

Propositions d'évènements pour la boîte à outils Makerspace Arts&Crafts

1. Réaliser un guidage adapté aux enfants

L'évènement

Les enfants ont une perception différente de la bibliothèque et de ses offres que les adultes, aussi parce que les offres pour eux sont différentes. Le guidage dans les bibliothèques est néanmoins souvent orienté vers les adultes: les adultes sont guidés à travers la bibliothèque à l'aide d'inscriptions. La boîte à outils Arts&Crafts permet de créer un guidage adapté aux enfants: Selon les intérêts des enfants, du point de vue des enfants et de manière à ce que les enfants les comprennent. Ce sont aux enfants eux-mêmes de décider du visuel exact du guidage pour enfants, ils vont probablement utiliser plus d'images et de couleurs que des adultes. Il convient ainsi de collaborer avec des enfants pour découvrir ce qu'ils considèrent comme étant important dans la bibliothèque, ce qu'ils veulent absolument trouver et comment ils se le représenteraient. Ensuite, il faut concevoir le guidage, p. ex. sur une tablette graphique, avec la machine à coudre ou le 3Doodler. Il ne reste alors plus qu'à installer le guidage dans la bibliothèque avec les enfants.

- Tout d'abord, il convient d'explorer la bibliothèque avec un groupe d'enfants qui la connaissent. Qu'est-ce qu'ils trouvent important? Où vont-ils et pour faire quoi? Y a-t-il des offres, salles, coins qui ne les intéressent pas? Y a-t-il p. ex. des règles qu'ils trouvent importantes? Pour cela, on peut parcourir l'ensemble de la bibliothèque avec le groupe et poser des questions ou les laisser décrire la bibliothèque. L'important est de clarifier petit à petit où les enfants veulent donner des indications concernant la bibliothèque: pour que d'autres enfants puissent les comprendre.
- Ensuite, il convient de montrer ce qui peut être créé avec une machine à coudre, la tablette graphique, le 3Doodler (et peut-être d'autres matériaux disponibles).
- Puis, il faut refaire un tour avec les enfants pour voir comment ils procéderaient pour installer le guidage pour l'ensemble des lieux: sous forme d'image dessinée, d'objet 3D ou en tissu? (il convient de noter les propositions pour s'en rappeler plus tard.)
- Ensuite, ces objets seront fabriqués/créés/dessinés, etc. Pour ce faire, les enfants travaillent toujours avec les adultes. (il peut aussi s'agir de parents, bénévoles, etc. Mais il est clair que les enfants ne peuvent pas être laissés sans surveillance avec le 3Doodler ou la machine à coudre.)
- La partie bricolage peut être effectuée à plusieurs dates. L'important est que les objets réalisés soient réellement installés, accrochés, etc. dans la pièce, même pour un temps limité.

Éléments nécessaires

La boîte à outils Art&Crafts constitue une bonne base pour le projet (les images conçues sur la tablette doivent ensuite être imprimées). Elle peut être complétée avec d'autres matériaux de bricolage.

Remarques

Un tel guidage peut être vérifié, complété, etc. de temps en temps. On peut demander aux enfants s'ils le trouvent toujours adapté, s'ils veulent le compléter, etc. Il est possible d'indiquer quel enfant a réalisé quoi afin de pouvoir leur donner en cadeau en cas de changement.

2. Edit Yourself Into History

L'évènement

Rendre des histoires locales ou autres vivantes en s'intégrant soi-même dans les images historiques: cet évènement permet tant de s'intéresser à l'histoire qu'aux programmes graphiques.

