

CAPSULE NUMÉRIQUE MOBILE

Explorer et comprendre le monde numérique qui nous entoure



L'association **Les portes logiques** travaille depuis 5 ans à **explorer la culture numérique libre** dans une **approche ludique et créative**. Le **fablab** est son outil !

Espace de rencontres et de création, il permet aux curieux·ses et frileux·ses d'avoir accès à différents outils numériques et de se les approprier. Franchir la porte d'un fablab et se sentir légitime pour venir découvrir cette culture n'est pas chose facile.

L'**objectif général** de ce projet est de **faire sortir le fablab de ses murs**. La capsule numérique mobile est une manière de **contourner les freins** constatés et de **briser l'inégalité d'accès au numérique**.

Nous proposons donc de créer et mettre en place pendant **8 jours** (4 jours pendant les vacances de février et 4 jours pendant les vacances d'avril), un **environnement éphémère scénographié** pour **découvrir et mieux appréhender notre monde numérique**.

La **capsule numérique mobile** s'adresse aux **jeunes**. Installée dans la médiathèque Alain Gérard, au 1^{er} étage (espace jeune ouvert et de libre circulation), les jeunes sont accueilli·es dans cet environnement pour y **découvrir des mini-animations et participer à des ateliers**. Ils et elles peuvent venir s'installer pour échanger, lire, jouer et fabriquer avec le matériel mis à disposition. Deux animateur·ices sont présent·es sur place pour les accompagner dans leur parcours de découverte. Des invité·es viendront ponctuer des temps d'échanges avec les jeunes.

Imaginée pour **attirer la curiosité et faciliter la rencontre**, le contenu de la capsule numérique mobile a pour objectif de **favoriser la médiation et sensibiliser sur trois thèmes d'actualité** : développement durable, égalité fille/garçon et cyberharcèlement.

Les ateliers sont à durée d'engagement courte, ces temps sont proposés sur plusieurs créneaux dans la journée, sur les 8 jours.

Ce dispositif de **fablab mobile** est une première expérience que nous souhaitons **faire circuler dans les différentes communes de agglomération de Quimper Bretagne Occidentale**.

Thématiques	Développement durable et écologie	Égalité Fille/Garçon	Cyberharcèlement
Déclinaison 1	bricolage / récupération / upcycling / industries numériques	métiers du numérique (code et numérique ne sont pas réservés aux Geeks amateurs de JV!)	pseudonymat et bonnes pratiques
Déclinaison 2	consommation électrique des médias numériques (streaming vidéo, réseaux sociaux, cloud)	femmes dans l'histoire du numérique : Queen Bees (femmes modèles)	autodéfense numérique
Déclinaison 3	sensibilisation à la matérialité du cloud	rencontre avec professionnelles : codeuses / fabmanageuses / modéliste	formes de riposte

Ateliers proposés dans la capsule numérique mobile

- **Vue explosée** : démontage de hardware (ordinateur, imprimantes, disques durs, etc.). A l'aide de tourne-vis, les participant·es sont invité·s à ouvrir les technologies pour mieux comprendre de quoi sont-elles faites.

objectifs : démystifier les outils numériques en démontant le matériel et dépasser les inquiétudes et permettre la réparation.

- **My microscope** : créer à partir de webcam un microscope DIY (do it yourself) et apprendre à s'en servir
objectif : réemployer des technologies (upcycling) pour créer de nouveaux outils.

- **Robot-graffiti** : Feutres, scotch et moteurs, sont les trois fondamentaux pour faire prendre vie aux robots artistes. Placés sur des feuilles de papiers, ils arpentent l'espace en laissant derrière eux des graffitis multicolores évolutifs. Les jeunes créent des œuvres graphiques individuelles et collectives qui peuvent être conservées en classe.

objectif : construire une équipe de robots artistes à partir de matériel de récupération et d'objets imprimés en 3D.

- **Electro Construction Kit** : assembler des modules aimantés pour combiner des fonctions (séquenceur, oscillateur, filtre, etc) et générer du son. La multitude de combinaisons d'assemblage permet de jouer avec les sons, découvrir des variations sonores et produire, seul·e ou à plusieurs, sa propre musique électro. L'atelier sera adapté au contexte (création sonore au casque).

objectifs : construire, jouer, composer et mixer.

- **Avatar 5** : création d'avatar pour fabriquer des identités virtuelles et designer des personnages de jeu-vidéo. Les jeunes sont amené·e·s à questionner leur rapport aux outils numériques communément utilisés (plate-forme de jeu en ligne / réseau sociaux etc.). Ils et elles conçoivent leur personnage avec Inkscape.

objectifs : créer son alter-ego virtuel, découvrir un logiciel libre de dessin vectoriel, aborder les notions d'identité virtuelle.

- **Happy new year** : Initiation à la programmation avec p5.js pour créer une carte de vœux interactive et pouvoir la diffuser ensuite sur les réseaux sociaux.

objectifs : apprendre le code, créer une image avec un logiciel de code, échanger sur le sujet des réseaux sociaux.

- **Emoji (et-moi-je)** : fabriquer avec l'imprimante 3D son avatar pour en faire un porte clé !
objectifs : apprendre à dessiner en 3D, apprendre à utiliser une imprimante 3D, fabriquer soi-même un porte clé.

- **Queens Bees** : Découvrir les femmes qui ont joué un rôle important dans l'histoire du numérique grâce à un jeu de Qui-est-ce (partenariat avec le centre social Kerourien de Brest)
objectifs : parler de l'histoire du numérique, donner accès aux jeunes filles à ces modèles et les inspirer pour de futures orientations professionnelles.

- **Riposte** : création de GIF, MEME et photomontage pour diffuser sur les réseaux sociaux des messages positifs et de riposte aux situations de cyber-harcèlement. Les jeunes peuvent décider de diffuser ces messages sur leurs propres réseaux sociaux.
objectifs : sensibiliser au cyber-harcèlement, réfléchir ensemble à des solutions et créer des formes graphiques pour riposter.

- **Escape Game sur le cyber-harcèlement** (mise à disposition du jeu par la CCA) Scénario : « Vous êtes témoin d'une histoire de cyberharcèlement dans votre établissement : la direction attend vos preuves pour agir ! Rassemblez les preuves pour aider votre meilleure amie et trouver les coupables. »
objectifs : sensibiliser au cyber-harcèlement et réfléchir ensemble à des solutions.