



MAISON DU
NUMERIQUE ET
DE L'INNOVATION
DU CALAIS

ATELIERS ENFANTS

Avril 2025

SOMMAIRE

1. Les métiers du Numérique	3
1.1 Présentation des métiers du Numérique et visite des lieux	3
1.2 Présentation des métiers du Numérique et expérimentation de la réalité virtuelle	3
2. Do It Yourself (DIY)	4
2.1 Personnalisation de magnets et badges	4
2.2 Personnalisation d'objets	4
2.3 Personnalisation de t-shirt	5
2.4 Création d'un robot artiste	5
3. Initiation et sensibilisation aux outils numériques	6
3.1 Découverte de la tablette	6
3.2 Découverte de l'ordinateur	6
3.3 Sensibilisation aux dangers du numérique	7
4. Conception, impression et animation 3D	8
4.1 Modélisation et impression d'objet : 6 ans et +	8
4.2 Modélisation et impression d'objet : 9 ans et +	9
4.3 Modélisation et impression d'objet : 11 ans et +	10
4.4 Modélisation, navigation et animation d'une scène 3D	11
5. Réalité virtuelle	12
5.1 Découverte et interactions en RV	12
5.2 Découverte et sensations dans un monde de RV	13
5.3 Découverte du métavers	13
5.4 Escape game pédagogique 6 ^e en réalité virtuelle	14
5.5 Escape game « Le trésor de La Buse »	14
5.6 Escape game 5 ^e « Le trésor de Barbe-Noire »	15
6. Développement informatique	16
6.1 Programmation d'un Ozobot	16
6.2 Programmation d'un Matatalab	17
6.3 Makey-Makey	17
6.4 Programmation Scratch	18
6.5 Création d'une application	18
6.6 Développement d'un jeu 2D	19
6.7 Développement d'un jeu 3D	19
7. Multimédia	20
7.1 Atelier vidéo	20
7.2 Atelier graphisme - Canva	20
7.3 Atelier graphisme - Inkscape	21

1- LES MÉTIERS DU NUMÉRIQUE

1-1. PRÉSENTATION DES MÉTIERS DU NUMÉRIQUE ET VISITE DES LIEUX

A partir de **12 ans**

A partir de la **5^e**

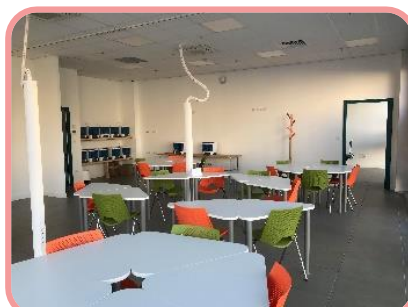
Cet atelier organisé au sein des locaux de l'association est composé de 2 parties :

Une partie est dédiée à **la visite des locaux** : l'espace collaboratif situé au 1^{er} étage de Calais Cœur de Vie et le FABLAB situé au rez-de-chaussée du centre. Les activités de l'association sont présentées : casques de réalité virtuelle, Ozobot, Matatalab, imprimantes 3D, presses à chaud, ...

La deuxième partie concerne une **présentation des métiers du numérique** : sous forme d'application, les participants pourront découvrir les différents métiers au travers de petits exercices, l'objectif étant notamment de susciter quelques vocations.



Durée : **1h30**



Nbre de participants max. : **30**



Objet : **Non**

1-2. PRÉSENTATION DES MÉTIERS DU NUMÉRIQUE ET EXPÉRIMENTATION DE LA RÉALITÉ VIRTUELLE

A partir de **12 ans**

A partir de la **5^e**

Cet atelier organisé au sein des locaux de l'association est composé de 2 parties :

La première partie concerne une **présentation des métiers du numérique** : sous forme d'application, les participants pourront découvrir les différents métiers au travers de petits exercices, l'objectif étant notamment de susciter quelques vocations.

La deuxième partie est consacrée à une **découverte de la réalité virtuelle**. Les participants pourront tester différentes applications.



Durée : **1h30** ou **2h00**

Nbre de participants max. : **30**



Objet : **Non**

2- DO IT YOURSELF (DIY)

2-1. PERSONNALISATION DE BADGES ET/OU MAGNETS

Pour les 3/6 ans
Pour les **PS/CP**

Cet atelier consiste à personnaliser un badge et/ou un magnet. Les participants peuvent dessiner ou insérer une illustration qu'ils incorporeront dans leurs objets. Chaque participant repart avec son objet une fois l'atelier fini.



Durée : 1h

Nbre de participants max. : 30

Objet : **Oui** (payant - sur devis)

Compétences développées : **Création artistique + Utilisation d'une presse**

Thématique à définir : **Halloween, Noël, dessins animés, Pâques...**

Merci d'indiquer le thème choisi au moment de la réservation (Réalisation de coloriages ou recherche d'images sur internet selon l'âge des enfants)

2-2. PERSONNALISATION D'OBJETS

A partir de 6 ans
A partir du **CP**

Cet atelier est dédié à la personnalisation d'un objet (à définir). Les participants utilisent l'ordinateur pour créer un visuel qu'ils viendront appliquer sur l'objet. Chaque participant personnalise son objet selon le thème choisi.



