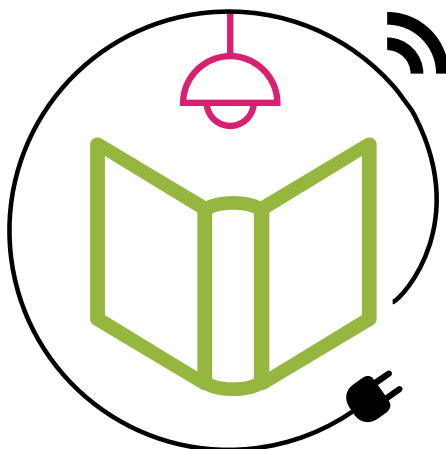


LIVRET

PÉDAGOGIQUE



Kit@lire

BIBLIOTHÈQUE NUMÉRIQUE NOMADE

PRÉAMBULE

Véritable bibliothèque numérique nomade pour tous et partout, le Kit@lire permet de proposer des ateliers et des animations numériques autour du livre, de la lecture et de l'écriture avec pour principe de valoriser les contenus et non les supports.

Afin d'accompagner cet outil de médiation, l'équipe du Centre du livre et de la lecture propose le présent livret pédagogique, un recueil d'ateliers « clés en main », à mettre en place très facilement et permettant d'utiliser toutes les fonctionnalités de la bibliothèque numérique nomade, auprès de différents types de publics. Ces ateliers sont des propositions et la liste n'est pas exhaustive. Elle sera par ailleurs enrichie régulièrement sur le site du Centre du livre.

Tous les ateliers proposés dans ce kit pédagogique nécessitent la prise en main des animateurs desdits ateliers en amont, en essayant les applications, et en appréhendant les fonctionnalités des différents équipements contenus dans le Kit@lire. L'équipe du CLL est à votre disposition pour cela et prévoit une demi-journée de « prise en main » systématique pour tout prêt du Kit@lire. Le CLL n'anime pas directement les ateliers proposés mais propose un accompagnement et une co-construction de projet si nécessaire, en adaptant les contenus des boîtes.

Le Kit@lire est prêté gratuitement à toute structure qui en fera la demande, après acceptation de son projet. La structure « emprunteuse » est libre d'utiliser le Kit@lire comme bon lui semble et de proposer des animations en fonction de ses publics cibles. Elle s'engage à respecter la législation en vigueur eu égard aux bonnes mœurs et aux droits de chacun. La structure sera également attentive au temps passé devant les écrans, notamment pour les plus jeunes.¹

¹ Cf. Serge Tisseron - *Apprivoiser les écrans et grandir* : 3 - 6 - 9 - 12, éd. Erès, 2013

ATELIERS

- 1 atelier d'initiation à la poésie
- 2 atelier de lecture
- 3 atelier lecture d'images / écriture
- 4 atelier cadavre exquis
- 5 atelier booktube
- 6 atelier fabrication d'un livre numérique (epub 2)
- 7 atelier fabrication d'un livre numérique enrichi



Objectifs de l'atelier



Durée



Public visé



Nombre de personnes



Organisation spatiale



Outils techniques



Logiciel ou appli

1 ATELIER D'INITIATION À LA POÉSIE

Atelier nécessitant l'appli *Dans mon rêve*, de Stéphane Kiehl et/ou *Ma petite fabrique à histoires*, de Bruno Gibert.

Dans mon rêve est une application permettant de combiner des images entre elles, associées à des phrases poétiques, ou l'inverse. *Ma petite fabrique à histoires* utilise le même procédé mais pour créer une phrase.

Les combinaisons sont multiples et uniques. Un nouveau poème naît à chaque utilisation.

1^{RE} PHASE lecture de poésie

avec des albums courts (ex. la collection les petits géants de Rue du monde) et des albums des auteurs Stéphane Kiehl et Bruno Gibert.

2^E PHASE création des poèmes

Chaque enfant crée un poème. Une fois le poème choisi, on l'enregistre (avec l'appareil photo) et on écoute le poème. Il est alors enregistré dans la galerie (avec *Dans mon rêve*). Une fois la phrase créée, on peut la lire avec les accompagnements sonores (avec *Ma petite fabrique à histoires*).

3^E PHASE impression et mise en espace

Cette phase est assurée par un adulte. Le poème est « capté » et placé dans la galerie photo de l'ipad. Il est ensuite imprimé directement et peut être exposé en temps réel, ou mis de côté pour la création d'une exposition autour de la poésie.

POURSUITE POSSIBLE créer ses propres poèmes très courts à l'aide de *Ma Petite fabrique à histoires*, en les illustrant avec *Brushes Redux* et *Book creator*.