- Avant l'évènement, on décide quelle histoire sera concrètement traitée. Pour cela, il faut chercher des supports et images (livres de droit ou du domaine public, p. ex. dans les archives locales ou d'un musée). Veut-on p. ex. traiter de la période de l'industrialisation dans la commune, de l'histoire de l'émigration de la commune au 19e ou de la vie à une époque précise?
- Les participants à l'évènement auront pour mission de s'intégrer eux-mêmes dans une des images. Ils devront également ajouter une courte description: qu'y a-t-il sur l'image? Pourquoi veulent-ils justement figurer sur cette image? Qui représentent-ils? Que voudraient-ils apprendre s'ils se trouvaient effectivement sur cette photo à cette période? Cela permet aux participants d'aborder l'histoire choisie. Pour cela, ils doivent avoir accès à du matériel (littérature, journaux, tracts, films, autres images de l'époque, etc.).
- Ensuite seulement, les participants entreprennent de s'intégrer dans les images. Celles-ci peuvent soit être photographiées avec la caméra de la tablette graphique, être scannées à l'aide d'un scanner ou numérisées avant l'évènement. L'ajout peut être réalisé à l'aide des programmes graphiques sur la tablette. (Des instructions peuvent être préparées si nécessaire au préalable.)
- Les résultats peuvent être emportés par les participants, mais aussi affichés, après accord.

Éléments nécessaires

La tablette graphique dans la boîte à outils Arts&Crafts fournit tous les outils graphiques nécessaires. Les images et le matériel doivent être trouvés au préalable.

3. Ma commune, comme elle devrait être

L'évènement

Dans cet évènement, les participants réalisent ou représentent la commune comme ils l'aimeraient. Pour cela, des cartes de la commune actuelles et suffisamment grandes sont nécessaires, puis il convient de laisser les participants d'y ajouter p. ex. des objets qu'ils ont fabriqués avec le 3Doodler ou la machine à coudre/à broder qu'ils trouvent particulièrement importants/biens/intéressants ou qu'ils aimeraient changer/ajouter à leur commune.

Ces objets amèneront de bonnes discussions entre les participants.

Éléments nécessaires

Outre la boîte à outils Arts&Crafts, des cartes de la commune en question sont nécessaires. D'autres matériaux peuvent être ajoutés.

L'évènement peut être intégré dans des processus (planification de commune) ou évènements plus vastes (p. ex. les représentantes et représentants de la commune peuvent contempler les cartes terminées et discuter pour éventuellement s'en servir de base pour des modifications).

4. Peinture de paysage, numérique

L'évènement

Pour cet évènement, les participants prennent des photos des environs et les modifient numériquement pour transformer le paysage réel en fantaisie.

- Lors d'une première étape, les participants prennent des photos du paysage local (ils peuvent partir en groupes ou apporter de telles images à l'évènement). Pour ce faire, il est possible d'utiliser l'appareil photo de la tablette graphique ou d'autres appareils numériques.
- Lors d'une deuxième étape, ils peuvent collaborer pour utiliser les différentes possibilités du traitement numérique d'images de la tablette graphique. Pour ce faire, il est possible au préalable de réaliser une aide p. ex. concernant les filtres de Krita ou d'autres programmes.
- Les images à traiter peuvent être sélectionnées conjointement, puis présentées/affichées les unes à côté des autres. Ou proposées pour une sélection libre.

Éléments nécessaires

La tablette graphique et une possibilité d'imprimer les images capturées suffisent amplement pour cet évènement.

5. Meilleur que l'original

L'évènement

Pour cet évènement, les participants essayent de reproduire une ou plusieurs œuvres d'art originales avec les appareils de la boîte à outils Arts&Craft. Il peut s'agir d'œuvres connues ou d'artistes locaux. S'il y a-t-il par exemple des œuvres d'art publiques (sculptures, puits, etc.), celles-ci peuvent également servir de point de départ. L'objectif est d'exploiter les possibilités de la technologie.

- Une ou plusieurs œuvres d'art doivent être sélectionnées au préalable et documentées (p. ex. plusieurs images de différentes perspectives). Éventuellement, pour les artistes locaux, l'œuvre d'art peut être empruntée pour l'évènement.
- Les technologies de cette boîte à outils sont élaborées pour ces évènements et il convient d'expliquer la tâche aux participants. Tous les appareils, même la Scan'n'Cut ou la machine à coudre peuvent être utilisés.

- Les interprétations de l'original peuvent être laissées aux participants ou exposées.

Éléments nécessaires

Outre les technologies de la boîte à outils Arts&Crafts, il peut être pratique de mettre d'autres ordinateurs avec des programmes graphiques vectoriels (p. ex. Inkscape) à disposition, pour les créer pour les modèles Scan'n'Cut qui seront ensuite coupés ou cousus/brodés.