Durée : 1h

Nbre de participants max. : 30

Objet : **Oui** (payant - sur devis)

Compétences développées : **Création artistique + Initiation à l'informatique + Découverte de la sublimation**

Logiciel utilisé : **Sawgrass Creative Studio**

Objet à définir : **mug, gourde, sac de sport, trousse, porte-clefs**

Thématique à définir : **Halloween, Noël, dessins animés, Pâques...**

Merci d'indiquer l'objet et le thème choisis au moment de la réservation

2-3. PERSONNALISATION D'UN T-SHIRT

A partir de 11 ans

A partir du **CM2**

Cet atelier consiste à personnaliser un t-shirt. Les participants utilisent l'ordinateur pour composer un visuel qu'ils viendront appliquer sur le textile. Chaque participant repart avec son t-shirt à la fin de l'atelier.



Durée : 1h

Nbre de participants max. : 30

Objet : **Oui** (payant - sur devis)

Attention : La taille des t-shirts est à fournir 4 semaines avant l'atelier

Compétences développées : **Création artistique + Initiation à l'informatique + Découverte de la sublimation**

Logiciel utilisé : **Sawgrass Creative Studio**

Thématique à définir : **Halloween, Noël, dessins animés, Pâques...**

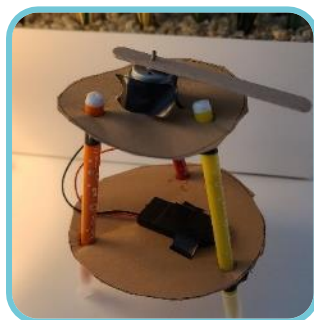
Merci d'indiquer le thème choisi au moment de la réservation

2-4. CRÉATION D'UN ROBOT ARTISTE

Pour les 9/10 ans

Pour les **CM1/CM2**

Cet atelier consiste pour les participants à créer un robot artiste qui dessinera tout seul des formes arrondies. Chaque enfant repart avec le robot qu'il a fabriqué.



Durée : 1h30

Nbre de participants max. : 15

Objet : **Oui** (payant - sur devis)
1 robot par enfant

Compétences développées : **Fabriquer un robot simple + Découvrir quelques notions de mécanique et d'électronique**

3- INITIATION ET SENSIBILISATION AUX OUTILS NUMÉRIQUES

3-1. DÉCOUVERTE DE LA TABLETTE

Pour les **6/8 ans**
Du **CP** au **CE2**

Cet atelier consiste à faire découvrir aux participants la manipulation d'une tablette Android. Ils prendront part à diverses activités telles que replacer des parties du costume d'un garde et d'un écolier anglais, replacer les principaux monuments de Londres ou de Calais sur une carte, visionner des vidéos 360° ou voyager sur un planisphère (selon la thématique choisie).



Durée : **1 heure**

Nbre de participants max. : **30**

Objet : **Non**

Compétences développées : **Utilisation de la tablette tactile + Découverte de villes et monuments**

Thématique à définir (au moment de la réservation) :

A) Londres

B) Dragon

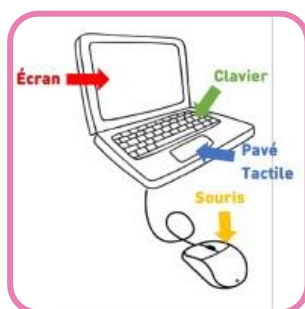
C) Autour du monde

D) Harry Potter

3-2. DÉCOUVERTE DE L'ORDINATEUR

Pour les **5/7 ans**
De la **GS** au **CE1**

Au cours de cet atelier, les enfants auront l'occasion de découvrir l'informatique en apprenant à utiliser la souris et le clavier d'un ordinateur. Ils appréhenderont notamment le repérage des lettres et des chiffres.



Durée : **1h00**

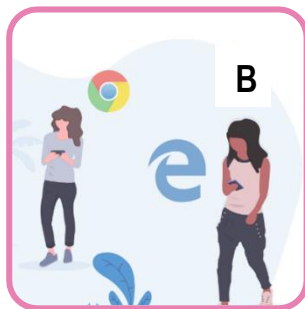
Nbre de participants max. : **30**

Objet : **Non**

3-3. SENSIBILISATION AUX DANGERS DU NUMÉRIQUE

A partir de **9 ans**
A partir du **CM1**

Ces ateliers ont pour objectif de sensibiliser les jeunes aux différents dangers de l'informatique et notamment d'internet. Plusieurs conseils et petites astuces leur seront donnés. Les ateliers sont organisés sous forme de jeux et questionnaires afin de favoriser les échanges.