- découvrir la poésie
- créer des poèmes
- mettre en espace la poésie
- créer une exposition



1h



de 3 à 10 ans



x 8



tapis, coussins



iPads, imprimante



Dans mon rêve
Ma petite fabrique à histoires
Brushes Redux
Book creator

BIBLIOGRAPHIE ACCOMPAGNANT CET ATELIER

- la collection Petits géants, des éditions Rue du monde
- de Stéphane Kiehl : *Mon amie Carla*, éd. Autrement jeunesse - *Y'a un truc*, éd. Rouergue - *football club*, éd. Autrement jeunesse
- de Bruno Gibert : *Leçons de choses*, éd. Albin michel - *La Poésie est un jeu d'enfants*, éd. Seuil jeunesse - *Tous canards*, éd. Les fourmis rouges

Liste non exhaustive.

2 ATELIER DE LECTURE

Ateliers de compréhension avec l'application
The amazing quest, sur iPad.

The amazing quest, le trésor oublié, propose de grandes aventures aux enfants sous forme d'histoires à jouer. Pour entendre et regarder l'histoire, l'enfant va devoir intervenir et reconstituer, à partir du texte, les décors adéquats.

1^{RE} PHASE lecture d'un album, d'un extrait de roman ou d'un documentaire traitant l'un des 5 thèmes proposés par l'application.

2^E PHASE prise en main de l'iPad par les enfants. Explication de base : situer le bouton du son. Le toucher sur iPad : un seul doigt à la fois pour appuyer, pouce et index pour zoomer et dézoomer. Pas de doigt mouillé...

3^E PHASE réalisation du jeu. Les enfants, par groupe de 2, choisissent un thème d'histoire, un personnage (fille ou garçon, ses vêtements) et se lancent dans l'aventure. L'histoire est d'abord écoutée mais peut être relue à tout moment en touchant la flèche du texte.



- lecture d'un texte en plusieurs chapitres
- entrée en lecture de manière ludique, en s'aidant de la lecture à voix haute
- compréhension d'un texte
- appréhension des détails dans une image
- corrélation texte/image



1h30



de 6 à 10 ans



x 10



tables et bancs



1 iPad pour 2, albums, roman jeunesse ou classique, documentaires



The amazing quest

BIBLIOGRAPHIE ACCOMPAGNANT CET ATELIER

Albums jeunesse, romans jeunesse ou documentaires sur les pirates, l'époque médiévale, le Far West, l'Egypte des pharaons, l'Asie.

3 ATELIER LECTURE D'IMAGES / ÉCRITURE

Cet atelier nécessite une préparation des animateurs. Il s'agit de choisir dans les possibilités des films proposés dans le kit@lire, un film court et de proposer un atelier d'écriture suivant trois options.

1^{RE} PHASE choix d'un film court

parmi toutes les propositions du kit@lire par l'animateur, ou avec les participants dans un corpus déterminé en fonction d'un thème, d'une idée, d'un auteur, etc.

2^E PHASE visionnage du film.

3^E PHASE proposition d'écriture selon 3 options :

- le préquel, ce qui s'est passé avant le début du film
- la suite, ce qui se passe après la fin du film
- le spin off, utiliser un personnage secondaire pour en faire le personnage principal du texte.

4^E PHASE l'écriture.

Il peut y avoir deux possibilités : en groupe ou individuel. Il est possible d'utiliser l'appli *Stickyboard 2*, qui, reliée à l'écran, permet de poster des idées, des personnages ou des situations en forme de post-it. Cette phase d'écriture peut se prolonger sur plusieurs séances, ou bien être poursuivie individuellement.

5^E PHASE enregistrer les textes sur les ordinateurs.

Il sera possible, lors d'une prochaine séance, de créer un livre numérique enrichi.

(Voir la fiche créer un livre numérique enrichi).



- comprendre un scénario, la construction d'un film

- imaginer une histoire à partir d'éléments constitués (personnages, style, ambiance, etc.)

- avoir recours à des documents complémentaires si besoin



2h30



7 ans et +



x 15



tables, installation devant l'écran



iPads, écran, ordinateurs



Stickyboard 2

4 ATELIER CADAVRE EXQUIS

Cet atelier peut se pratiquer avec des personnes d'âges différents. Il est adaptable. Le jeu fait à la fois appel à des savoirs de bases grammaticales, une manipulation simple de l'iPad et développe les notions d'interconnexion, multijoueurs...

1^{RE} PHASE prise en main des iPads et du jeu

Cexquis est une application permettant de créer une phrase à la manière du jeu du cadavre exquis.

