



Ateliers numériques créatifs

Thierry Pasquier

Le logiciel libre Scratch est couramment utilisé à l'Espace Mendès France, le centre de culture scientifique du Poitou-Charentes, situé à Poitiers. Il trouve classiquement sa place dans différents contextes :

- des ateliers de sensibilisation à l'informatique et à la programmation ;
- des activités scientifiques d'astronomie pour exposer et simuler des phénomènes ;
- des sessions orientées vers le jeu et la création.

Des ateliers numériques créatifs proposés par le Lieu multiple, le pôle dédié à la création numérique du centre, complètent cette offre. Ils s'adressent aux jeunes publics — notamment en situation de handicap — et combinent Scratch et la carte d'interface Makey Makey pour créer des dispositifs interactifs sonores et graphiques. L'objectif est d'utiliser des outils accessibles, souples et évolutifs et de les insérer dans une double démarche, pédagogique et créative, ouverte et ludique, où les notions de faire, de découverte et de plaisir sont essentielles. Des sessions de formation de formateurs ou d'accompagnateurs sont aussi organisées.

Afin de créer des collaborations nouvelles entre des groupes sociaux et culturels qui se côtoient peu habituellement, ces ateliers sont souvent proposés et argumentés en relation avec des manifestations existantes. Par exemple la Fête de la musique ou récemment un ensemble de manifestations sur le thème de la Lune. Le premier atelier proposait de « Taper sur une banane pour jouer un son de caisse claire, frotter un trait de crayon pour un solo de Van Halen, frapper la main de votre grand-mère pour une valse de Chopin. [...] revisiter le concept de l'homme orchestre [...] créer son instrument en choisissant ses matériaux favoris (fruits et légumes en tous genres, aluminium, pâte à modeler, etc.) puis dire à l'ordinateur quoi jouer. » Le second

atelier invitait à « explorer la Lune à l'aide d'un petit vaisseau. Vous devrez jouer de toutes vos astuces pour alunir au bon endroit en un seul morceau. »

Tout en proposant un espace d'expression ou d'apprentissage, nous cherchons à favoriser un regard réflexif et critique sur le numérique. Nous gardons en tête la fameuse question posée par Seymour Papert « *Should the kid program the computer, or should the computer program the kid ?* »