Durée : **1h00**

Nbre de participants max. : **30**

Objet : **Non**

Thématique à définir (au moment de la réservation) :

- A) **Données personnelles et protection**
- B) **Trace de navigation, identité numérique et e-réputation**
- C) **Sensibilisation au cyberharcèlement**

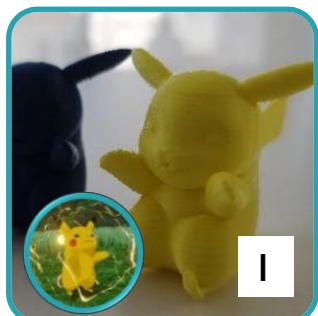
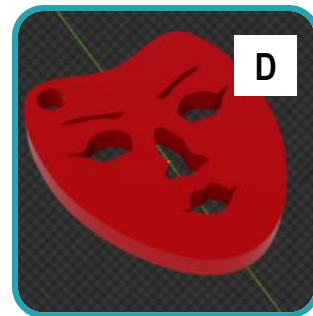
4- CONCEPTION, IMPRESSION ET ANIMATION 3D

4-1. MODÉLISATION ET IMPRESSION D'OBJETS : 6 ans et +

A partir de 6 ans

A partir du CP

Au cours de cet atelier, les participants auront l'occasion de personnaliser ou créer un objet en lien avec le thème choisi à l'aide du logiciel 3D Blender. Ils pourront ainsi, étape par étape, découvrir la modélisation 3D en choisissant les formes des différents éléments de l'objet. Un temps est consacré à la découverte du fonctionnement des imprimantes 3D.



Durée : 1h00

Nbre de participants max. : 30

Objet : Oui (payant - sur devis)

Compétences développées : Découverte générale de l'informatique et de la 3D + Navigation dans une scène 3D + Suivi d'une courbe d'animation + Animation + Colorisation + Modélisation par ajouts et transformation de points, d'arêtes et de faces + Mise à l'échelle et exportation pour impression 3D (compétences différentes en fonction de la thématique choisie).

Logiciel utilisé : Blender

Thématique à définir :

A) Harry Potter

B) Dragon Draffy

C) Dinosaures (max. 10 ans)

D) Masque de carnaval (max. 10 ans)

E) Lapin de Pâques

F) Halloween (max. 10 ans)

G) Vélo - Tour de France

H) Petit biscuit (max. 10 ans)

I) Pokémon

J) Rennes de Noël

K) Crâne d'halloween (max. 10 ans)

Merci d'indiquer le thème choisi au moment de la réservation

4-2. MODÉLISATION ET IMPRESSION D'OBJETS : 9 ans et +

A partir de 9 ans

A partir du CM1

Au cours de cet atelier, les participants auront l'occasion de modéliser et même d'animer, à l'aide du logiciel 3D Blender, des personnages ou objets dans des univers variés. Les participants peuvent ainsi, étape par étape, découvrir la modélisation 3D et l'animation de modèles 3D.



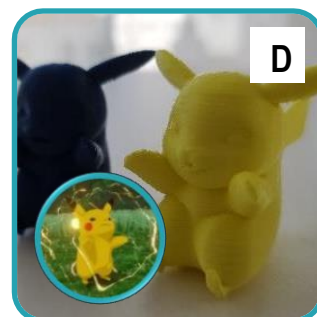
A



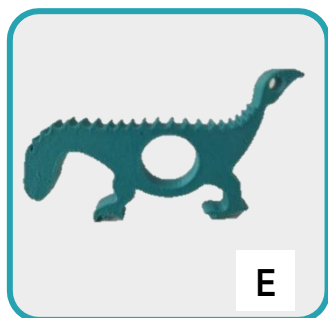
B



C



D



E



F



G



H



I



J



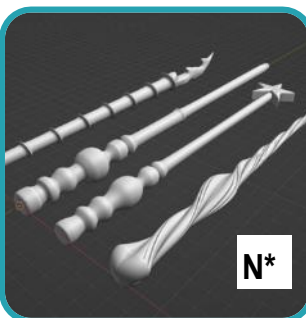
K



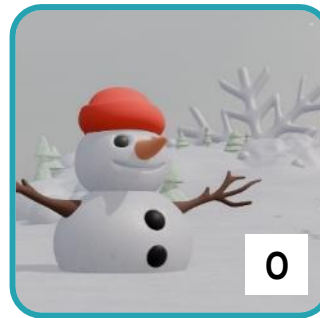
L



M



N*



O

Durée : 1h00

Nbre de participants max. : 30

*Objet : Oui (payant - sur devis)

Compétences développées : Découverte générale de l'informatique et de la 3D + Navigation dans une scène 3D + Suivi d'une courbe d'animation + Animation + Colorisation + Modélisation par ajouts et transformation de points, d'arêtes et de faces + Sculpture numérique + Effets spéciaux + Composition d'une scène 3D + Mise à l'échelle et exportation pour impression 3D (compétences différentes en fonction de la thématique choisie).

