



Espace Abbé Fret

Les ateliers EPN 2015/2016



*Initiation a
l'image et au son*

Prise de vue photo

Prise de vue vidéo

Montage vidéo

Webradio

*Espace Abbé Fret
22 pl. Gal de Gaulle
61110 Bretoncelles*

e pn@bretoncelles.fr

02.37.37.25.27

Toutes les informations sur : bretoncelles.fr

Table des matières

Programme des ateliers collectifs octobre 2015 - juin 2016.....	5
1ere partie : Ateliers initiation.....	8
Découvrir.....	8
Découverte du matériel.....	8
Découvrir son matériel.....	8
Découverte d'Ubuntu.....	8
Retrouver ses documents.....	8
Copier ses documents.....	9
Copier ses documents sur DVD.....	9
Visualiser ses photos.....	9
Écouter de la musique ordinateur.....	10
Regarder des films sur ordinateur.....	10
Internet.....	10
Découverte d'internet.....	10
Qu'est-ce qu'internet.....	10
Le web.....	11
Le navigateur web.....	11
La recherche sur le web.....	11
Le téléchargement.....	11
La messagerie.....	12
Découverte de la messagerie.....	12
Le courrier électronique.....	12
Bien utiliser sa messagerie.....	12
Découverte de la messagerie instantanée.....	12
Qu'est-ce que la messagerie instantanée.....	12
Utilisation de la messagerie instantanée.....	13
La vidéoconférence.....	13
2e partie : Ateliers perfectionnement.....	14
La sécurité et optimisation du poste informatique.....	14
Informatique et sécurité.....	14
Les virus et Cie.....	14
Le multimédia.....	14
Le son.....	14
Créer sa sonnerie de portable.....	14
Enregistrer la musique de sa chaîne sur son ordinateur.....	15
les photos.....	15
La retouche photo.....	15
Redimensionner une photo.....	15
Améliorer une photo.....	15
Retoucher une photo.....	16
La composition graphique.....	16
Réaliser une affiche.....	16

Les diaporamas.....	16
Présenter ses photos sous forme de diaporama.....	16
Présenter ses photos en ligne.....	16
La bureautique.....	17
Les documents texte.....	17
Rédiger un texte simple.....	17
Rédiger un rapport.....	17
Rédiger un courrier.....	18
Réaliser une recette de cuisine.....	18
Le tableur.....	18
Découverte.....	18
Les formules de base.....	19
La PAO.....	19
Réaliser une plaquette.....	19
3e partie : Être présent sur internet.....	20
Les réseaux sociaux.....	20
Découverte.....	20
Les différents réseaux sociaux.....	20
Les blogs.....	20
La gestion d'un blog.....	20
Les différents blogs.....	20
La création d'un blog.....	20
Les sites internet.....	21
Les CMS.....	21
Les différents CMS.....	21
Disposer d'un site.....	21
La création d'un site.....	21
La réalisation d'un site.....	22
Les langages de programmation.....	22
Développer en local.....	22
Le HTML.....	22
Le JavaScript.....	23
Le PHP.....	23
MySql.....	23
La diffusion sur internet.....	23
Diffuser ses réalisations.....	23
Les outils en ligne.....	23
Les logiciels libres.....	24
Découverte du libre.....	24
Les logiciels collaboratifs.....	24
Découverte de logiciels collaboratifs.....	24
4e partie : Ateliers jeunesse.....	25
Internet.....	25
Internet pour les jeunes.....	25

Découvrir le web.....	25
Moteur de recherche.....	25
Programmation.....	25
Initiation au code.....	25
Découvrir Scratch.....	25
Applications Scratch.....	26
Musique.....	26
Gérer sa musique.....	26
Gérer sa bibliothèque MP3.....	26
5e partie : Initiation à la communication par l'image et le son.....	27
L'image.....	27
La prise de vue photographique.....	27
Notions de base.....	27
Utilisation courante.....	27
La vidéo.....	28
La prise de vue vidéo.....	28
Le matériel vidéo.....	28
La prise de vue vidéo.....	28
Le montage vidéo.....	28
La gestion des vidéos.....	29
La gestion des films.....	29
La duplication des cassettes.....	29
La réalisation.....	30
Créer un scénario.....	30
Créer une histoire.....	30
Créer des personnages.....	30
Réaliser une bande dessinée.....	30
Réaliser un court métrage.....	30
La webradio.....	31
Participer a une webradio.....	31
Créer une webradio.....	31
Animer une webradio.....	31
Reporter webradio.....	31
Organisation des ateliers.....	32

PROGRAMME DES ATELIERS COLLECTIFS

OCTOBRE 2015 - JUIN 2016

Le thème principal de la saison est

Initiation à la communication par l'image et le son

Ce thème comprend la prise de vue photographique, la webradio et la vidéo. L'objectif est de produire des réalisations concrètes qui seront présentées au public ou diffusées. Les ateliers s'adressent à tout public, y compris aux associations qui pourront ainsi bénéficier du prêt gratuit de matériel. Les autres ateliers continuent d'être programmés.

Octobre

Thème : **La prise de vue photographique - notions de base - niveau débutant**

1 séance de 2h pour découvrir les bases de la photo et les réglages d'un appareil photo.

