



Stagiaire en illustration F/H

| | |
|-------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <i>Cadre requis niveau minimum d'études</i> | A partir de la 2 ^{ème} année d'étude en illustration |
| <i>Filière</i> | Illustration |
| <i>Durée du stage</i> | Trois mois à temps plein |
| <i>Localisation</i> | Collège de France Chaire du professeur Dehaene – équipe EXELLO 11 place Marcelin Berthelot 75005 Paris |
| <i>Date souhaitée début de stage</i> | Flexible |
| <i>Modalités de candidature</i> | CV (avec portfolio) et lettre de motivation |
| <i>Date de publication</i> | 22 novembre 2024 |

Environnement de travail

Le [Collège de France](#) est un grand établissement public d'enseignement supérieur et de recherche. Institution unique en France et sans équivalent à l'étranger, le Collège de France répond à une double vocation : être à la fois le lieu de la recherche la plus audacieuse et celui de son enseignement. Voué à la recherche fondamentale, le Collège de France possède cette caractéristique singulière : il réalise puis enseigne « le savoir en train de se constituer dans tous les domaines des lettres, des sciences ou des arts ».

Situé sur différents sites de Paris (place Marcelin Berthelot, rue du Cardinal Lemoine, rue d'Ulm, Belle Gabrielle) l'établissement héberge un millier de personnes : enseignants-chercheurs, chercheurs, doctorants et post-doctorants, ingénieurs et techniciens, bibliothécaires, administratifs.

Le Collège de France est membre associé de l'Université Paris Sciences et Lettres (PSL).

Contexte

Le Collège de France est à la fois un centre de recherche de très haut niveau et un lieu ouvert à tous soif de connaissance. Dernièrement, l'institution a lancé le projet : « **Agir pour Éducation – Un enjeu scientifique pour la société** » Dans le cadre de cette initiative, le professeur Stanislas Dehaene a lancé un projet pour l'application des sciences cognitives à l'éducation, appelé Excello.

L'association à but non lucratif EXCELLO a vocation à développer, expérimenter, et diffuser en milieu scolaire des nouveaux outils d'apprentissage fondées sur les sciences cognitives. Nous sommes passionnés par l'accélération de l'apprentissage par le biais des meilleures pratiques qui sont les plus conformes à la façon dont le cerveau de l'enfant apprend.

Notre culture est délibérément axée sur les résultats. En tant qu'organisme à but non lucratif, nous avons la liberté de développer et de tester nos produits, et nous ne les mettons sur le marché qu'une fois qu'ils ont fait leurs preuves en classe. Par ailleurs, notre travail est développé en utilisant des outils open-source pour un partage facile avec la communauté des chercheurs et des éducateurs.

<https://excellolab.org>

La méthode d'apprentissage de la lecture Kalulu

En plus des cahiers de lecture et des jeux de société, nous avons également développé l'application Kalulu, outil numérique utilisé dans le cadre de la méthode de lecture Kalulu. Notre équipe est actuellement engagée



dans plusieurs grandes études en France et en Amérique latine testant l'usage de cette méthode pour aider les enfants dans leurs apprentissages.

<https://kalulu.excellolab.org/>

Missions

Votre rôle consistera à développer et enrichir notre univers visuel existant (Découvrez nos illustrations actuelles [ici](#))

Activités principales

- Création de nouvelles illustrations dans la continuité de notre identité graphique
- Illustration d'histoires pour enfants
- Conception d'éléments graphiques pour nos jeux éducatifs
- Documenter le travail de manière claire et concise et fournir des rapports réguliers sur l'avancement du projet.

Connaissances et compétences:

- En cours de formation en design graphique (à partir de la 2ème année)
- Maîtrise des outils de création numérique (InStep, Suite Adobe)
- Capacité à s'adapter à un style graphique existant tout en l'enrichissant
- Capacité à travailler de manière autonome et en équipe.
- Attention aux détails.
- Passion pour l'éducation et capacité à créer des illustrations adaptées aux enfants en apprentissage de la lecture

Compétences comportementales

- Sens de l'initiative
- Sensibilité pour l'illustration jeunesse
- Créativité et polyvalence
- Sens relationnel
- Sens de l'organisation
- Rigueur / Fiabilité

Formation et expérience

- En cours de formation en illustration (à partir de la 2ème année)
- L'expérience en illustration jeunesse est un atout
- Connaissance du secteur éducatif
- Intérêt pour les projets à impact social

Modalités de candidature

Le dossier de candidature, constitué des documents suivants :

- Une lettre de motivation
- Un curriculum vitae précisant l'employeur et la situation statutaire

Il doit être adressé dans un délai de 8 semaines suivant la publication à l'adresse suivante : contact@excellolab.org