Logiciel utilisé : Blender

Thématique à définir :

A) Groot (avec animation)

B) Maisons Harry Potter

C) Phare de Calais

D) Pokémon (avec animation)

E) Ouvre porte Dragon

F) Baguette magique

G) Londres

H) Petit prince (avec animation)

I) Marvel – Captain America

J) Marvel – Wonder Woman

K) Vélo – Tour de France (avec animation)

L) Rennes de Noël (avec animation)

M) Charlie et la chocolaterie

N) Sculpture d'une baguette magique

O) Bonhomme de neige (avec animation)

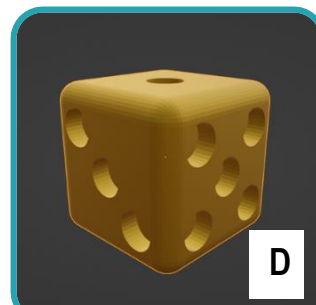
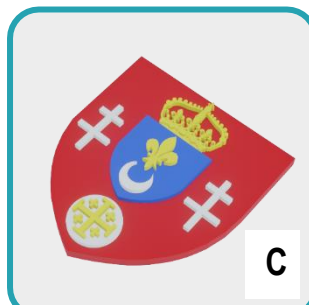
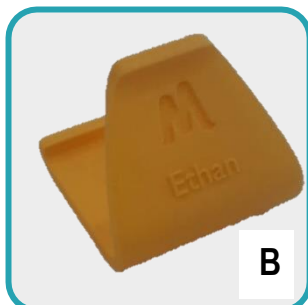
Merci d'indiquer le thème choisi au moment de la réservation

4-3. MODÉLISATION ET IMPRESSION D'OBJETS / 11 ans et +

A partir de 11 ans

A partir de la 6^e

Au cours de cet atelier, les participants auront l'occasion de créer des objets plus complexes à partir de techniques spécifiques, permettant ainsi d'aborder la modélisation 3D plus en profondeur.



Durée : 2h00

Nbre de participants max. : 30

Objet : Oui (payant - sur devis)

Compétences développées : Découverte générale de l'informatique et de la 3D + Navigation dans une scène 3D + Suivi d'une courbe d'animation + Animation + Colorisation + Modélisation par ajouts, transformation de points, d'arêtes et de faces, par booléen, par courbe + Gestion d'un système de calques + Composition d'une scène 3D + Mise à l'échelle et exportation pour impression 3D (compétences différentes en fonction de la thématique choisie).

Logiciel utilisé : Blender

Thématique à définir (au moment de la réservation) :

- A) Arbre à bijoux

- B) Support de téléphone

- C) Blason de la ville de Calais

- D) Le dé

- E) Le cavalier (pièce d'échiquier)

Merci d'indiquer le thème choisi au moment de la réservation

4-4. MODÉLISATION, NAVIGATION ET ANIMATION D'UNE SCÈNE 3D

A partir de 11 ans

A partir de la 6^e

Cet atelier consiste à créer une figurine Funko Pop personnalisée à l'aide du logiciel 3D Blender. Les participants vont, étape par étape, découvrir la modélisation 3D et ainsi ajouter des éléments et caractéristiques à leurs figurines.



Durée : **3h00 min. (divisible)**

Nbre de participants max. : **30**

Objet : **Non**

Compétences développées : **Navigation dans une scène 3D + Composition par ajouts d'objets 3D + Colorisation + Personnalisation + Sculpture numérique + Gestion de système de calques + Mise à l'échelle et exportation pour impression 3D**

Logiciel utilisé : **Blender**

5- RÉALITÉ VIRTUELLE

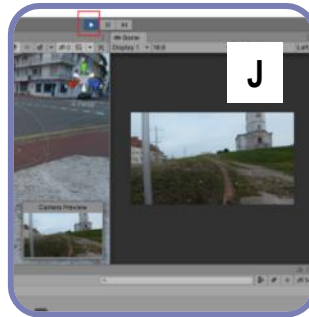
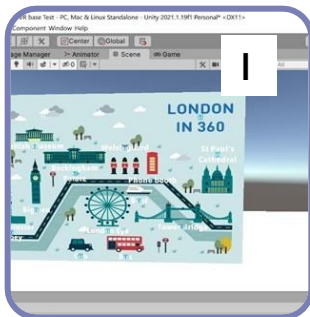
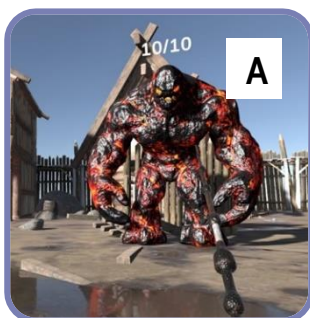
Attention : La réalité virtuelle est déconseillée aux personnes susceptibles de faire des crises d'épilepsie et n'est accessible aux enfants qu'à partir de 9 ans

5-1. DÉCOUVERTE ET INTERACTIONS EN RV*

A partir de 9 ans

A partir du CM1

Au cours de cet atelier, les participants pourront découvrir les bases de la *Réalité Virtuelle sur un thème à déterminer. Un didacticiel permet de se familiariser avec la technologie.



