

# FICHE MÉDIATION : Applications de découverte et d'exploration

## OBJECTIFS

- Apprendre de façon ludique
- Explorer à plusieurs mains
- Développer des capacités d'observation et de concentration

## PUBLIC

- Dépend de votre sélection
- Parents et/ou enfants



## DURÉE

- Atelier : 45min



## MATÉRIEL

- Tablettes avec applis



## CONTEXTE

- Atelier occasionnel
- Espace partagé jeunesse



## BUDGET

- Des applis peuvent être payantes



## PRATIQUE

- 1 médiateur
- 6 participants maximum



## EN BREF

Vous pouvez proposer une découverte d'applications d'observation présentées dans des univers variés. Aidez les enfants à trouver des animaux cachés dans la forêt et à jouer avec un bestiaire animé.

## AU PRÉALABLE

- Sélectionnez, puis installez les applis sur les tablettes
- Prenez le temps de vous autoformer sur les applis afin de pouvoir venir en aide aux enfants lors de l'animation.

## DÉROULÉ

- Présentez aux enfants l'histoire de l'application, ainsi que son mode d'emploi, puis laissez les se familiariser avec l'environnement de l'application pour ensuite l'explorer à leurs guises.
- Terminez la séance en proposant un temps d'échange avec les enfants et/ou leurs parents sur ce qu'ils ont pensé de l'atelier ou des applis.

*La Direction Départementale des Bibliothèques peut vous prêter des tablettes avec une grande sélection d'applications*

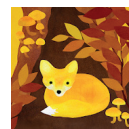
## EXEMPLES DE JEUX



**Ravouka, la souris scientifique**  
Une exploration de la faune et de la flore interactive intelligente.



**Petting Zoo**  
Crée par Christoph Niemann, brillant graphiste américain. Laissez vous captiver par une poésie narrative loufoque.



**Underleaves**  
Un tour du monde zoologique d'objets cachés ludique.

*Retrouvez toutes nos selections*  
<https://bit.ly/3uJKn5j>