Programme : Mise au point, profondeur de champ, cadrage.

Note : Ces notions sont utiles pour la vidéo.

Le mercredi 14 octobre ou le samedi 17 octobre, de 14h30 à 16h30.

Thème : **La prise de vue photographique - Utilisation courante - niveau débutant**

2 séances de 2h pour apprendre à bien gérer les réglages d'un appareil photo réflexe.

Programme : Mise au point, profondeur de champ, composition, effet d'optique.

Les mercredis 21 et 28 octobre ou les samedis 24 et 31 octobre, de 14h30 à 16h30.

Thème : **les tablettes - niveau débutant**

2 séances de 1h30 pour apprendre à utiliser une tablette.

Programme : découverte de la tablette, utilisation du clavier, les applications, les photos.

Les mercredis 14, 21 et 28 octobre ou les samedis 17, 24 et 31 octobre, de 10h à 11h30.

Novembre

Thème : **La webradio - notions de base - niveau débutant**

2 séances de 3h pour apprendre à participer à une webradio : créer une webradio, animer une webradio, reporter radio. Les ateliers sont indépendants.

Programme : Le studio, la diffusion, le programme ; le montage audio, la

diffusion ; le matériel de reportage et d'enregistrement, les techniques de reportages.

Les mercredis 4 et 18 novembre ou les samedis 7 et 21 novembre, de 14h30 à 17h30.

Thème : **Linux Lubuntu – niveau débutant**

Votre vieil ordinateur ne vous donne plus satisfaction, installez un système simple et plus léger sans supprimer l'existant.

2 séances de 1h30 pour découvrir ce système d'exploitation libre et gratuit.

Programme : découverte du système, les principales applications (navigateur internet ; lecteurs son, vidéo, et diaporamas...

Les mer. 4 et 18 nov. ou les sam. 7 et 21 nov., de 10h à 11h30.

Journée découverte du libre (information gratuite)

Le 28 novembre, en partenariat avec Eco Pertica et l'April

Matin : ateliers découverte,

Après-midi : conférence, discussions et échanges, installation de logiciels.

Décembre

Thème : **Réaliser une carte de vœux ou d'anniversaire – niveau intermédiaire**

2 séances de 2h30 pour apprendre à réaliser une composition graphique (carte, affiche...).

Programme : Réaliser une composition graphique avec des photos et du texte.

Les mercredis 2 et 9 décembre ou les samedis 5 et 12 décembre, de 14h30 à 17h.

Janvier 2016

Thème : **Le matériel vidéo – niveau débutants**

2 séances de 2h pour découvrir les appareils de prise de vue vidéo.

Programme : Le matériel vidéo, les branchements, le travail d'équipe.

Les mercredis 13 et 20 janvier ou les samedis 16 et 23 janvier, de 14h30 à 16h30.

Février

Thème : **La prise de vue vidéo – niveau débutants**

3 séances de 2h pour apprendre à utiliser les appareils de prise de vue vidéo ; tests de réalisation.

Programme : Réaliser, en équipe, de petits scénarios.

Les mer. 3, 10 et 17 février ou les sam. 6, 13 et 20 février, de 14h30 à 16h30.

Thème : **La retouche photo – niveau intermédiaire**

3 séances de 1h30. Il s'agit de découvrir un logiciel de retouche afin de recadrer, redimensionner, améliorer la luminosité et le contraste de vos photos.

Les mercredis 3, 10 et 17 février ou les samedis 6, 13 et 20 février, de 10h à 11h30.

Mars

Thème : **La réalisation : créer un scénario – niveau débutants et intermédiaires**

2 séances de 2h pour créer une histoire, les personnages.

Programme : Préparer un scénario en vue de sa réalisation (histoire, personnages).

Les mercredis 2 et 9 mars ou les samedis 5 et 12 mars, de 14h30 à 16h30.

Thème : **Réaliser une bande dessinée – niveau débutants et intermédiaires**

3 séances de 2h pour réaliser son oeuvre.

Programme : réalisation d'une bande dessinée.

Les mercredis 23 et 30 mars ou les samedis 26 mars et 2 avril , de 14h30 à 16h30.

Avril

Thème : **Réaliser un court métrage – niveau débutants et intermédiaires**

10 séances de 3h pour réaliser son oeuvre.

Programme : réalisation d'un court métrage.

Les mercredis ou les samedis, à compter du 5 et 9 avril à 14h30 ; planning établi avec les participants.

Thème : **La vidéo, récupérez vos cassettes – niveau débutant**

1 séance de 1h30 pour apprendre à copier vos films sur DVD. Vous pourrez ensuite les dupliquer vous-même.

Le mercredi 5 avril ou le samedi 9 avril, de 10h à 11h30.

Thème : **La retouche photo – niveau intermédiaire**

3 séances de 1h30. Il s'agit de découvrir un logiciel de retouche afin de recadrer, redimensionner, améliorer la luminosité et le contraste de vos photos.

Les mercredis 13, 20 et 27 avril ou les samedis 16, 23 et 30 avril, de 10h à 11h30.

