



Le numérique d'aujourd'hui
pour les citoyens de demain !

UN ATELIER EN DÉTAIL

• COLORIAGE 3D •

“ Animation pour les plus jeunes. L'enfant sera amené à choisir puis à colorier un dessin parmi une sélection. Dessin qui sera ensuite animé grâce une application pour tablette. Des petits exercices de mise en valeur de l'activité peuvent suivre.

Durée de l'atelier :	2 heures
Nombre d'animateur :	1 animateur
Taille du groupe :	12 par animateur
Âge :	3 ans et +

OBJECTIFS GÉNÉRAUX

- Favoriser l'épanouissement de l'enfant à travers la créativité.
- Eduquer à la citoyenneté, au travail collaboratif et au partage.
- Faire découvrir et manipuler des outils numériques.

Compétences techniques mises en valeur :

- Découverte de l'utilisation d'une tablette
- Manipulation d'applications sur tablette
- Distinction entre virtuel et réalité (app. Quiver)
- Utilisation de l'outil caméra





Le numérique d'aujourd'hui
pour les citoyens de demain !

UN ATELIER EN DÉTAIL

DIFFICULTÉ: ★★☆☆☆

Accessible aux plus jeunes, cet atelier créatif permet de donner vie à des dessins conçus pour l'emploi de l'application QUIVER. Celle-ci permet de passer de la réalité au virtuel. Cet atelier permet aussi à l'enfant de repartir avec sa réalisation pour l'animer de chez lui, avec l'aide de ses parents au besoin.

LOGISTIQUE: ★★☆☆☆

Entièrement réalisable sur tablette, l'atelier ne nécessite que peu de matériel et reste très mobile. Une connexion Internet peut-être nécessaire pour charger des modèles supplémentaires dans l'application.

LISTE DU MATÉRIEL: ★★☆☆☆

- Nous : tablettes, fiches pédagogiques en lien avec l'atelier.
- Structure d'accueil : salle, tables, chaises, feutres et crayons de couleur.

COÛT: ★★☆☆☆

L'atelier est réalisé avec une application libre disponible sur Android et Apple et ne nécessite pas d'autre matériel particulier.

Mais... C'est quoi un logiciel libre ?

C'est un logiciel qui permet à ses utilisateurs de l'exécuter, le copier, le distribuer, l'étudier, le modifier et l'améliorer. Il se différencie d'un logiciel propriétaire par les libertés et le partage qu'il accorde à tous et entre tous les usagers.

Pour en savoir plus : <https://framsoft.org/>

Logiciel(s) utilisé(s)

- **Quiver** (<http://www.quivervision.com/apps/>)

Recommandations

- Utilisez de préférence le site officiel : vous éviterez l'installation d'applications indésirables voire intrusives sur votre ordinateur.
- Sinon optez pour SourceForge ou commentcamarche.
- Enregistrez le fichier exécutable et analysez-le avec votre antivirus, on n'est jamais trop prudent !
- Prenez le temps de lire les boîtes de dialogue qui s'affichent et décochez les cases sélectionnées par défaut. Puis laissez-vous guider.



Le numérique d'aujourd'hui
pour les citoyens de demain !

UN ATELIER EN DÉTAIL

OBJECTIFS OPÉRATIONNELS

Séances	Déroulement de la séance
1	<p>Présentation de l'atelier. Choix du dessin. Coloriage. Utilisation d'une tablette, d'une application. Explication de Quiver. Prise d'une photo. Durée : 2h</p>