Durée : 1h00

Nbre de participants max. : 30

Objet : Non

Compétences développées : Manipuler la technologie + Mise en place d'une scène virtuelle + Créer un système de déplacement virtuel + Développer des interactions virtuelles + Lancer une application en réalité virtuelle

Logiciels utilisés : Oculus, SteamVR

Thématique à définir (au moment de la réservation) :

A) Harry Potter

B) Charlie et la chocolaterie

C) Le petit prince

D) Marvel

E) Pokémon

F) Sport

G) Multi-expériences

H) Dragon

I) Londres

J) Phare de Calais

Merci d'indiquer le thème choisi au moment de la réservation

5-2. DÉCOUVERTE DE SENSATIONS DANS UN MONDE DE RV

A partir de **15 ans**

A partir de la **2^{nde}**

Cet atelier propose une expérience à sensations fortes et est réservé à un public plus mature. On y retrouve des applications provoquant des émotions fortes chez le joueur (adrénaline, peur, ...).



Durée : **1h00**

Nbre de participants max. : **30**

Objet : **Non**

Compétences développées : **Manipuler la technologie + Calibrer des appareils + Prise en mains des interactions virtuelles + Gérer une bibliothèque d'applications + Gérer ses émotions**

Logiciels utilisés : **Oculus, SteamVR**

5-3. DÉCOUVERTE DU MÉTAVERS

A partir de **11 ans**

A partir de la **6^e**

Au cours de cet atelier, les participants pourront découvrir l'univers Métavers. Ils pourront visiter une multitude de mondes virtuels, créés par la communauté, sur des thèmes variés. L'atelier est en multijoueur, c'est-à-dire que les participants peuvent se voir et explorer ensemble s'ils le souhaitent.

Attention : Cet atelier ne peut être réalisé que dans les locaux de la Maison du Numérique et de l'Innovation



Durée : **1h00**

Nbre de participants max. : **15**

Objet : **Non**

Compétences développées : **Manipuler la technologie + Prise en mains des interactions virtuelles + Personnaliser un avatar + Se déplacer en autonomie à travers les univers virtuels + Créer un groupe multijoueur + Gérer un groupe et les invitations**

Logiciels utilisés : **Oculus, Horizon Worlds**

5-4. ESCAPE GAME PÉDAGOGIQUE 6^e EN RÉALITÉ VIRTUELLE

A partir de 11 ans

A partir de la 6^e

Au cours de cet atelier, les participants pourront découvrir la réalité virtuelle à travers un jeu de type escape game. Le travail en équipe est primordial. Les participants devront coopérer pour retrouver le journal de Napoléon et accéder à son trésor perdu avant que les chasseurs de trésors ne s'en emparent. Diverses notions pédagogiques du programme de 6^{ème} seront révisées : histoire, géographie, mathématiques, SVT, anglais ...

Attention : Cet atelier ne peut être réalisé que dans les locaux de la Maison du Numérique et de l'Innovation



Durée : 1h30

Nbre de participants max. : 15

Objet : Non

Compétences développées : Manipuler la technologie + Prise en mains des interactions virtuelles + Personnaliser un avatar + Travailler en collaboration + S'initier grâce à des mises en situation concrètes

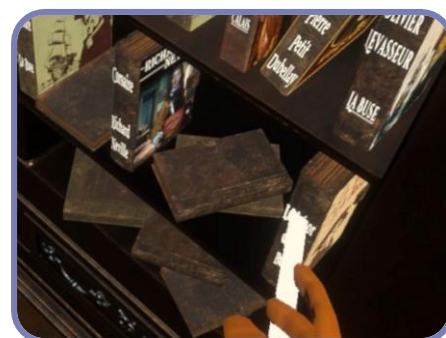
5-5. ESCAPE GAME « LE TRÉSOR DE LA BUSE »

A partir de 9 ans

A partir du CM1/CM2

Au cours de cet atelier, les participants auront l'occasion de découvrir la réalité virtuelle à travers un jeu de type escape game. Le travail en équipe est primordial. Les participants devront coopérer pour retrouver des indices laissés par La Buse et accéder à son trésor perdu avant que les chasseurs de trésors ne s'en emparent. Redécouvrez l'histoire de Calais et l'un de ses bâtiments, l'Hôtel de Ville, à travers son grand salon.

Attention : Cet atelier ne peut être réalisé que dans les locaux de la Maison du Numérique et de l'Innovation



Durée : 1h30

Nbre de participants max. : 15

Objet : Non

Compétences développées : Manipuler la technologie + Prise en mains des interactions virtuelles + Personnaliser un avatar + Travailler en collaboration + S'initier grâce à des mises en situation concrètes

Logiciels utilisés : Oculus, SteamVR

5-6. ESCAPE GAME 5^e « LE TRÉSOR DE BARBE-NOIRE »

Septembre
2025

A partir de 12 ans
A partir de la 5^e

Au cours de cet atelier, les participants auront l'occasion de découvrir la réalité virtuelle à travers un jeu de type escape game. Ils exploreront seuls différentes îles pour retrouver le trésor perdu de Barbe-Noire, avant que les chasseurs de trésors ne s'en emparent. Diverses notions pédagogiques du **programme de 5^e** seront révisées, telles que l'arithmétique et la géométrie.

