

L'animation numérique avec Storyplay'r



Les ressources numériques de la médiathèque numérique e-médi@ sont nombreuses. Voici une idée d'animation clé en main à mettre en place au sein de la bibliothèque, en utilisant la plateforme e-médi@.

Le côté pratique

Durée : 30 minutes

Temps de préparation : 2h environ (bien maîtriser la ressource choisie)

Personnel mobilisé : 1 à 2 personnes

Matériel nécessaire : un ordinateur, un adaptateur VGA, un vidéoprojecteur, un écran, table, un compte de médiation pour e-médi@ (compte à demander et suivre la procédure présenter sur e-médi@)

Intervenant extérieur : non

Coût : aucun

Les objectifs

Faire découvrir Storyplay'r de façon ludique et dynamique.

Faire une **heure du conte numérique** en utilisant « Tes albums » de l'onglet **JEUNESSE**.

Mise en place

Storyplay'r comprend :

- 1001 albums disponibles
- 3 tranches d'âge; 3 ans et plus, 5 ans et plus et 7 ans et plus
- Recherches par mots-clés et par thématiques
- Le temps de lecture est indiqué
- La lecture est faite par des abonnés ou par Storyplay'r
- Sur certaines histoires les pages se tournent seules
- Possibilité de couper le son
- Possibilité de mettre en mode plein écran
- Activités autour de l'histoire; images mélangées, textes mélangés; images et narration et texte et narration
- Possibilité d'enregistrer soi-même l'histoire

Activités proposées autour de l'histoire



Images mélangées

4 images de l'histoire sont dans le désordre. A vous de les remettre dans le bon ordre !



Textes mélangés

4 textes extraits de l'histoire sont dans le désordre. A vous de les remettre dans le bon ordre !



Images et narrations

Nous vous faisons écouter des extraits de narrations. A vous de trouver lequel correspond à la page du livre montrée à l'écran.



Texte et narrations

Nous vous faisons écouter des extraits de narrations. A vous de trouver lequel correspond au texte affiché à l'écran.

