

Visuels étudiants

Références des projets



Élodie Castro

Lancez, imaginez, créez



Jeu pédagogique autour de l'imaginaire

- Rory's story cube est un jeu familiale générateur de création à partir de 9 dès imagés
- Le principe du jeu
 - Des groupes de 9, 4 ou 3 joueurs de plus de 6 ans
 - Ils tirent les dès et reconnaissent les idéogrammes
 - Chacun participant à créer une histoire avec une introduction, une intrigue et un dénouement en utilisant 1, 2 ou 3 dès en fonction du nombre de participants
- Tester sur le terrain pour différents objectifs
 - Atelier sur la mythologie romaine : « crée ton mythe »
 - Introduction à la pratique d'une langue étrangère : « créer une histoire en groupe en anglais, en espagnol ou en portugais »

Dans le cadre de CréaTIC

- Créer une histoire à partir des 9 dés afin de mettre en situation un proverbe et permettre de faire sens
- Notre rôle = Guider un groupe dans la création d'une histoire, leur apporter quelques éléments de vocabulaire et retranscrire le récit avec eux
- Objectifs
 - Développer l'imaginaire
 - Comprendre le sens commun des proverbes
 - Inciter les joueurs à utiliser le français pour construire leur histoire et créer une plateforme de partage des idées et du vocabulaire
- Pérennité du projet
 - Produire un livrable regroupant toutes les histoires sur le format d'un petit livre à illustrer par les participants
 - Mettre en scène les histoires avec les participants sous forme de petites scènes filmées
- Temporalité : une journée pour chacune des étapes

Claire Cailleau

QUE CELUI QUI EST LAS DES COMBATS

collectif international né en 1983 aux Pays-Bas
visant à promouvoir la liberté d'expression par
des affiches porteuses d'un texte critique et/ou
humoristique, signées du nom fictif de Loesje

LANCE LE PREMIER BAISER

The logo for Loesje, featuring the name in a stylized, handwritten font with a horizontal line underneath.

P.O. box 1045
6801 BA Arnhem
The Netherlands
loesje@loesje.org
www.loesje.org

Porter sur la
société un
regard
nouveau

Montrer des alternatives
aux situations actuelles

Conquérir l'espace
public avec de la
créativité et des
posters

Ouvrir des
espaces de
discussion

ARTISTES DE RUE

DES PIÉTONS QUI ESSAIENT

DE TRAVERSER LA ROUTE

Jouer
avec la
langue,
avec les mots
et les
expressions

loesje@loesje.org
www.loesje.org
P.O. box 1045
6801 BA Arnhem
The Netherlands

The logo for Loesje, featuring the name in a stylized, handwritten font with a horizontal line underneath.

[méthode d'écriture créative](#)



Tu es ce que tu créés

Projet « Créativité et Tradition dans la Communication Culturelle »
2010 – 2012.

Recherches sur l'utilisation de parémies ou d'éléments phraséologiques proverbiaux dans les graffitis et les écritures murales en Pologne et en Estonie.



La mer chaude sera bientôt disponible partout

Articles :

[In graffiti veritas : A paremic glance at graffiti in Tartu](#), Voolaid, 2012.

[Regulating the reality? Proverbs in Polish graffiti](#), Szpila, 2013.

Base de données des graffitis :

<http://www.folklore.ee/Graffiti/saatesona>

Marion Gras Gentiletti

La co-construction de ressources pédagogiques



Production de ressources pédagogiques



Organisation collective du travail



Construction d'une force collective



Diffusion des ressources pédagogiques



Innovation et création



Au-delà des enseignements académiques



Boîte à outil



Production et fabrication de supports



Vivre ensemble, confrontation de ses idées, partage d'une vie de groupe

Ateliers d'oraliture



Proverbes



Co-construction de ressources pédagogiques



Réun



Arts, politique,
bricolage,
écologie
...

Reconstruction immatérielle,
projets artistiques et culturelles



Evénements

Collaboration, échange, collectif

CREATIVITE



Julia Brugidou





Gabrielle Godin

Gabrielle Godin
Atelier Haïti - Créativité, proverbes, reconstruction
Inspirations



CONSTITUER UN DOCUMENT AUDIO DES ATELIERS

Expériences inspirantes

Émission radio *Interception* (France Inter / 50 minutes)

Un magazine de grands reportages radiophoniques composé d'enquêtes et de témoignages partout dans le monde. Le but de l'émission est d'informer, de comprendre et d'apprendre.

Les sujets concernent les enjeux des sociétés et mettent en valeur les histoires de vies humaines.

