

UNE ÉCOLE DE JEUX VIDÉO AU CŒUR DE LA BRETAGNE CENTRALE

 Date de mise à jour : 20/05/2019

 36 route de primel, 29630 Plougasnou



Leaflet | © OpenStreetM

Identification du projet


Porteur de projet


Association La Petite Sadie

Responsable du projet

Laurent Brinon

 36 route de primel, 29630 Plougasnou

 laurent.brinon@netcourrier.com

 07.83.77.10.73 / 09.53.94.88.26

Site du projet

<http://lapetitesadie.mozello.fr>

Localisation géographique	Régional Bretagne
Principale zone géographique (GO PEI)	FR522 - Finistère
Autre(s) zone(s) géographique(s) (GO PEI)	FR521 - Côtes-d'Armor
Fonds	Autres fonds
Thèmes	Accueil et services à la population et aux entreprises Economie
Statut	En cours
Début du projet	01/01/2015
Fin du projet	01/01/2020
Coût total	66,00€
Contributions publiques	52 850,80€

Description du projet

Contexte et objectif

Ingénieur en informatique installé dans le Finistère, Laurent Brinon devait s'installer à son compte en tant que développeur de jeux vidéos. Ce domaine intéressant particulièrement les jeunes de la commune, ces derniers le sollicitent pour leur apporter, bénévolement, une petite formation dans ce domaine. Il propose alors un atelier de trois heures à Plougasnou, tous les mercredis de l'année 2015-2016. Succès immédiat, puisqu'une vingtaine d'enfants de 12 à 15 ans y participent. Rapidement, l'association La Petite Sadie est créée pour développer ces ateliers.

Description du projet et de ses activités

Les ateliers sont gérés par l'association « La Petite Sadie » qui siège à Plouguernevel, en Bretagne centrale, dans les Côtes d'Armor. Ils se déroulent sous deux versions : des ateliers extrascolaires (initiation ludique aux animations numériques) pour les 11/18 ans et des formations labellisées (développeurs numériques) pour les 18/35 ans. Les jeunes débutent généralement avec la création de mini-projets de jeux simples, puis peuvent participer à des projets plus ambitieux (voir ci-dessous à l'Abbaye de Bon Repos). Pour les plus âgés, peut être proposée la réalisation de vraies prestations de services à destination de structures privées : l'Adapei par exemple, qui cherche à développer une application avec les casques numériques pour stimuler les jeunes artistes.

Résultats du projet et recommandations

Entre 2015 et 2018, environ 200 enfants et jeunes ont suivi les différents ateliers les mercredis et pendant les vacances scolaires. Neuf collègues ont aussi accueilli des ateliers d'une dizaine de jours en présence de professeurs et d'un psychologue. Ils étaient destinés à des jeunes en décrochage scolaire et ont permis à quelques-uns d'entre eux de se remotiver pour reprendre les cours. Les jeunes se rendent aux ateliers pour différentes raisons : s'amuser, créer, découvrir autrement les richesses du patrimoine, s'initier à un futur métier porteur... Ils apprennent à mener ensemble des projets qui peuvent être ambitieux et très innovants. Les plus âgés, formés par l'animateur bénévole, apprennent à transmettre leur savoir-faire aux plus jeunes. Ce sont de vrais atouts pour s'insérer dans le monde du travail (le secteur du jeu vidéo est très porteur) et également sur le territoire.

Témoignage

"Même avec des technologies très avancées comme les casques holographiques, le numérique reste un outil. Le plus important est de savoir ce que l'on peut et ce que l'on veut faire avec : créer, apporter un service, faire découvrir le patrimoine autrement, s'initier à un futur métier..."

Laurent Brinon

animateur et formateur bénévole de l'association

Informations supplémentaires

- Rubriques :

Réseau rural français

- Année

2015