Attention : Cet atelier ne peut être réalisé que dans les locaux de la Maison du Numérique et de l'Innovation



Durée : **1h00**

Nbre de participants max. : 15

Objet : **Non**

Compétences développées : **Manipuler la technologie + Prise en mains des interactions virtuelles + Personnaliser un avatar + S'initier grâce à des mises en situation concrètes**

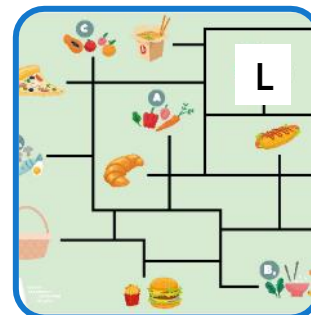
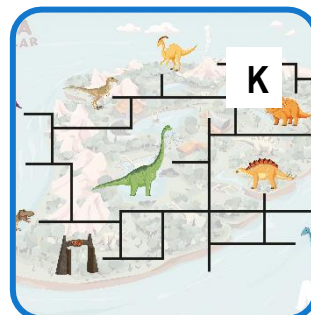
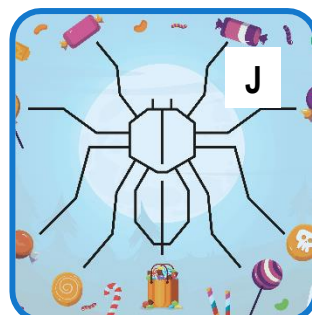
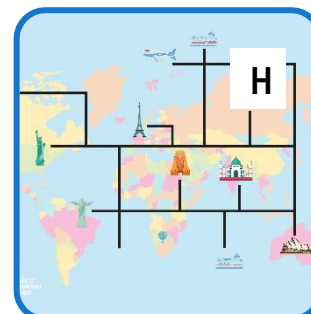
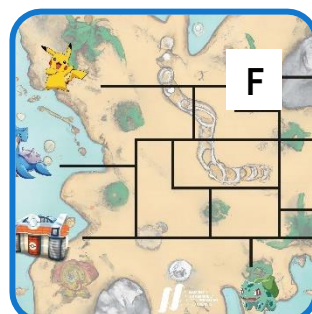
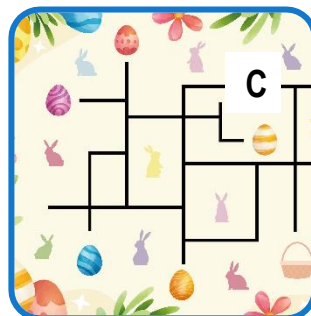
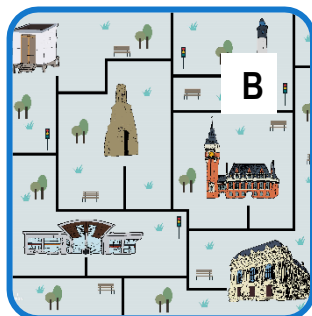
Logiciels utilisés : **Oculus, SteamVR**

6- DÉVELOPPEMENT INFORMATIQUE

6-1. PROGRAMMATION D'UN OZOBOT

A partir de **8 ans**
A partir du **CE2**

Cet atelier consiste à faire découvrir aux participants la programmation d'un robot Ozobot en le déplaçant sur les lignes d'un plan. Plusieurs thématiques sont disponibles.



Durée : **1h00**

Nbre de participants max. : **30**

Objet : **Non**

Compétences développées : **Programmation + Logique de déplacements**

Logiciel utilisé : **Ozoblockly**

Thématique à définir :

- A) Londres
- B) Dragon de Calais
- C) Pâques
- D) Harry Potter

- E) Été
- F) Pokémon
- G) Noël
- H) Autour du monde

- I) Carnaval
- J) Halloween
- K) Dinosaures
- L) Équilibre Alimentaire

Merci d'indiquer le thème choisi au moment de la réservation

6-2. PROGRAMMATION D'UN MATATALAB

Pour les 6/7 ans
Pour les CP/CE1

Cet atelier consiste à faire découvrir aux participants la programmation d'un robot se déplaçant sur une grille à l'aide de jetons de programmation simples et colorés. Plusieurs thématiques sont disponibles.



