



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

## UN ATELIER EN DÉTAIL

### • DESSIN 2D •

“ Apprendre les bases du dessin étape par étape jusqu'à la réalisation d'un produit fini. Numérisation de ce dernier, et utilisation d'un logiciel de graphisme informatique pour sa finalisation sur ordinateur.

Durée de l'atelier :	4 heures
Nombre d'animateur :	1 animateur
Taille du groupe :	8 par animateur
Âge :	9 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 techniques.
- Comprendre la notion de "libre" sur Internet, le droit d'auteur, le partage sur Internet...

#### Compétences techniques mises en valeur :

- Manipulation du clavier et de la souris
- Manipulation de logiciels spécifiques
- Manipulation d'une clé USB
- Manipulation d'un scanner
- Initiation aux techniques de dessin
- Partage et diffusion d'une œuvre (facultatif)

#### Notions de Citoyenneté Numérique mises en valeur :

- 1 Communication en ligne
- 2 Sécurité en ligne
- 3 Plagiat et droits d'auteur
- 4 Cyberintimidation
- 5 Bien-être physique et psychologique
- 6 Publicité et marketing
- 7 Achat et vente en ligne
- 8 Empreinte numérique
- 9 Compétences informationnelles



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

## UN ATELIER EN DÉTAIL

DIFFICULTÉ: 

Accessible aux plus jeunes, cet atelier est un excellent apprentissage pour la manipulation de différents supports numériques, tout en développant la créativité et l'imagination.

LOGISTIQUE: 

Cet atelier demande à être réalisé dans un espace de travail équipé numériquement.

LISTE DU MATÉRIEL: 

Nous : fiches pédagogiques en lien avec l'atelier, crayons, feuilles.

- Structure d'accueil : salle équipée d'ordinateurs, scanner, imprimante, tables, chaises.
- **Si la structure ne dispose pas de salle informatique nous pouvons apporter des ordinateurs portables, un scanner, l'impression sera effectuée entre les 2 séances par nos soins.**

COÛT: 

L'atelier ne nécessite pas de matériel particulier et est entièrement réalisé avec un logiciel libre disponible sur Internet.

### 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)

- Inkscape (<https://inkscape.org/fr/release/0.92.2/>)

#### 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'animation. Choix du thème. Explication de techniques simples pour la réalisation à la main d'un dessin. Réalisation d'un premier dessin à la main en noir et blanc. <sup>5</sup></p> <p>Durée : 1h</p>
2	<p>Présentation, critique et discussion en groupe du travail de chacun. <sup>5</sup> Réalisation, si nécessaire, d'un deuxième dessin en noir et blanc. Numérisation du travail de chacun et enregistrement sur une clé USB. <sup>9</sup></p> <p>Durée : 1h</p>
3	<p>Présentation et explication du logiciel INKSCAPE. Introduction à la notion d'images «libres de droits». <sup>3</sup></p> <p>Utilisation adaptée aux besoins du logiciel (+ explication sur la distinction entre une image vectorielle et matricielle). Vectorisation et enregistrement de son travail. <sup>9</sup></p> <p>Durée : 1h</p>
4	<p>Colorisation de son travail à l'aide du logiciel INKSCAPE. Impression. <sup>9</sup></p> <p>Présentation des réalisations aux autres enfants du groupe. <sup>5</sup></p> <p>Durée : 1h</p> <p>Facultatif 1 : insertion de son dessin dans une photo prise par l'enfant (mise en scène et montage photo).</p> <p>Facultatif 2 : Envoi de l'enfant, à partir d'une adresse mail PANGOLIN, de son travail sur la boîte mail de ses parents. <sup>1</sup></p>

