

MALLETTE

« HEURE DU CONTE NUMÉRIQUE »



photo : lapetitebibliothèquequerronde.com

Qu'est-ce qu'une mallette « Heure du conte numérique » ?

La mallette « Heure du conte numérique » est un nouvel outil d'animation proposé aux bibliothèques du réseau afin de leur permettre d'expérimenter une technique de contage de et de lecture innovante auprès du public.

Elle contient des albums illustrés d'un nouveau genre, enrichis d'applications de réalité augmentée pour les enfants dès 6 ans.

L'utilisation de ces outils numériques pour conter permet notamment d'accompagner le développement de la réflexion et de l'imaginaire. Elle permet également de guider les enfants dans la manipulation des outils numériques.

Composition

Le dispositif contenu dans la mallette est adapté à une mise en place simple et mobile de l'heure du conte numérique. Il comprend :

- 1 mallette de transport
- 1 iPad avec sa coque de protection
- 1 projecteur
- 1 enceinte audio sans fil
- Une sélection de livres de contes augmentés + les applications déjà installées sur la tablette (Voir liste détaillées jointe)
- Des accessoires (câbles et adaptateur, blocs d'alimentation secteur...)
- 1 fiche guide pour savoir câbler les appareils



Cet outil doit être manipulé avec précaution par un adulte. Il ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.



En cas de détérioration d'un élément, merci de ne pas le réparer par vous-même et de signaler auprès de votre pôle de rattachement lors du retour de l'outil.

Comment animer une heure du conte numérique ?

1. Le lieu, l'installation

- Choisir un espace calme où il est possible de projeter sur une surface claire (faire le noir dans la pièce si possible).
- Installer des chaises ou coussins directement au sol.
- Installer le public face à l'écran s'il y a projection.
- Il est préférable que la personne qui anime la séance s'installe avec le public et non face à lui, comme dans une heure du conte traditionnelle.
- Veiller à ne pas entraver le bon fonctionnement des appareils reliés entre eux.

2. Le public visé

Enfants de 6 à 10 ans. Constituer un groupe de 10 à 12 enfants maximum.

3. Le déroulement

Durée de la séance : de 30 minutes à 1h

- Accueil des enfants, installation, présentation de l'animation et explications : qu'est-ce qu'une tablette, tout le monde sait-il s'en servir ?
- Prise en main de la tablette pour faire avancer l'histoire en groupe : la/le bibliothécaire mène l'animation. C'est elle/lui qui détermine qui manipule la tablette et à quel moment.
- Possibilité de proposer un goûter à l'issue de la séance pour échanger autour de l'application.
- Prévoir un moment pour recueillir les impressions des participants.

4. Les moyens (humains, techniques)

Penser à tester le matériel avant l'animation :

- Niveau de charge suffisant des appareils (tablette, enceinte, pico projecteur)
- Les applications : vérifier leur bon fonctionnement avant l'animation, se familiariser avec leur utilisation (pour les histoires à énigmes, tester au préalable. Au besoin, vérifier la solution sur Internet)
- À noter qu'une formation à la carte « Animer une heure du conte numérique » est proposée pour s'initier à la pratique du conte numérique.

5. Evaluation-bilan

Définir des éléments indicateurs qualitatifs et quantitatifs permettant de mesurer l'impact de l'action.