

## 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*