Mai

Thème : **Créer son blog**

3 séances de 1h30 pour découvrir la création de blog

Les mercredis 3, 11 et 13 mai ou les samedis 7, 14 et 21 mai, de 10h à 11h30

1^{ERE} PARTIE : ATELIERS INITIATION

Découvrir

DÉCOUVERTE DU MATÉRIEL	INITIATION- Module A1
-------------------------------	------------------------------

Découvrir son matériel	Atelier de 3h – 3 séances de 1h		
Public	Débutants	Prérequis	Aucun
Objectif	Savoir utiliser son matériel et connaître les termes techniques indispensables		
Méthode	Pratique, débat, informations		
Programme	Démarrage, arrêt de l'ordinateur, manipulations de base, « décryptage » des informations concernant le matériel, ouvrir un fichier, mise à jour...		

Découverte d'Ubuntu	Atelier de 2h – 2 séances de 1h		
Public	Débutants	Prérequis	Aucun
Objectif	Découvrir Ubuntu, l'installer		
Méthode	Démonstration, pratique.		
Programme	Installation d'Ubuntu, prise en main		
NOTE : Ubuntu est une alternative à Windows, en particulier à XP. Les 2 systèmes sont installés sur le même poste de travail (Ubuntu est gratuit)			

Retrouver ses documents	Atelier de 2h – 2 séances de 1h		
Public	Débutants	Prérequis	Aucun
Objectif	Comprendre comment sont enregistrées les informations		
Méthode	Pratique		
Programme	Savoir retrouver des documents, des photos...		
NOTE : Les groupes sont constitués selon le type et la version du système (ex : Windows 7, Windows 8, Ubuntu, Mac...)			

Copier ses documents		Atelier de 6h – 4 séances de 1h30
Public	Débutants	
Prérequis	Savoir retrouver ses documents	
Objectif	Récupérer des documents (photos), les sauvegarder	
Méthode	Pratique	
Programme	Copie de photos depuis un appareil photo vers l'ordinateur, de l'ordinateur vers une clé USB...	
NOTE : Les groupes sont constitués selon le type et la version du système (ex : Windows 7, Windows 8, Ubuntu, Mac...)		

Copier ses documents sur DVD		Atelier de 2h – 1 séance de 2h
Public	Débutants	
Prérequis	Savoir copier ses documents	
Objectif	Savoir copier ses photos ou autres documents sur DVD pour en assurer la sauvegarde	
Méthode	Pratique.	
Programme	Copie de photos ou autres documents sur DVD	
NOTE : Les groupes sont constitués selon le type et la version du système (ex : Windows 7, Windows 8, Ubuntu, Mac...)		
Les participants peuvent apporter leur matériel (ordinateur + DVD)		

Visualiser ses photos		Atelier de 1h30 – 1 séance de 1h30
Public	Débutants	Prérequis
	matériel	Savoir utiliser son
Objectif	Visualiser ses photos sur son ordinateur	
Méthode	Pratique.	
Programme	Visualiser ses photos, les faire pivoter...	
NOTE : Les groupes sont constitués selon le type et la version du système		

Écouter de la musique ordinateur	Atelier de 1h30 – 1 séance de 1h30
Public	Débutants
Prérequis	Savoir utiliser son matériel
Objectif	Utiliser son ordinateur pour écouter de la musique
Méthode	Pratique.
Programme	Les applications musicales, enrichir sa bibliothèque
NOTE : Les groupes sont constitués selon le type et la version du système (ex : Windows 7, Windows 8, Ubuntu, Mac...)	

Regarder des films sur ordinateur	Atelier de 1h30 – 1 séance de 1h30
Public	Débutants
Prérequis	Savoir utiliser son matériel
Objectif	Utiliser son ordinateur pour regarder des films
Méthode	Pratique
Programme	Les applications musicales, enrichir sa bibliothèque
NOTE : Les groupes sont constitués selon le type et la version du système (ex : Windows 7, Windows 8, Ubuntu, Mac...)	

Internet

DÉCOUVERTE D'INTERNET	INTERNET- Module I1
------------------------------	----------------------------

Qu'est-ce qu'internet	Atelier de 3h – 2 séances de 1h 30
Public	Débutants
	Prérequis Aucun
Objectif	Découvrir ce qu'est internet, ce que l'on peut en attendre, comment l'utiliser (matériel, programmes, coût), dangers...
Méthode	Débat, informations, démonstrations, installation de navigateurs (Internet Explorer, Firefox, Chrome, Opéra, Safari), utiliser le navigateur.
Programme	Théorie, pratique, échange

LE WEB	INTERNET- Module I2
Le navigateur web	Atelier de 3h – 2 séances de 1h 30
Public	Débutants
Prérequis	Aucun
Objectif	Apprendre à utiliser un navigateur
Méthode	Manipulations pratiques
Programme	Utiliser une adresse internet, la décrypter. La navigation par onglets, conserver et réutiliser une adresse
La recherche sur le web	Atelier de 3h – 2 séances de 1h 30
Public	Débutants
Prérequis	Aucun
Objectif	Découvrir les moteurs de recherche
Méthode	Manipulations pratiques
Programme	Utiliser différents moteurs de recherche
Le téléchargement	Atelier de 3h – 2 séances de 1h 30
Public	Débutants
Prérequis	Savoir utiliser un navigateur web
Objectif	Savoir télécharger un programme (les sites, les pièges, l'installation)
Méthode	Manipulations pratiques
Programme	les sites fiables de téléchargement ; installation de programmes libres
NOTE :	Les groupes sont constitués selon le navigateur utilisé)