Durée : 1h00

Nbre de participants max. : 15

Objet : Non

Compétences développées : **Programmation + Logique de déplacements**

Thématique à définir (au moment de la réservation) :

A) Londres

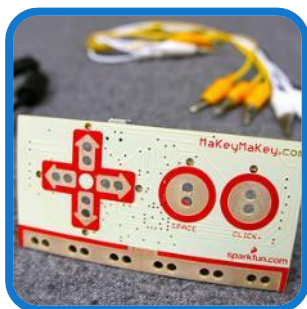
B) Dragon de Calais

C) Harry Potter

6-3. MAKEY-MAKEY

Pour les 6/10 ans
Pour les CP/CM2

Au cours de cet atelier, les participants pourront découvrir les bases de l'électronique à l'aide d'un Makey-Makey. Cette carte électronique permet de transformer des objets, par exemple de la pâte à modeler, en touches de clavier. On y rajoute également le logiciel Scratch afin de recréer divers jeux tel que le Docteur Maboul.



Durée : 1h00

Nbre de participants max. : 15

Objet : Non

Compétences développées : **Découverte de l'électronique + Notions d'électricité + Câblage électronique**

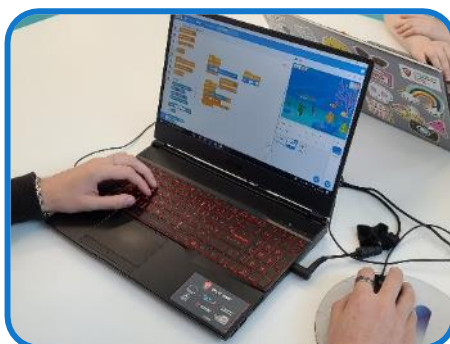
Logiciel utilisé : **Scratch**

6-4. PROGRAMMATION SCRATCH

A partir de 9 ans

A partir du CM1

A l'aide du logiciel Scratch, les participants pourront découvrir les bases de la programmation, au travers de la création d'un jeu simple entièrement personnalisable.



Durée : 1h00

Nbre de participants max. : 30

Objet : Non

Compétences développées : **Programmation + Coordonnées et repères + Algorithmie**

Logiciel utilisé : **Scratch**

Thématique à définir (au moment de la réservation) :

A) Jeu de poursuite

B) Snake

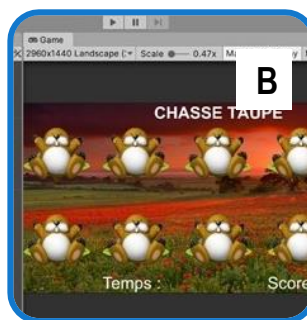
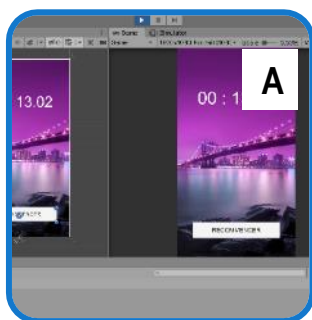
6-5. CRÉATION D'UNE APPLICATION

A partir de 9 ans

A partir du CM1

Cet atelier consiste à faire découvrir aux participants la programmation C# (C Sharp) au travers de la création d'une application entièrement personnalisable. Les participants pourront installer l'application sur leur téléphone Android, à condition de ramener leur chargeur de téléphone.

Il est possible de définir un thème pour l'atelier Chasse-Taupe : Noël, halloween, été,...



Durée : 1h30

Nbre de participants max. : 30

Objet : Non

Compétences développées : **Logique algorithmique + Recherche internet + Création graphique + Exportation d'application + Programmation**

Logiciels utilisés : **Unity 3D + Visual Studio + Google Images**

Application à définir (au moment de la réservation) :

A) Chronomètre

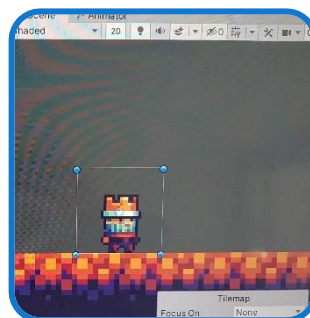
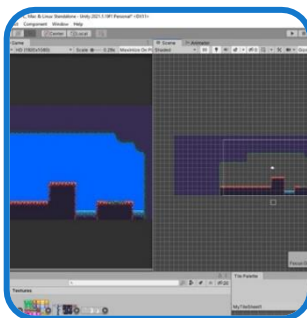
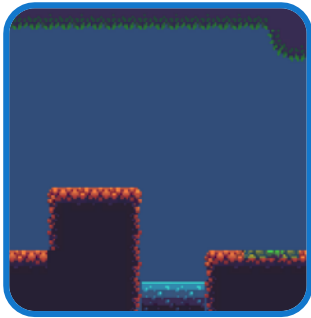
B) Chasse-Taupes

6-6. DÉVELOPPEMENT D'UN JEU 2D

A partir de 11 ans

A partir de la 6^e

Cet atelier consiste à faire découvrir aux participants la programmation C# (C Sharp) au travers de la création d'un jeu 2D de plateforme. Sur plusieurs séances, les participants réaliseront toutes les étapes nécessaires à la création d'un jeu vidéo.



