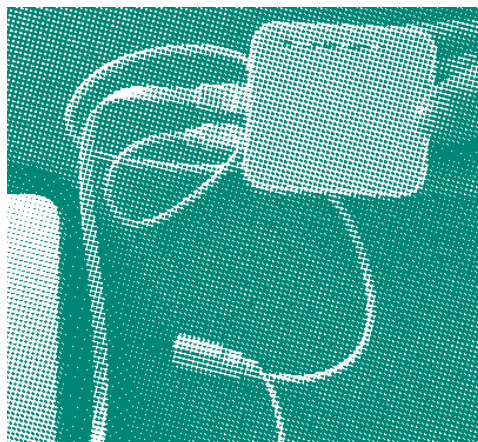
C'est l'occasion pour le public de participer à l'élaboration de cette base de donnée, de penser l'organisation des contenus informatiques et la manière de montrer aux utilisateurs le résultat d'une recherche ainsi que d'en anticiper son format de conservation.

PUBLIC > à partir de 18 ans (8 participants max)

DURÉE > 1 séance de 3H00

MODALITÉS > 1 pirate box.

+ Les participants peuvent venir avec leur ordinateur portable personnel.



POÉSIE 2.0

Comment détourner les algorithmes de traitement du langage à des fins poétiques ?

Différents jeux poétiques à contraintes seront proposés aux participants où l'informatique sera utilisé comme un moteur d'écriture. En détournant de façon ludique des outils comme Google, Wikipédia ou Twitter, les participants seront amenés à produire un ou plusieurs recueils de textes créatifs et inédits qui pourront rejoindre la collection numérique de la médiathèque.

PUBLIC > pour les 8-13 ans (8 participants max.)

DURÉE > Minimum 3 séances de 2H00



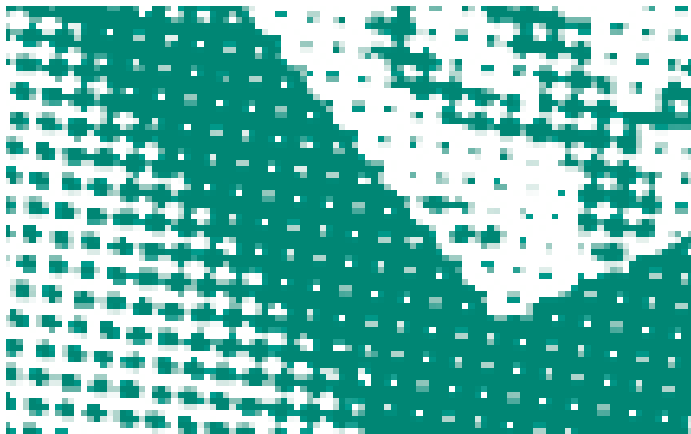
MODALITÉS > prévoir 1 tablette par participant

#TweetMyStory

Comment détourner nos habitudes d'écriture sur les réseaux sociaux à des fins littéraires ou artistiques ?

En partant du profil d'un personnage, d'un événement, d'un mot ou de données spatio-temporelles collectées sur les réseaux sociaux, les participants seront amenés à créer une fiction livresque. Le déroulement de l'atelier sera accompagné d'une sensibilisation aux différentes règles et niveaux de langage : soutenu/familier, littéraire/texto, etc.

PUBLIC : 12-16 ans



DURÉE > 3 séances de 2H00

MODALITÉS > 1 tablette par participant

MASH-UP LITTÉRAIRE

Exprimons-nous à travers les mots de nos auteurs préférés !

A partir de morceaux de textes ou d'images photographiées dans les ouvrages de la collection de la médiathèque, le public sera initié aux techniques de photomontage en vue de produire un ou plusieurs collages poétiques. Le déroulement de l'atelier sera accompagné d'une sensibilisation aux questions relatives à la reproduction numérique et au rapport texte/image. L'ensemble des propositions sera édité dans un recueil de GIFS animés !

PUBLIC > 8-13 ans (8 participants max.)

DURÉE > 2 séances de 3H00



MODALITÉS > 1 tablette par participant

LIVRE AUGMENTÉ

Qu'est-ce qu'un livre électronique et en quoi diffère-t-il d'un ouvrage papier ?

Tourner les pages, utiliser la parole pour interagir avec le livre, actualiser ou remixer son livre en téléchargeant de nouveaux éléments, éditer des dessins, des photos, du texte, insérer des codes 2D (QR code, datamatrix), annoter des pages, ajouter des signets, identifier la surface de lecture, expérimenter la réalité augmentée...

L'objectif de l'atelier sera de réaliser un ou plusieurs livres numériques qui seront conçus et consultables sur des tablettes. Ces livres comporteront du texte, des images, du son et des liens hypertextes qui seront préparés en amont !

PUBLIC > à partir de 18 ans (8 participants max.)



DURÉE > 2 séances de 3H00

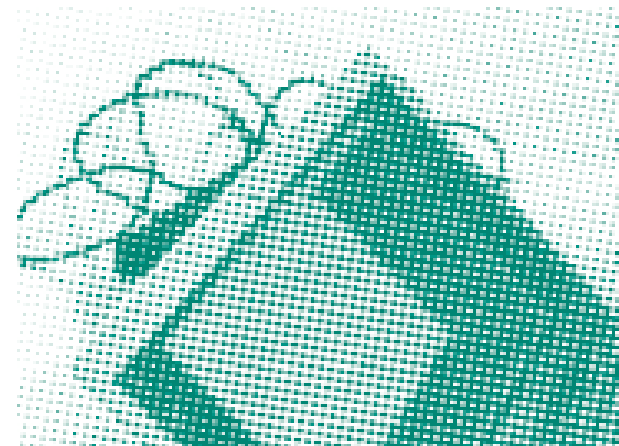
MODALITÉS > 1 tablette par participant

ÉCRIS TON QUARTIER

S'initier à l'art de la cartographie 2.0

D'abord, les seniors seront invités à raconter aux enfants leurs souvenirs du quartier, puis les enfants partiront à la recherche d'indices dans l'espace public afin de reconstituer les histoires de ce territoire. Munis d'une tablette et donc de différents capteurs (sonores, photo, vidéo, etc.) les participants récolteront durant la balade différentes données que nous agencerons ensuite sous forme de cartographie poétique. Cette navigation au coeur du territoire prendra ensuite la forme d'une histoire à transmettre à de nouvelles générations.

PUBLIC : intergénérationnel / habitants du quartier



MODALITÉS > 1 tablette par participant

POÉSIE SONORE

Venez déclamer publiquement un message
et redécouvrir votre voix !

Sur les heures d'ouverture de l'établissement, un stand proposera aux usagers de créer ou de choisir un texte à partir des collections de la médiathèque (ou provenant d'autres sources) puis de s'enregistrer en le lisant à voix haute. Dans un second temps les volontaires pourront expérimenter les possibilités de l'application Garageband (écho, réverb, ralentissement de voix...) pour mettre en son ou en musique leur voix.

PUBLIC > Tous public

DURÉE > 1 ou plusieurs séances de 2H00



MODALITÉS > Créer un événement

+ mettre à disposition des usagers des tablettes munies d'une
paire d'écouteur + installation de l'application GarageBand

ATELIER ÉVÈNEMENT

[CC-BY-4.0-2015]

conception

Les membres d'IPX lab
design graphique : Internet eXchange Press
textes : D. Bourit, F. Lagrange & M. Penet

contact@ipx-lab.com

Internet
eXchange
Point