La messagerie

DÉCOUVERTE DE LA MESSAGERIE

INTERNET- Module M1

Le courrier électronique

Atelier de 3h – 2 séances de 1h 30

Public	Débutants
Prérequis	Savoir utiliser un navigateur web
Objectif	Choisir sa messagerie électronique
Méthode	Manipulations pratiques
Programme	Comparaison des différents services, création d'une adresse courriel

Bien utiliser sa messagerie

Atelier de 3h – 2 séances de 1h 30

Public	Débutants
Prérequis	Savoir utiliser un navigateur web
Objectif	Envoyer, recevoir des messages, gérer ses mél en ligne
Méthode	Manipulations pratiques
Programme	Envoyer, recevoir des messages, joindre un fichier, récupérer une pièce jointe, gérer sa boîte mél
NOTE :	Les groupes sont constitués d'utilisateurs disposant de la même messagerie, préciser celle utilisée lors de l'inscription

DÉCOUVERTE DE LA MESSAGERIE INSTANTANÉE

INTERNET- Module M2

Qu'est-ce que la messagerie instantanée

Atelier de 3h – 2 séances de 1h 30

Public	Débutants
Prérequis	Savoir utiliser internet
Objectif	Découvrir ce qu'est la messagerie instantanée, ce que l'on peut en attendre, comment l'utiliser (matériel, programmes, coût, dangers).
Méthode	Débat, informations, démonstration, création de compte, utilisation et conseils

Utilisation de la messagerie instantanée

Atelier de 3h – 2 séances de 1h 30

Public Débutants

Prérequis Disposer d'une messagerie instantanée

Objectif Savoir communiquer par messagerie instantanée

Méthode Pratique et échange entre groupes

NOTE : Les groupes sont constitués d'usagers disposant de la même messagerie, préciser celle utilisée lors de l'inscription

La vidéoconférence

Atelier de 3h – 2 séances de 1h 30

Public Débutants

Prérequis Savoir utiliser un navigateur web

Objectif Savoir communiquer par vidéoconférence (conférence en groupe)

Méthode Pratique et échange entre groupes

NOTE : Les groupes sont constitués d'usagers disposant de la même messagerie, préciser celle utilisée lors de l'inscription

2^E PARTIE : ATELIERS PERFECTIONNEMENT

La sécurité et optimisation du poste informatique

INFORMATIQUE ET SÉCURITÉ

SÉCURITÉ- Module S1

Les virus et Cie

Atelier de 3h – 2 séances de 1h 30

Public	Utilisateur courant
Prérequis	Savoir utiliser un navigateur web
Objectif	Découvrir la notion de sécurité et se protéger des agressions de base
Méthode	Pratique et échange entre groupes
Programme	Les antivirus, les anti-spywares, les pare-feu, télécharger un logiciel (précautions à prendre – installation parasites), nettoyer son ordinateur, anti-malwares
NOTE : Les utilisateurs Ubuntu ne sont pas concernés (pas virus connus)	

Le multimédia

LE SON

MULTIMÉDIA - Module MM1

Créer sa sonnerie de portable

Atelier de 3h – 2 séances de 1h 30

Public	Utilisateur courant
Prérequis	Savoir utiliser un logiciel courant
Objectif	Savoir traiter un fichier son (bases)
Méthode	Pratique
Programme	Installation d'un logiciel audio si nécessaire, extraction d'un fichier son, conversion du format

Enregistrer la musique de sa chaîne sur son ordinateur	Atelier de 1h – 1 séance de 1h
Public	Utilisateur courant
Prérequis	Savoir utiliser un logiciel courant
Objectif	Enregistrer la musique de sa chaîne sur son ordinateur
Méthode	Démonstrations
Programme	Démonstration, conversion du format

les photos

LA RETOUCHE PHOTO	PHOTO- Module P1
--------------------------	-------------------------

Redimensionner une photo	Atelier de 3h – 2 séances de 1h 30
Public	Utilisateur courant
Prérequis	Savoir utiliser un logiciel courant
Objectif	Savoir adapter une photo à ses besoins
Méthode	Pratique
Programme	Redimensionner une photo, recadrer une photo, changer son format d'enregistrement
Note : Utilisation de logiciels libres (gratuits), installation si nécessaire	

Améliorer une photo	Atelier de 3h – 2 séances de 1h 30
Public	Utilisateur courant
Prérequis	Savoir utiliser un logiciel courant
Objectif	Améliorer la qualité d'une photo, il s'agit des corrections de base
Méthode	Pratique
Programme	Utiliser les méthodes d'amélioration (netteté, contraste...), flouter un visage...
Note : Utilisation de logiciels libres (gratuits), installation si nécessaire	

