

Proposer une heure du conte numérique avec e-médi@

Les ressources numériques de la médiathèque numérique e-médi@ pourront vous être très utiles pour faire une animation en bibliothèque.



Le côté pratique

Durée : environ 30 minutes

Temps de préparation : 1 h environ

Personnel mobilisé : 2 personnes

Matériel nécessaire : un ordinateur, un adaptateur VGA, un vidéoprojecteur, des haut-parleurs, un écran, une table, un compte de médiation pour e-médi@ à demander à la Direction des Bibliothèques.

Intervenant extérieur : non

Coût : aucun



Les objectifs

Faire découvrir les ressources livres jeunesse d'e-médi@ (La souris qui raconte et story play'r) à travers une heure du conte interactive et participative.

Donner vie à une histoire grâce à une lecture ludique et utiliser des outils numériques.

La préparation et l'installation

La personne en charge de l'animation doit impérativement faire une demande auprès de la Direction des Bibliothèques pour obtenir un compte médiation afin d'accéder à la médiathèque numérique e-médi@. Elle devra également tester la ressource en amont pour en connaître les fonctionnalités.

Il faudra ensuite installer un ordinateur avec une connexion Internet qui sera relié à un vidéoprojecteur pour projeter le livre interactif sur un écran (ou un mur blanc). L'équipe se sera préalablement connectée sur la médiathèque numérique e-médi@ et aura lancé la ressource choisie dans l'onglet « Jeunesse ».

Des tapis ou des chaises pourront être installés devant l'écran pour que les enfants participent à l'heure du conte.

Proposer une heure du conte numérique avec e-médi@



Le déroulement

L'animateur pourra choisir soit de lire l'histoire à voix haute soit de laisser la voix enregistrée. Il en est de même pour le texte, l'animateur pourra choisir de le faire apparaître ou non.

Les enfants suivent l'histoire sur le grand écran en même temps.

L'animateur peut également choisir de faire des pauses dans le récit et intercaler des jeux à souhait.

L'animateur pourra ensuite questionner les enfants sur ce qu'ils ont retenu de l'histoire.

N'oubliez pas de communiquer sur l'animation.

Des idées de médiation

- Faire une sélection d'albums sur la thématique abordée lors de l'animation.