

FICHE MÉDIATION : Storyplay'r

OBJECTIFS

- Faire découvrir Storyplay'r de façon ludique et dynamique.
- Créer une animation participative autour de la lecture à haute voix.

PUBLIC

- Enfants de 3 à 10 ans

DURÉE

- Heure du conte : 30min
- Atelier enregistrement : 2h

MATÉRIEL

- Ordinateur ou tablette
- Tv, vidéoprojecteur
- Micro pour l'atelier

CONTEXTE

- Événements ponctuels
- Accueil scolaire

BUDGET

- Aucun

PRATIQUE

- En petits groupes

AU PRÉALABLE

- Demandez un compte médiation à la Direction Départementale des Bibliothèques afin d'obtenir un accès spécifique à Storyplay'r depuis l'application sur tablette ou depuis le site Internet storyplayr.com

- Accédez au site Storyplay'r depuis le site internet e-médi@ après vous être connecté avec le compte de médiation.

Nous vous conseillons de tester toutes les fonctionnalités du site Internet !

Les livres peuvent être lus ou écoutés

Tr Lire

► Ecouter

3 modes d'écoutes disponibles



Ecouter
page par page



Ecouter
en continu



Ecouter
en mode Karaoke

Présentation du livre

Enregistrements

Activités

Plusieurs «voix» sont proposés dans le menu «Enregistrements»
N'oubliez pas de découvrir le menu «Activités» qui propose 4 types d'animations :



Images
mélangées



Textes
mélangés



Images
et narrations



Textes
et narrations

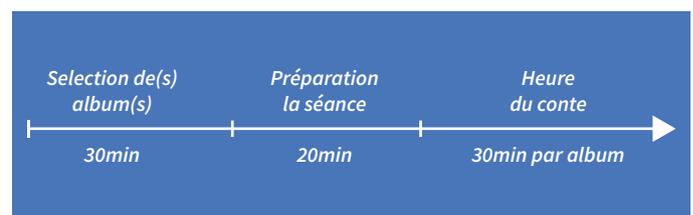
LE JOUR J

- Installez un espace convivial et chaleureux
- Testez l'animation avant l'arrivée du public

Dans le cadre d'une heure du conte

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

- L'animateur contrôle l'histoire depuis un ordinateur ou la tablette. Les enfants suivent l'histoire sur le grand écran en même temps.



Storyplay'R comprend :

- 1700 albums disponibles dont des sélections d'albums primés
- 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
- Lectures faites par des abonnés ou par Storyplay'r
- Possibilité de couper le son
- Possibilité de mettre en mode plein écran
- Possibilité d'enregistrer des lectures d'histoires
- Activités autour de l'histoire; images mélangées, textes mélangés; images et narration et texte et narration
- Police Dys avec contraste élevé (plusieurs arrière-plans disponibles)

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

- L'animateur devra proposer aux enfants d'intégrer individuellement avec l'ordinateur ou la tablette lorsque c'est possible pour que chacun puisse participer aux activités.

Dans le cadre d'un atelier d'enregistrement

En choisissant la fonction « Enregistrement » pour encourager la lecture à haute voix des enfants, vous avez accès à une nouvelle barre d'outils



Ecouter



Enregistrer



Pause



Stop

Pour lancer l'enregistrement, quand les lecteurs sont prêts, cliquez sur le bouton « enregistrer »

La lecture effectuée, on écoute avec le bouton « lecture » pour vérifier la qualité du son, la diction...

- Si vous êtes satisfait, cliquez pour aller à la page suivante et renouvelez l'opération d'enregistrement.
- Si la lecture doit être enregistrée de nouveau, appuyez de nouveau sur le bouton « Enregistrer ». La piste précédente est écrasée et remplacée par le nouvel enregistrement.

Présentation du livre

Une fois, toutes les pages de l'album lues, vous pouvez :

Enregistrements

- Retrouver votre lecture dans « Mes enregistrements »

Activités

- Partager votre lecture avec les participants via un lien que vous pouvez envoyer par mail.

C'est un lien public, il fonctionnera même si les personnes ne sont pas connectés à Storyplay'r.