Retoucher une photo	Atelier de 4h – 2 séances de 2h
Public	Utilisateur courant
Prérequis	Savoir utiliser un logiciel courant
Objectif	Effectuer des montages, ajouter ou retirer des éléments
Méthode	Pratique
Programme	Sélection par couleur, suppression d'éléments, utilisation de calques, effets spéciaux
Note : Utilisation de logiciels libres (gratuits), installation si nécessaire	

LA COMPOSITION GRAPHIQUE	PHOTO- Module P2
---------------------------------	-------------------------

Réaliser une affiche	Atelier de 5h – 2 séances de 2h30
Public	Utilisateur courant
Prérequis	Savoir utiliser un logiciel courant
Objectif	Concevoir une affiche simple
Méthode	Pratique
Programme	Concevoir une affiche, la réaliser, préparer l'impression
Note : Utilisation de logiciels libres (gratuits), installation si nécessaire	

LES DIAPORAMAS	DIAPORAMAS- Module D1
-----------------------	------------------------------

Présenter ses photos sous forme de diaporama	Atelier de 6h – 3 séances de 2h
Public	Utilisateur courant
Prérequis	Savoir utiliser un logiciel courant
Objectif	Présenter ses photos sous une forme personnalisée
Méthode	Pratique
Programme	Création d'un diaporama simple avec un logiciel de bureautique
Note : Utilisation de logiciels libres (gratuits), installation si nécessaire, les groupes sont formés selon le logiciel utilisé	

Présenter ses photos en ligne	Atelier de 6h – 3 séances de 2h
--------------------------------------	---------------------------------

Public	Utilisateur courant
Prérequis	Savoir utiliser un logiciel courant
Objectif	Présenter ses photos sous une forme personnalisée
Méthode	Pratique
Programme	Création d'un diaporama simple, en ligne

La bureautique

LES DOCUMENTS TEXTE	DOCUMENTS- Module B1
----------------------------	-----------------------------

Rédiger un texte simple	Atelier de 6h – 3 séances de 2h
Public	Utilisateur courant
Prérequis	Savoir utiliser un logiciel courant
Objectif	Savoir réaliser un texte simple et le présenter de façon efficace
Méthode	Pratique
Programme	Frappe d'un texte, mise en forme élémentaire
Note : Utilisation de logiciels libres (gratuits), installation si nécessaire	

Rédiger un rapport	Atelier de 6h – 3 séances de 2h
Public	Utilisateur courant
Prérequis	Savoir réaliser un texte simple
Objectif	Savoir réaliser un rapport simple et le présenter de façon efficace
Méthode	Pratique
Programme	Mise en forme automatique, pagination, table des matières, insertion de photos
Note : Les groupes sont formés selon le logiciel utilisé	

Rédiger un courrier	Atelier de 4h – 2 séances de 2h
Public	Utilisateur courant
Prérequis	Savoir réaliser un texte simple
Objectif	Savoir réaliser un courrier
Méthode	Pratique
Programme	Frappe d'un courrier, mise en forme élémentaire
Note : Les groupes sont formés selon le logiciel utilisé	

Réaliser une recette de cuisine	Atelier de 4h – 2 séances de 2h
Public	Utilisateur courant
Prérequis	Savoir réaliser un texte simple
Objectif	Mettre en forme ses recettes de cuisine d'une façon personnelle
Méthode	Pratique
Programme	Mise en forme de documents existants, copie de pages internet, insertion de photos
Note : Les groupes sont formés selon le logiciel utilisé	

LE TABLEUR	DOCUMENTS- Module B2
-------------------	-----------------------------

Découverte	Atelier de 4h – 2 séances de 2h
Public	Utilisateur courant
Prérequis	Savoir utiliser un logiciel courant
Objectif	Découvrir le principe et les bases du tableur
Méthode	Pratique
Programme	Saisie de données, formules de calcul

Les formules de base		Atelier de 4h – 2 séances de 2h
Public	Utilisateur courant	
Prérequis	Savoir utiliser un tableur	
Objectif	Découvrir les fonctions de base et une méthode de travail efficace	
Méthode	Pratique	
Programme	recopie de formules, fonctions simples	

LA PAO	DOCUMENTS- Module B3
---------------	-----------------------------

Réaliser une plaquette		Atelier de 6h – 3 séances de 2h
Public	Utilisateur courant	
Prérequis	Savoir utiliser le traitement de texte et les images	
Objectif	Savoir réaliser une plaquette (ex : 3 volets)	
Méthode	Pratique	
Programme	Découverte des bases de la PAO, réalisation d'une plaquette	
Note : Utilisation de logiciels libres (gratuits), installation si nécessaire		

Note : la réalisation de diaporamas fait aussi partie de la bureautique, mais elle est ici proposée dans la photo.

