



CONCEVOIR ET ANIMER UNE HEURE DU CONTE NUMÉRIQUE

Raconter des histoires à l'heure du web 2.0

Objectifs :

- Savoir mettre en œuvre la médiation numérique autour du conte
- Découvrir des applications et ressources numériques adaptées à chaque âge
- Connaître le matériel nécessaire pour une bonne pratique
- Avoir des outils pour proposer une animation à distance

Contenu prévisionnel :

1. L'heure du conte, principes généraux

- Tour d'horizon des pratiques autour de l'heure du conte
- Principes généraux associés à l'heure du conte numérique

2. Le livre papier comme outil de transition numérique

- Démonstration de livres « histoires »
- Échanges et avis
- Atelier de lecture : gérer les contraintes

3. Les applications pour lire des histoires

- Démonstration d'applications « histoires numériques »
- Trouver et choisir une histoire
- Animer le temps de lecture, interagir avec le jeune public
- Atelier de lecture

4. Dispositifs techniques au service de l'histoire

- Revue du matériel indispensable
- Techniques de vidéo projection
- Éviter l'écueil de la démonstration technologique

5. De l'importance d'une veille

- Trouver et sélectionner des histoires
- Qualifier une histoire selon une grille d'analyse
- Créer du lien avec les collections actuelles
- Mise en place d'une veille pour l'animation « heure du conte numérique »

FAB'DESIGN

90, rue des chaises, 45140 Saint Jean de la Ruelle - 06 16 58 95 04 – contact@fab-design.fr

<https://www.fab-design.fr/>

Organisme de formation n°931313311413