

FICHE MÉDIATION : Animer avec un livre en réalité augmentée

OBJECTIFS

- Découvrir un album autrement
- Devenir acteur de l'histoire grâce à de l'interaction numérique
- Découvrir l'usage d'une tablette

PUBLIC

- A partir de 3 ans

DURÉE

- 30min

MATÉRIEL

- L'album
- 1 tablette avec l'application

CONTEXTE

- Tout public en autonomie
- Accueil de groupes

BUDGET

- Album & tablette : 500€
- Appli gratuite

PRATIQUE

- 1 adulte pour 2 à 4 enfants

EN BREF

Les animations en réalité augmentée apportent une valeur ajoutée à vos lectures traditionnelles. Voici différents ouvrages qui utilisent cette technologie et que nous vous proposons de découvrir.

AU PRÉALABLE

- Installez et tester les applications *Histoires animées* et *Graou* sur les tablettes
- Recharger les tablettes
- (Option) Préparez un espace de vidéo-projection



DÉROULÉ

- Faites des petits groupes de 2 à 4 enfants
- Lisez entièrement l'album
- puis laissez les enfants revenir dans l'histoire pour déclencher les animations en réalité augmentée.

POUR ALLER PLUS LOIN

Vous pouvez prolonger cet atelier avec les applications suivantes :



Damki Town



Pango Paper



Foldify

La Direction Départementale des Bibliothèques peut vous prêter des tablettes avec les livres et applications concernés. Pensez à les réserver !