3^E PARTIE : ÊTRE PRÉSENT SUR INTERNET

Les réseaux sociaux

DÉCOUVERTE	Réseaux sociaux - Module S1
Les différentes réseaux sociaux	Atelier de 2h – 1 séance de 2h
Public	Utilisateur courant
Prérequis	Savoir utiliser un logiciel courant
Objectif	Découvrir les réseaux sociaux
Méthode	Pratique, échange
Programme	Utilisation de réseaux sociaux populaires et professionnels, discussion sur les intérêts et les risques

Les blogs

LA GESTION D'UN BLOG	Blogs - Module G1
Les différents blogs	Atelier de 2h – 1 séance de 2h
Public	Utilisateur courant
Prérequis	Savoir utiliser un logiciel courant
Objectif	Découvrir la gestion des blogs et choisir un blog
Méthode	Pratique, échange
Programme	Présentation et utilisation de différents blogs
La création d'un blog	Atelier de 6h – 3 séance de 2h
Public	Utilisateur courant
Prérequis	Savoir utiliser un logiciel courant
Objectif	Créer son propre blog, partager...
Méthode	Pratique, échange
Programme	Ouverture d'un compte, réalisation de pages

Les sites internet

LES CMS	Sites - Module S1
Les différents CMS	Atelier de 2h – 1 séance de 2h
Public	Utilisateur averti
Prérequis	Savoir utiliser un logiciel courant
Objectif	Découvrir les CMS et en choisir un
Méthode	Démonstrations, pratique, échange
Programme	Présentation et utilisation de différents CMS, contraintes techniques.
Disposer d'un site	Atelier de 1h – 1 séance de 1h
Public	Utilisateur averti
Prérequis	Savoir utiliser un logiciel courant
Objectif	Découvrir ce qu'il faut savoir avant de lancer
Méthode	Pratique , échange
Programme	Le nom de domaine, l'hébergement, le référencement, la mise en ligne (FTP)
La création d'un site	Atelier de 1h – 1 séance de 1h
Public	Utilisateur averti
Prérequis	Avoir choisi son CMS, disposer d'un hébergement et d'un nom de domaine
Objectif	Mettre en ligne une première page
Méthode	Pratique, échange
Programme	Paramétrage du registrar, mise en ligne
Note :	Cet atelier permet également d'appréhender la mise en ligne des logiciels libres qui utilisent un SGBD

La réalisation d'un site		Atelier de 10h – 5 séance de 2h
Public	Utilisateur averti	
Prérequis	Disposer d'un site en ligne	
Objectif	Maîtriser son CMS	
Méthode	Pratique	
Programme	Découverte et utilisation des fonctionnalités de son CMS	
Note : La répartition des groupes se fait selon le CMS utilisé		

LES LANGAGES DE PROGRAMMATION	Sites - Module S2
--------------------------------------	--------------------------

Développer en local		Atelier de 6h – 3 séance de 2h
Public	Utilisateur averti	
Prérequis	Savoir utiliser un logiciel courant	
Objectif	Mettre en place un serveur local ainsi que l'environnement de développement	
Méthode	Pratique	
Programme	Installation d'un serveur apache, utilisation d'un éditeur de texte	
Note : La répartition des groupes se fait selon le SMS utilisé		

Le HTML		Atelier de 4h – 2 séance de 2h
Public	Utilisateur averti	
Prérequis	Disposer d'un serveur local	
Objectif	Découvrir le HTML afin de pouvoir lire une source	
Méthode	Pratique	
Programme	Principe et structure du HTML, les principales balises	

Le JavaScript	Atelier de 4h – 2 séance de 2h
Public	Utilisateur averti
Prérequis	Disposer d'un serveur local
Objectif	Découvrir le JavaScript afin de pouvoir lire une source
Méthode	Pratique
Programme	Principe et structure du JavaScript

Le PHP	Atelier de 4h – 2 séance de 2h
Public	Utilisateur averti
Prérequis	Disposer d'un serveur local
Objectif	Découvrir le php afin de pouvoir lire une source
Méthode	Pratique
Programme	Principe et structure du php

MySql	Atelier de 4h – 2 séance de 2h
Public	Utilisateur averti
Prérequis	Disposer d'un serveur local
Objectif	Découvrir Mysql afin de pouvoir lire une source et gérer une base de données
Méthode	Pratique
Programme	Principe et structure de MySQL

La diffusion sur internet

DIFFUSER SES RÉALISATIONS	INTERNET- Module D1
----------------------------------	----------------------------

Les outils en ligne	Atelier de 2h – 1 séance de 2h
Public	Adolescents et adultes
Prérequis	Savoir utiliser les outils numériques et bureautique
Objectif	Mettre en forme et diffuser ses créations (photos, vidéos)
Méthode	Initiation aux outils numériques du web
Programme	Mettre en ligne ses créations selon la source dont on dispose.

Les logiciels libres

Note : De nombreux logiciels libres sont utilisés dans les ateliers de ce catalogue, il s'agit d'en découvrir et d'en tester d'autres pour des usages variés

Découverte du libre		Atelier de 2h – 1 séance de 2h
Public	Utilisateur averti	
Prérequis	Savoir utiliser un logiciel courant	
Objectif	Découvrir des logiciels variés dans de nombreux domaines	
Méthode	Démonstrations, pratique (tests, installation), échange	
Programme	Catalogues du libre, tests, installation de logiciels	

Note : des journées d'information sont organisées tous les ans (journée du libre...)

Les logiciels collaboratifs

Les logiciels collaboratifs permettent de travailler à plusieurs et a distance sur des projets communs. Le travail collaboratif est une méthode particulièrement puissante ; seuls quelques logiciels seront abordés ici... pour l'instant.

