

Créer un Fablab en établissement ?

Pourquoi se lancer

> Les 5 missions

Formation/Animation/Développement/Insertion/Coop-inter

*renouveler le rapport aux savoirs, les relations
jeunes/enseignant·e·s, développer l'autonomie*

> Les jeunes ne sont pas des digital native

Leurs usages sont très spécifiques, routiniers et peu diversifiés

Il n'y a pas de compétences « innées » pour le numérique

*Donc créer des Médiations par la fabrication, par une
démarche empirique, en tout cas qui repose sur une
pédagogie active.*

*Ouvrir les possibles, rendre accessibles des connaissances,
développer des savoir-faire*

*par le bricolage, la bidouille, l'entraide, le partage de
connaissances, de compétences.*

Passer d'une idée à sa réalisation (assez) rapidement

*Réfléchir en fabriquant, trouver des solutions par une
réflexion collaborative, susciter la créativité*

*Questionner le mode de consommation, de fabrication, se
réapproprié les processus technologiques*

Quelles étapes

Créer un comité de pilotage, une équipe de suivi du projet

Visiter des fablab du territoire

Écrire un projet (ou pré-projet)

Associer des partenaires

Planifier les étapes de création

Élaborer un plan d'investissement

Communiquer en interne, faire valider dans les instances

Préfigurer, se former

Rédiger un règlement intérieur

Débuter assez tôt la fabrication, donner à voir des possibles

Certifier les compétences - open badge

Créer du lien, susciter l'envie

> Quels collègues incontournables

TIM, PhCh, Agroéquipement, ESC, ATFR, ...

> Comment associer les jeunes au départ

ALESA, PIC BTS, Projet pédagogique de classe

> Exemples d'animation

Les « Openlabs »

visite/découverte des équipements du FabLab

présentation des conditions d'utilisation

présentation des projets en cours ou à venir

Découverte de la matériauthèque

découvrir les nouveaux matériaux disponibles et leurs utilisations possibles

Barcamp

rencontres, présentations ouvertes, atelier-événement participatif

Hackathon

événement où des développeurs se réunissent pour faire de la programmation informatique collaborative, sur plusieurs jours (hack + marathon)

Concours de projets, de conception de prototypes

Interne ou en invitant d'autres établissements.

Ex : réalisation de mobilier pour le foyer, d'équipements numériques, Jeu vidéo...

Maker Faire,

des makers présentent leurs réalisations, partagent leurs connaissances et invitent les participants à produire quelque-chose.

Expositions

dédiées à la présentation des objets réalisés