Source: <https://www.franceinter.fr/emissions/interception>

Radio-Canada (série de reportages sur la présence acadienne en Haïti)

Pour promouvoir et témoigner l'implication provenant de la population acadienne en Haïti.

Des reportages mélangeant les médiums de l'écrit, de la photo, de la vidéo et de l'audio sous formats courts.

Ces documents retracent les actions réalisées pour reconstruire le pays dévasté par les désastres naturels.

Classé selon les types d'interventions.

Source: <http://ici.radio-canada.ca/sujet/pour-toujours-haiti>

Radio des Nations Unies (information et médias)

Site internet des Nations Unies servant de plateforme offrant un regard sur les activités humanitaires faites par les bénévoles de l'ONU.

Une section «rubriques» rend accessible des reportages et des interviews mettant au premier plan les habitants et les bénévoles.

Source: <http://www.unmultimedia.org/radio/french/category/features/reportages/>

CONSTITUER UN DOCUMENT AUDIO DES ATELIERS

Format - audio

Durée -

des formats de moins de 3 minutes / ou
un format moyen allant de 5 - 15 minutes / ou
un format long de 30 - 40 minutes

Sujets -

la créativité, les proverbes, la reconstruction,
les Haïtiens, les étudiants CréaTIC, les ateliers...

Lieux -

les endroits où s'implanteront les ateliers
Port-au-Prince, Haïti / Saint-Denis, France

Pourquoi -

La radio met de l'avant les sons, la parole.

Permet de saisir des moments intimes, par la
captation des mots, des bruits et des ambiances.
L'absence d'image ajouté au discours permet
l'ouverture de l'imaginaire des auditeurs.

Moyens de réalisation plutôt simple sur place.



Utilisation -

Diffusion potentielle sur les ondes des
radios (publiques, privées, associatives,
indépendantes, communautaires, web...)

Diffusion facile sur le web.

Plateforme -

Créer un blog retraçant les ateliers du
laboratoire CréaTIC en Haïti et y insérer le
(s) témoignage(s) audio et autres médiums.

Sur place à Port-au-Prince -

Microphone enregistreur vocal
Une carte mémoire avec espace suffisant
Un ordinateur (transfert des données)

Une (des) personne(s) enregistrant le son
(des ateliers / de la ville / personnes...)

Sur place à Saint-Denis -

Un ordinateur, un logiciel de montage son,
un monteur son.

À penser -

Attestations d'accord pour enregistrer les personnes et utiliser la captation de leurs propos dans le cadre de CréaTIC.
(définir les conditions d'utilisation)

Un plan détaillé des moments que nous aimerions capter. Penser à un récit à travers ces archives audio. Imaginer à quoi cela ressemblerait.

Compétences - Montage sonore: <https://soundcloud.com/g-g-ldy>

Sylvain Diamant

Note d'intention (suite)

Pour rappel, la forme d'atelier que je propose est celle de jeux littéraires autour des proverbes.

Cette proposition d'atelier est basée sur mon expérience en tant qu'animateur de jeux similaires dans le festival Sémaphore (festival culturel autour de la poésie dans le Sud-Finistère). Ces ateliers ludiques ont lieu sur deux journées, sur la base du volontariat, et se déclinent sous différentes formes parmi lesquelles :

- des ateliers de production poétique sur la base de rimes choisies par les participant-e-s
- des ateliers de production libre à partir d'une liste de mots choisis au hasard qu'il convient de placer dans son texte
- des ateliers de production par rotation (type cadavre exquis).

Ici, un atelier peut retenir notre attention pour le projet CRéP, celui du « Sioukan ». Le Sioukan consiste à écrire d'une part une proposition commençant par « si » ou « quand », et d'autre part une proposition au conditionnel ou au futur. Cette recette de production en binôme paraît s'appliquer fort bien à la combinaison de proverbes. *Si en avril, il ne faut pas se découvrir d'un fil, il ne faudra pas déshabiller Paul pour habiller Pierre.*

De manière générale, ces jeux littéraires sont un exercice qui présente l'intérêt premier d'être ludique et accessible à des personnes d'âges très différents. Tels que pratiqués au festival Sémaphore, ils font venir des publics assez variés en termes de tranche d'âge et de familiarité à la poésie ou à la production littéraire de manière générale. Les moments d'écriture étant assez brefs, ils permettent aux un-e-s et aux autres de se familiariser à son rythme avec l'exercice. Chacun-e est également libre de son interprétation du rendu final, et les productions oscillent souvent entre des choses empreintes d'une grande poésie et de lyrisme, et d'autres plus comiques ou détournées.