Découverte de logiciels collaboratifs		Atelier de 2h – 1 séance de 2h
Public	Utilisateur averti	
Prérequis	Savoir utiliser un logiciel courant	
Objectif	Découvrir les principaux logiciels utilisés dans ce domaine afin de pouvoir participer à des groupes de travail collaboratif	
Méthode	Démonstrations, pratique (tests), échange	
Programme	Démonstrations, utilisation ; mise en place d'un projet test	
Note : 1 atelier en présentiel, 1 atelier à distance		

4^E PARTIE : ATELIERS JEUNESSE

Internet

INTERNET POUR LES JEUNES

INTERNET- Module JI1

Découvrir le web

Atelier de 2h – 1 séance de 2h

Public	Parents d'enfants de 3 à 12 ans
Prérequis	Savoir utiliser un navigateur web
Objectif	Choisir un navigateur web pour les plus jeunes
Méthode	Démonstration
Programme	Démonstration, présentation, création de compte

Moteur de recherche

Atelier de 1h – 1 séances de 1h

Public	Parents d'enfants de 6 à 12 ans
Prérequis	Savoir utiliser un navigateur web
Objectif	Proposer aux enfants un moteur de recherche sécurisé
Méthode	Manipulations pratiques
Programme	Tester un navigateur web pour les plus jeunes

Programmation

INITIATION AU CODE

Programmation - Module JP1

Découvrir Scratch

Atelier de 4h – 4 séance de 1h

Public	Enfants sachant lire et écrire (CE/CM)
Prérequis	Savoir utiliser un navigateur web
Objectif	Découvrir le code (programmation) a travers un logiciel adapté et des applications ludiques (histoires, jeux)
Méthode	Démonstration, travail collectif guidé
Programme	Conception d'un scénario, mise en scène, réalisation

Applications Scratch		Atelier de 4h – 4 séance de 1h
Public	Enfants sachant lire et écrire (CE/CM)	
Prérequis	Savoir utiliser scratch	
Objectif	Etre autonome pour réaliser des applications simples	
Méthode	Démonstration, travail collectif guidé	
Programme	Conception d'un scénario, mise en scène, réalisation	

Musique

GÉRER SA MUSIQUE	INTERNET- Module JM1
-------------------------	-----------------------------

Gérer sa bibliothèque MP3		Atelier de 2h – 1 séance de 2h
Public	Parents et adolescents	
Prérequis	Savoir utiliser les outils internet	
Objectif	Apprendre à organiser ses fichiers multimédia	
Méthode	Manipulations pratiques	
Programme	Utiliser les outils multimédia	

Note : voir l'atelier « Créer sa sonnerie de portable » (2e partie / le multimédia).

5^E PARTIE : INITIATION À LA COMMUNICATION PAR L'IMAGE ET LE SON

L'image

LA PRISE DE VUE PHOTOGRAPHIQUE

PHOTO- Module O1

Notions de base

Atelier de 2h – 1 séance de 2h

Public	Utilisateur débutant
Prérequis	Néant
Objectif	Découvrir les bases des réglages d'un appareil photo
Méthode	Pratique
Programme	Mise au point, profondeur de champ, cadrage
Note : Ces notions sont utiles pour la vidéo.	

Utilisation courante

Atelier de 4h – 2 séances de 2h

Public	Utilisateur débutant avec notions
Prérequis	Notions de base
Objectif	Bien gérer les réglages d'un appareil photo reflexe
Méthode	Pratique
Programme	Mise au point, profondeur de champ, composition, effet d'optique
Note : Ces notions sont utiles pour la vidéo.	

La vidéo

LA PRISE DE VUE VIDÉO	VIDÉO- Module V1
------------------------------	-------------------------

Le matériel vidéo	Atelier de 4h – 2 séances de 2h
Public	Utilisateur débutant
Prérequis	Notions de photographie
Objectif	Découvrir les appareils de prise de vue vidéo
Méthode	Pratique
Programme	Le matériel vidéo, les branchements, le travail d'équipe
Note :	Matériel fourni ; possibilité d'utiliser son matériel.

La prise de vue vidéo	Atelier de 6h – 3 séances de 2h
Public	Utilisateur débutant
Prérequis	Notions d'utilisation du matériel
Objectif	apprendre à utiliser le matériel vidéo ; tests de réalisation
Méthode	Pratique
Programme	Réaliser, en équipe, de petits scénarios afin de les filmer.
Note :	Travail en intérieur ou extérieur selon les conditions météorologiques.

Le montage vidéo	Atelier de 8h – 4 séances de 2h
Public	Utilisateur débutant
Prérequis	Notions d'utilisation du matériel
Objectif	apprendre à utiliser logiciel de montage
Méthode	Pratique
Programme	Réaliser, en équipe, un montage simple

Note : Ce module est une approche « familiale », c'est à dire filmer et monter des événements sur le vif.