Durée : **6h00 (divisible)**

Nbre de participants max. : **30**

Objet : **Non**

Compétences développées : **Logique algorithmique + Recherche internet + Création graphique + Exportation d'application + Programmation + Animation 2D**

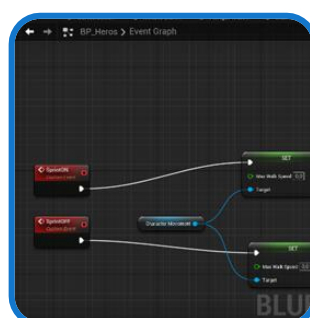
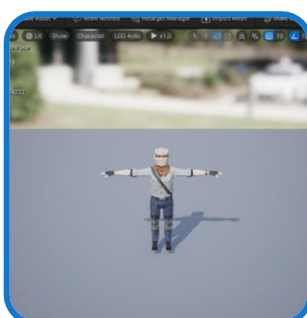
Logiciels utilisés : **Unity 3D + Visual Studio**

6-7. DÉVELOPPEMENT D'UN JEU 3D

A partir de 11 ans

A partir de la 6^e

Cet atelier consiste à faire découvrir aux participants la programmation nodale (Blueprints) au travers de la création d'un jeu 3D de survie. Sur plusieurs séances, les participants réaliseront toutes les étapes nécessaires à la création d'un jeu vidéo.



Durée : **6h00 (divisible)**

Nbre de participants max. : **30**

Objet : **Non**

Compétences développées : **Logique algorithmique + Recherche dans un marketplace + Création graphique + Programmation nodale + Animation 3D + Exportation d'application**

Logiciels utilisés : **Epic games Launcher + Unreal Engine**

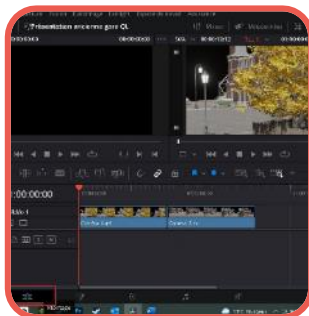
7- MULTIMÉDIA

7-1. ATELIER VIDÉO

A partir de 11 ans

A partir de la 6^e

Au cours de cet atelier, les participants pourront créer et monter une vidéo via le logiciel DaVinci Resolve. À l'aide de vidéos et de sons sur le thème de l'ancienne gare centrale de Calais, reconstituée en 3D à partir d'images d'archives, ils apprendront à utiliser l'outil informatique afin de créer des visuels travaillés et originaux.



Durée : 1h00

Nbre de participants max. : 30

Objet : Non

Compétences développées : Recherche internet + Création de contenu + Montage vidéo

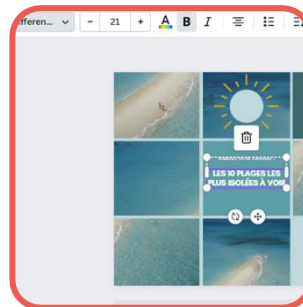
Logiciel utilisé : Davinci Resolve

7-2. ATELIER GRAPHISME - CANVA

A partir de 9 ans

A partir du CM1

Dans cet atelier, les participants utilisent le site Canva afin de découvrir les bases de la création graphique. Ils pourront expérimenter les différentes possibilités proposées par la plateforme et laisser libre cours à leur créativité. Les participants peuvent amener une clé USB pour récupérer leur travail s'ils le souhaitent.



Durée : 1h00

Nbre de participants max. : 30

Objet : Non

Compétences développées : Création de contenu + Montage photo

Logiciel utilisé : Canva

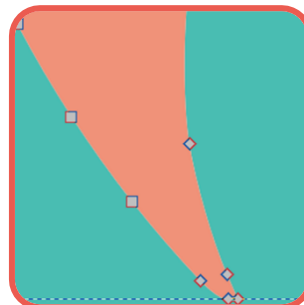
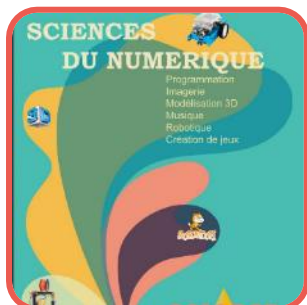
Merci d'indiquer le thème choisi au moment de la réservation

7-3. ATELIER GRAPHISME - INKSCAPE

A partir de **15 ans**

A partir de la **2^{nde}**

Cet atelier permet de faire découvrir le graphisme et la communication au travers de l'utilisation de l'outil de création Inkscape. Les participants apprendront les bases du logiciel avant de réaliser une affiche simple.



Durée : **1h00**

Nbre de participants max. : **30**

Objet : **Non**

Compétences développées : **Création graphique + Créativité**

Logiciel utilisé : **Inkscape**

Merci d'indiquer le thème choisi au moment de la réservation

INFORMATIONS

Les ateliers proposés par la Maison du Numérique et de l'Innovation du Calais ont été créés sur-mesure par ses animateurs à partir des demandes du territoire. N'hésitez pas à nous contacter au 03.66.62.50.00 ou à contact@mdnicalais.com pour toute proposition de nouvelle thématique.