Avec l'exemple des proverbes, il est tout autant possible de combiner des propositions qui vont bien ensemble et créent un sens nouveau que de produire des phrases inattendues, drôles ou quelque peu absurdes. La visée ludique reste toujours un moyen, et d'amuser chacun-e jusqu'au néophyte, et de rappeler la prétention modeste de l'atelier. Le format atelier permet aussi de se plonger collectivement dans un moment de production, et la lecture des écrits de chacun-e a vocation à générer de l'inspiration pour les autres dans la continuité de l'atelier. Avec le temps et l'appropriation de la consigne pour toutes et tous, les productions deviennent plus subtiles et intéressantes.

Alexandrine Platon

IDENTIFICATION D'UNE EXPÉRIENCE INSPIRANTE

Alexandrine PLATON

<https://www.francofete.qc.ca/jeux/jeux2016.pdf>
Mini-jeux pour la découverte de l'interculturalité.

<http://candycrushsaga.com/en/>
Principe d'application à prendre pour exemple.

<http://www.androidappsgame.com/puzzle-proverbs/fr>
Application téléphonique: puzzle de proverbes

<http://www.recapitout.fr/P-747-302-A1-jeux-de-memoire-a-imprimer-reconstituer-mots-expressions-proverbes.html#proverbes>
Autres mini-jeux à prendre en compte.

Claire Bertinchamp

Réalité mixte en Bibliothèque Universitaire

- Partage de connaissances :
 - Compréhension différente : projet, attentes/besoins décideurs/utilisateurs, cours
 - Approches différentes
 - Rebondir, débats, tensions, compromis
- Partage interdisciplinaire :
 - étudiant Master d'Analyse et valorisation des usages numériques : n'ose pas forcément s'interposer mais réussit tout de même à donner son avis ; au carrefour pour la thématique
- Formes : divers exercices
 - Session chapeaux : faits, émotions, critiques, positif, créativité
 - Echange de groupes : commence à travailler puis on reprend le travail de l'autre groupe après un temps d'appropriation
 - Projet idéal ; itérations jusqu'à projet plus réaliste

Analyse de l'activité collective dans un contexte de projet architectural

- Mémoire Master 1 Bibliothèque Universitaire : Projet de conception d'espaces de travail en groupe, individuel et de lecture seule
- De nombreux espaces ne sont pas conçus en fonction des besoins et ne sont pas utilisés comme espérés par les concepteurs (→ Source : Christian Martin)
- Ecoute active : psychologie, prendre en considération l'individu, comprendre ses attentes/besoins
- Concevoir un lieu adapté et favorisant l'appropriation par les futurs utilisateurs → beaux espaces non utilisés comme espérés ou interprétation des besoins basés sur des représentations fausses
- Observations de comment se passe le travail en groupe. Entretiens semi-directif pour mieux comprendre.

Barbara Gineau

TITAK KREYOL

Conseil Général de la Martinique

Pendant la semaine internationale du créole, exercez-vous à deviner la suite du proverbe cité...

<https://www.youtube.com/watch?v=09YTB8QZAGw>



Malles pédagogiques les petits débrouillards



[http://www.wikidebrouillard.org/index.php?
title=ADN_extrait_d%27un_oignon_ou_d%27une_banane](http://www.wikidebrouillard.org/index.php?title=ADN_extrait_d%27un_oignon_ou_d%27une_banane)

Audrey Arnt

« Sculpter des proverbes »

Association Atoutage : gestion de projet, méthodologie, conférences, animations et conseil pour ceux qui souhaitent des réponses intergénérationnelles à des problématiques sociales

1) Questionner la connaissance de ce qu'est un proverbe

- Racontage d'une histoire
- Proposition de trois proverbes illustrant l'histoire
- Recherche commune de définition du proverbe et d'exemple

2) Illustrer un proverbe selon une thématique

- Créer des sous-groupes égaux de générations différentes
- Tirer au hasard des proverbes
- Débattre sur le sens des proverbes et imaginer une sculpture vivante

« Sculpter des proverbes »

Association Atoutage : gestion de projet, méthodologie, conférences, animations et conseil pour ceux qui souhaitent des réponses intergénérationnelles à des problématiques sociales

- Présenter sa sculpture et la faire deviner aux autres



3) Evaluer la satisfaction des participants par l'utilisation des smileys

Créatic – CReP Haïti / Port-au-Prince



Université Paris 8
29 novembre 2016

Cy