LA GESTION DES VIDÉOS

VIDÉO- Module V2

La gestion des films

Atelier de 1h – 1 séances de 1h

Public	Utilisateur débutant
Prérequis	Savoir utiliser un ordinateur
Objectif	Gérer et lire des fichiers vidéos de qualité supérieure
Méthode	Pratique
Programme	Gestion du format vidéo, gestion du support.
Notes :	Les fichiers vidéo sont parfois volumineux, et demandent des ordinateurs et support de stockage adaptés. Les vidéos stockées sur cassette (format analogique) peuvent être dupliquées sur ordinateur ou DVD (format numérique)

La duplication des cassettes

Atelier de 1h – 1 séances de 1h

Public	Utilisateur débutant
Prérequis	Savoir utiliser un ordinateur
Objectif	Savoir dupliquer ses films personnels stockés sur cassette dans un format numérique
Méthode	Pratique
Programme	L'acquisition vidéo, fonctionnement du logiciel.

La réalisation

CRÉER UN SCÉNARIO

RÉALISATION- Module R1

Créer une histoire

Atelier de 2h – 1 séance de 2h

Public	Adolescents et adultes
Prérequis	Aucun
Objectif	Préparer un scénario en vue de sa réalisation
Méthode	Utiliser sa créativité ; travail d'équipe
Programme	Réalisation d'un scénario en groupes

Créer des personnages

Atelier de 2h – 1 séance de 2h

Public	Adolescents et adultes
Prérequis	Aucun
Objectif	Finaliser un scénario
Méthode	Travail d'équipe
Programme	Réalisation d'un carnet de personnages

Réaliser une bande dessinée

Atelier de 6h – 3 séance de 2h

Public	Adolescents et adultes
Prérequis	Disposer d'un scénario
Objectif	Créer un support papier et/ou numérique
Méthode	Utiliser sa créativité
Programme	Réalisation d'un carnet de bande dessinée

Réaliser un court métrage

Atelier de 30h – 10 séance de 3h

Public	Adolescents et adultes
Prérequis	Accessible a tous – travail d'équipe
Objectif	Réaliser un court métrage a partir d'un scénario
Méthode	Travail d'équipe encadré
Programme	Prise de vue, montage

La webradio

PARTICIPER A UNE WEBRADIO

WEBRADIO - Module WR1

Créer une webradio

Atelier de 3h – 1 séance de 3h

Public	Adolescents et adultes
Prérequis	Aucun
Objectif	Participer à la mise en place d'une webradio
Méthode	Travail de groupe encadré
Programme	Le studio, la diffusion, le programme
Note :	La radio est opérationnelle ; il s'agit de prendre en main le studio, de créer son programme personnel.

Animer une webradio

Atelier de 3h – 1 séance de 3h

Public	Adolescents et adultes
Prérequis	Aucun
Objectif	Participer à l'animation d'une webradio
Méthode	Travail de groupe encadré
Programme	Le studio, le montage audio, la diffusion, le programme

Reporter webradio

Atelier de 3h – 1 séance de 3h

Public	Adolescents et adultes
Prérequis	Aucun
Objectif	Préparer des reportages audio
Méthode	Travail de groupe encadré
Programme	Le matériel de reportage et d'enregistrement, les techniques de reportages
Note :	Il s'agit d'une initiation ; les reportages seront montés par l'animateur – ou le reporter s'il le souhaite.

ORGANISATION DES ATELIERS

Les ateliers sont programmés

- suivant des thèmes. Chaque année un nouveau thème domine ; en 2015/2016, c'est l'image et le son (prise de vue, réalisation de courts métrages, documentaire, webradio)
- en fonction des événements. Ex : réalisation de cartes événementielles en fin d'année (Noël, bonne année)
- en fonction du nombre de demandes. Ex : un atelier est systématiquement programmé s'il y a des demandes.

Pour ces raisons, faites une demande d'inscription pour tout atelier qui vous intéresse. Indiquez les périodes et les jours préférés afin que la programmation vous convienne au mieux. Les groupes sont organisés de façon à être homogènes et conviviaux. Faites vos demandes par courriel, par téléphone ou en passant à la bibliothèque. Vous serez alors prévenus personnellement lors de la programmation de l'atelier demandé.

Les ateliers sont individuels

Vous pouvez choisir des ateliers parmi tout le catalogue, ou en composer vous-même le contenu ; individuellement ou avec des amis ou des proches.

L'accès libre

Tout abonné à l'EPN dispose d'un accès libre (réseau ou wifi) illimité les jours d'ouverture de la médiathèque.

Tarif

Abonnement : 5€ par an pour les Bretoncellois, 10€ /an hors commune.

Ateliers collectifs : 15€ pour 10 h (10 h gratuites si vous avez pris un atelier individuel dans les 12 mois).

Ateliers individuels : 30€ pour 4 heures.

Horaires

Les ateliers ont lieu à l'Espace Abbé Fret, du mardi après-midi au samedi soir, c'est à dire y compris en dehors des heures d'ouverture au public.

Matériel

Les usagers peuvent disposer de matériel, mais il est préférable de disposer de son propre matériel afin de travailler dans son environnement habituel et de conserver et ses exemples.

Horaires de l'Espace Culturel Abbé Fret (médiathèque, EPN, centre d'exposition et de conférence)

Mardi	9h – 12h	sur rendez-vous
Mercredi	9h – 12h	14h - 18h
Jeudi	9h – 12h	sur rendez-vous
Vendredi	sur rendez-vous	sur rendez-vous
Samedi	9h – 12h	14h - 18h