



**« Théâtre et marionnette numériques »**  
**« A.R.T.S. (Art, recherche, Technologie et Science) »**

RAPPORT FINAL  
NOVEMBRE 2018

Ministère de l'Éducation Nationale

Direction de la Jeunesse, de l'Éducation Populaire et de la Vie Associative  
Institut National de la Jeunesse et de l'Éducation Populaire  
Mission d'animation du Fonds d'Expérimentation pour la Jeunesse - MAFEJ

95, avenue de France – 75650 Paris CEDEX 13  
[www.experimentation.jeunes.gouv.fr](http://www.experimentation.jeunes.gouv.fr)



MINISTÈRE  
DE L'ÉDUCATION  
NATIONALE

## **Rapport final Marionnettes numériques**

### **Matériels achetés:**

6 ordinateurs format tablette  
1 laser  
1 logiciel de création  
1 vidéo projecteur

Nous avons utilisé ces produits dans 3 actions avec plus ou moins de réussite:

6 ordinateurs format tablettes

### **Marionnettes numériques:**

#### *Ce que nous avons fait:*

Création de dessins fixes et animés, avec projection sur la cathédrale ou sur des grands écrans, par des jeunes de 8 à 18 ans et quelques adultes. Cette action a été réalisée dans des villages sciences et arts, chaque village durait 3 jours et ils étaient installés sous un chapiteau de 300 m<sup>2</sup> place de la Victoire à Clermont-Ferrand (village de la lumière, village des 4 éléments et village des chiffres et vous). Cette action a été aussi mise en place dans 2 festivals de l'eau organisés par l'association H2O et aussi dans 2 Exposciences organisé par l'association Astusciences.

Chaque fois le nombre de visiteurs étaient de 2000 à 4000. Le nombre de jeunes participants à la création des dessins est estimé à 100 par manifestation, soit 700.

#### *Ce que nous n'avons pas assez fait:*

Des stages avec les écoles et les centres de loisirs.

- Une activité sur 8 séances de 2 heures (classe de CM1 25 élèves) avec réalisation de dessins animés sur l'environnement et réalisation d'un spectacle présenté devant les parents (80 personnes)..
- Activité durant 2 heures avec une classe de CM2 (20 élèves) de dessins numériques et de « light painting » avec réalisation d'un film et de cartes postales.
- Durant une journée dans le cadre de la fête de la science animations de dessins numériques et de « light painting » (50 visiteurs)

#### *En projet:*

Travailler avec les jeunes en difficultés (politique de la ville) et les migrants (ATD quart monde, RESF et Secours populaire) en 2019.

Village Art et Sciences en février 2019 à Saint-Germain L'Herme

Animations dans des écoles (Mauriac 3 jours, Chatel-Guyon 2 jours) et collège (Brive Charansac) premier trimestre 2019.

### **Théâtre numérique:**

Nous avons créé et joué 2 pièces de Théâtre et Science dans lesquelles intervenaient des images et des personnages virtuels créés avec le logiciel et projetés avec le laser au cours des spectacles. (Mars ou crève, Paire de cerveaux). Dix comédiens ont participé à chaque création (6 étudiants, 2 adultes et 2 enfants) pour chaque fois 3 représentations. Le nombre de spectateurs étaient pour chaque représentation d'environ 100 personnes.

Avec une classe de terminal ES du lycée Blaise Pascal, les élèves ont travaillé sur 2 thèmes: Les Pesticides et le Transhumanisme. A partir de leur recherche bibliographique nous avons écrit 2 saynètes que nous avons joué dans un théâtre Clermontois (La Petite Gaillarde). Il y avait 34 comédiens et une centaine de spectateurs.

L'année suivante avec une classe de terminal ES et une classe première scientifique nous avons renouvelé l'expérience avec comme thèmes : Laïcité et religion, les animaux portent plaintes, voyage dans le temps.

### **Faire danser des robots:**

Avec l'IUT de Clermont-Ferrand et l'association populaire des Francas nous avons créé des stages avec des jeunes de 8 à 12 ans pour des centres de loisirs. Chaque stage durait 20 heures et nous en avons réalisé une vingtaine à Clermont-Ferrand dans la banlieue clermontoise et à Vichy. Les stages étaient proposés pour douze jeunes (6 robots, 6 ordinateurs tablette).

**Concernant les animateurs :**

- Des bénévoles enseignant/chercheurs de l'université en activité (2) ou en retraite (2)
- Trois animateurs d'éducation populaire (FRANCAS, Scorie photographie, docteur en histoire de l'art)
- Un ingénieur bénévole à la retraite (1)
- Un bénévole enseignant/chercheur (création de 30 pièces de Théâtre et Science) (1)
- Enseignants lycée (2)

*Dans toutes ces activités, les équipements achetés avec les fonds de FEJ sont utilisés directement pour l'activité Marionnettes Numériques ou indirectement par exemple pour Faire Danser les Robots ou d'autres animations.*

**Restitution du porteur de projet**  
**Annexe - Public visé par le projet**  
**Nombre et caractéristiques des bénéficiaires et territoire d'intervention**

