

TAMAGOTCHI

Depuis 2005, ce lieu dispose de six ordinateurs et accueille des jeunes du quartier ou d'ailleurs (public généralement adolescent) en semaine entre midi et 13h30, le soir entre 16h30 et 18h30 et le mercredi et le samedi de 14h à 18h, soit 22 heures par semaine. Les heures d'ouvertures sont proposées en parfaite complémentarité avec les horaires du cycle d'orientation de Montbrillant se situant à proximité. Par année, entre 250 et 300 jeunes signent la charte du Tamagotchi. Quotidiennement une vingtaine d'adolescents fréquentent en moyenne le local.

Aujourd'hui près de 900 élèves fréquentent le cycle d'orientation de Montbrillant et habitent pour la plus part dans le quartier. Le local est devenu au fil des années un véritable point de repère pour leur quotidien. Les jeunes s'y sentent chez eux et en confiance.

Les objectifs de cet espace d'animation sont les suivants :

- offrir un lieu d'écoute, d'échange et de rencontre et ainsi créer un point de repère géographique et social pour les jeunes dans le quartier.
- Proposer un accès Internet gratuit aux jeunes ne possédant pas d'ordinateur à la maison: parité entre les citoyens du quartier.
- Initier à certains logiciels et ainsi favoriser la créativité et l'expression.
- Accompagner les jeunes dans les diverses consultations sur Internet, développer le sens critique et la prise de recul nécessaire aux informations données.
- Construire avec eux un lien à long terme.
- Favoriser également la participation aux autres activités de l'association: camp de surf d'été, camp de ski, festival hip hop, atelier de danse, etc...

Tamagotchi utilise « Ubuntu », le système d'exploitation libre. Les enfants et ados se sont vite familiarisés avec ce système.

Divers ateliers informatiques à destination des jeunes ont été proposés: réalisation d'un site internet, montage vidéo, montage son, atelier webradio, atelier inter-générationnel (encore sous windows en 2010) etc.

Nous sommes régulièrement sollicités par des étudiants intéressés par notre démarche. Ils ont, à ce titre, utilisé la démarche du Tamagotchi comme sujet de leurs recherches:

1 "Mini interviews autour du web social" Daniela Palumbo

http://asce10dp.blogspot.com/2010_04_01_archive.html

2 "Comment les jeux vidéo stimulent-ils l'individu?" Lison Boymondhttp: Rencontre avec des adolescents de l'arcade Tamagotchi" Haute Ecole de Travail Social, 2010

www.preenbulle.ch/files/Comment_les_jeux_vid_o_stimulent-ils_l_individu_lison_boymond_2010.pdf_.pdf

3 "L'accompagnement des jeunes sur internet, un enjeu majeur pour les éducateurs" Alain Rihs

<http://www.saralain.info/blog/public/MFE-AlainR.pdf>

Atelier de cinéma indépendant (réalisé au Tamagotchi en 2012)

Le projet Atelier de Cinéma Indépendant

Le projet Atelier de Cinéma Indépendant a pour but la démocratisation du cinéma en tant que forme d'expression. Et pour cela nous nous fions à ce que les nouvelles technologies puissent élargir les capacités de petites structures et des espaces publics.

Dans la semaine multidisciplinaire de mars 2012 l'atelier a proposé aux jeunes inscrits une découverte pratique de l'univers du cinéma et de la réalisation « indépendante ».

7 élèves ont participé du cours qui a eu lieu dans le Tamagotchi ainsi que aux alentours du parc de croquettes.

L'objectif de cet atelier a été la réalisation d'un court métrage par les participants. Sa production étant basée sur les notions acquises à travers les divers cours, discussions et exercices.

La structure du cours a été articulée de façon à ce que l'élève puisse passer des notions théoriques aux notions pratiques de façon originale, autonome et indépendante :

Histoire, storyboard, tournage (présentation matériel, son, prise de vue, décors, éclairage, jeu d'acteur ...)

montage, exportation.

Des téléphones portables ou appareils photo et logiciel gratuit de montage ont été utilisés. Avec ce type de matériel, des outils accessibles, l'élève peut réutiliser de manière autonome les connaissances acquises.

Un court métrage final a été réalisé à la fin du cours, une parodie de Harry Potter :

- écrire le scénario pendant un brainstorming entre les ados
- préparer le tournage pour le lendemain
- choix du décors et de costumes
- Repérage dans la cave ancienne du Tamagotchi
- Tournage, montage et réalisation

Ce programme a permis de sensibiliser les adolescents au langage cinématographique ainsi que de les familiariser avec les technologies du cinéma digital.

Atelier "Les Grottes en 3D" (avril 2013 au Tamagotchi)

L'objectif de cet atelier est de faire découvrir aux jeunes participants l'univers du modelage 3D à travers la construction de maquettes de divers lieux du quartier des Grottes

Dans le but de renforcer les liens entre les jeunes et leur quartier, l'atelier propose, par l'appropriation de ses espaces, formes, reliefs et coins divers, un travail d'équipe impliquant organisation, repérage, photographie et modelage.

Les outils de travail choisis sont l'appareil photo et le logiciel 3d Google SketchUp.

Ce travail joue aussi un rôle important en tant que mémoire et registre historique du quartier des Grottes. C'est en même temps une prise de conscience pour les jeunes et une forme de résistance en faveur de ces espaces publics qui sont aujourd'hui menacés de disparition. Tout le quartier se mobilise contre les transformations proposés pour agrandir la gare de Cornavin.

Résumé du Programme :

- Bases du modelage 3d sur sketchup
- Organisation de tâches
- Photographie de façades et de textures des immeubles choisis
- Construction de maquettes 3d

Conclusion :

L'informatique reste un outil au service du lien social. Ce n'est pas la finalité, mais un moyen d'élargir les interactions humaines dans le quartier. Contrairement aux idées reçues, ce n'est pas en mettant dans les mains des ados un outil moderne qu'est ici l'informatique que les élèves vont s'intéresser à l'activité, mais bel et bien par rapport au but et à l'enjeu social.