Numéro du projet	APEP_N°43	Nom de la structure porteuse de projet : A.R.T.S. (Art, recherche, Technologie et Science)				
		Bénéficiaires entrés l'année 1	Bénéficiaires entrés l'année 2	Bénéficiaires entrés l'année 3	Bénéficiaires entrés pendant toute la durée du projet	Bénéficiaires ayant abandonnés ou ayant été exclus en cours de dispositif
<b>Nombre de bénéficiaires directement touchés par l'action</b>						
Jeunes		12	50	184	246	
Adultes		210	250	300	760	
<b>Nombre total de bénéficiaires</b>		222	300	484	1006	

		Bénéficiaires entrés pendant toute la durée du projet
<b>Nombre de bénéficiaires directement touchés par l'action à l'entrée du dispositif, par caractéristiques</b>		
<b>1. Jeunes</b>		
<b>Âge</b>		
Moins de 6 ans		
6-10 ans		50
10-16 ans		50
16-18 ans		34
18-25 ans		50
Autres : <i>(préciser)</i>		
Autres : <i>(préciser)</i>		
<b>Situation</b>		
Elèves en pré-élémentaire		
Elèves en élémentaire		50
Collégiens		50
Lycéens en LEGT		34
Lycéens en lycée professionnel		
Jeunes apprentis en CFA		
Étudiants du supérieur		50
Demandeurs d'emploi		
Actifs occupés		
Autres : <i>(préciser)</i>		
Autres : <i>(préciser)</i>		
<b>Niveau de formation</b>		
Infra V		
Niveau V		
Niveau IV		
Niveau III		
Niveau III		
Niveau I		
<b>Sexe</b>		
Filles		92
Garçons		92
<b>2. Adultes</b>		
<b>Qualité</b>		
Parents		
Enseignants		
Conseillers d'orientation-psychologues		
Conseillers principaux d'éducation		
Conseillers d'insertion professionnelle		
Animateurs		
Éducateurs spécialisés		
Autres : <i>(préciser)</i>		
Autres : <i>(préciser) visiteurs actifs</i>		1200

		Réalisation
<b>Autre information concernant les bénéficiaires directement touchés par l'action à l'entrée du dispositif</b>		
<b>1. Les jeunes bénéficiaires sont-ils inscrits et suivis par la mission locale (ML) ?</b>		
Oui, tous les bénéficiaires directs sont inscrits et suivis par la ML		
Oui, une partie des bénéficiaires directs est inscrite et suivie par la ML		
Non, aucun bénéficiaire direct n'est inscrit et suivi par la ML		
<b>Echelle et territoire d'intervention de l'action mise en place</b>		
<b>1. L'action que vous menez dans le cadre du projet est-elle à l'échelle :</b>		
Communale (une ou plusieurs communes dans un même département)		communale
Départementale (un ou plusieurs départements dans une même région)		
Régionale (une seule région)		
Inter-régionale (2 et 3 régions)		
Nationale (plus de 3 régions) ?		
<b>2. Votre territoire d'intervention inclut-il des quartiers politique de la ville ?</b>		
Oui, la totalité de mon territoire d'intervention est en quartiers politique de la ville		Oui, une partie de mon territoire
Oui, une partie de mon territoire d'intervention est en quartiers politique de la ville		
Non, mon territoire d'intervention n'inclut pas de quartiers politique de la ville		

Restitution finale du porteur de projet

Annexe 2 - Calendrier de déroulement de l'expérimentation - Actions mises en œuvre

Numéro du projet		APEP_43						
	Description synthétique de chaque action	Durée en mois	Ressources humaines mobilisées			Ressources matérielles mobilisées		
			Effectifs	ETP	Type de personnel concerné (qualifications)	Achats	Prestations de services	Autre (préciser)
<b>1. Préparation du projet</b>	<i>indiquer ici les dates de début et de fin de la phase d'actions</i>							
Action n°1	Réunion de préparation fin 2014	1	3		animateurs			
<b>2. Mise en œuvre du projet</b>	<i>indiquer ici les dates de début et de fin de la phase d'actions</i>							
Action n°1	1 1 2015 achats de matériels	1	3		animateurs	6 ordinateurs formats tablettes, 1 laser, 1 video projecteur, 1 logiciel de création.		
Action n°2	2015 voir compléments A.R.T.S. FEJ	1	20		animateurs			
<b>3. Achèvement du projet</b>	<i>indiquer ici les dates de début et de fin de la phase d'actions</i>							
Action n°1	2016 2017 voir compléments A.R.T.S. FEJ	2	30		animateurs			

Restitution finale du porteur de projet  
Annexe 3 - Liste des outils développés dans le cadre de l'expérimentation

Numéro du projet	<b>APEP_N°43</b>
------------------	------------------

Nom de l'outil	Fonction (préciser si ce sont des outils de pilotage, de suivi, de communication, de formation, de sensibilisation, etc.)	Utilisateurs ou destinataires	Format (papier, électronique, etc.)	Transférable en dehors de l'expérimentation (oui/non)
1 Création d'animation pour laser	formation et sensibilisation	Jeunes de 9 à 90 ans	numérique	non

Signature :



## Fonds d'Expérimentation pour la Jeunesse

Ministère de l'Éducation nationale  
Direction de la Jeunesse, de l'Éducation Populaire et de la Vie Associative  
Institut National de la Jeunesse et de l'Éducation Populaire  
Mission d'animation du Fonds d'Expérimentation pour la Jeunesse

95, avenue de France – 75650 Paris cedex 13

Téléphone : 01 40 45 93 22

[www.experimentation.jeunes.gouv.fr](http://www.experimentation.jeunes.gouv.fr)