- fonctionnement de base de l'iPad
- préparation du jeu : enregistrement des joueurs (création d'un compte).

2^E PHASE le jeu.

Chaque participant à tour de rôle voit à quel moment c'est à lui de compléter le morceau de phrase du cadavre.

À la fin du tour, la phrase complète se dévoile, révélant le cadavre exquis. Autant de phrases à créer, selon une thématique particulière, avec des contraintes Oulipienne, etc.

POURSUITE POSSIBLE Il est possible de poursuivre cet atelier en copiant sur l'ordinateur les phrases les plus appréciées des participants et en créant un atelier graphique pour mettre en valeur ces phrases pour une exposition par exemple. Il est alors possible d'utiliser la fonction vidéo, appareil photo des iPads, le scanner pour numériser des dessins, peintures, etc... et créer de nouvelles compositions.



- découvrir les notions d'interconnexion, de multijoueurs
- connaître les éléments de bases grammaticales
- laisser libre court à son imagination
- s'amuser
- apprécier les subtilités de la langue française
- moderniser un jeu qui se pratique depuis des générations
- découvrir les techniques oulipiennes



1h



8 ans et +
particulièrement adapté
aux personnes âgées



x 6 maximum



tables, bancs, coussins, tapis



1 iPad par personne, ordinateur,
souris scan



Cexquis

5 ATELIER BOOKTUBE

Atelier de critique, de présentation et d'échange autour des lectures des participants.

Idéal en club lecture, groupe de lecteurs.

1^{RE} PHASE

Autour d'un thème, coup de cœur, la bibliothèque du kit@lire est idéale pour mettre à disposition les livres du mois par exemple. La durée de cette phase est à l'appréciation des « hôtes » du kit@lire.

2^E PHASE la préparation du booktube.

1- sélection des livres à présenter
2- préparation du texte de présentation ou critique des livres à l'aide des 3 ordinateurs mis à disposition. Il est aussi possible d'utiliser l'application *Stickyboard 2* pour noter sur des post-it virtuels les éléments clés de l'intervention. En branchant l'iPad sur le téléviseur, celui-ci se transforme en prompteur.

3^E PHASE l'enregistrement.

Muni d'un iPad en position caméra, une personne en filme une autre (ou plusieurs si un scénario a été prévu à cet effet) pour présenter un livre. Pour que la vidéo soit efficace et interpelle, nous vous conseillons de la faire courte (45s à 1,30min maxi – un peu plus s'il y a 2 protagonistes). Une fois enregistré, le film peut être transféré sur un ordinateur. Libre alors de le poster sur youtube, le site d'une médiathèque, un blog, etc. sans jamais oublier d'indiquer les références du livre dont vous avez parlé.

Le résultat de cet atelier paraîtra sur le site du CLL.



- se rencontrer et échanger sur des livres
- savoir parler d'un livre
- organiser sa pensée pour présenter un livre
- trouver les mots pour présenter un livre
- se mettre en situation devant une caméra
- contextualiser une situation pour transmettre un ressenti, une critique sur un livre



3h



13 ans et +



x 10-15



installation devant écran, tapis, tables, coussins, bancs



1 iPad pour 2, télévision, ordinateur



Stickyboard 2

6 ATELIER FABRICATION D'UN LIVRE NUMÉRIQUE (EPUB2)

Ateliers de fabrication avec les logiciels *Word* et *Atlantis* (éventuellement *Gimp* et *Scribus*) sur PC et lecture sur iPad et liseuses (fonctionne aussi sur tablettes android).

Atelier en 9 étapes. Chacune est constituée d'un bloc technique ne nécessitant pas de prérequis en langage informatique (html). Un document, réalisé par le CLL, explique de façon simple les 9 étapes de fabrication du livre. Il est cependant préférable d'envisager une demi-journée de formation (assurée par le CLL) pour les animateurs en amont de l'atelier.

1^{RE} PHASE (avant l'atelier de fabrication) choix des textes et des images et/ou atelier d'écriture

2^E PHASE prise en main des logiciels et du matériel.

3^E PHASE réalisation d'un livre.

À la fin de l'atelier, les livres numériques sont mis en ligne sur le site du CLL et sur les sites choisis par les partenaires. Les livres sont sous licence CCO (Domaine public) ou CC BY 2.0 (atelier d'écriture)



• maîtriser les étapes de la création d'un livre numérique



une demi-journée à 2 jours



12 ans et +



x 4



tables, bancs



2 PC, 2 liseuses, 2 Ipads,
1 scanner, textes et images issus
du domaine public et/ou d'ateliers
d'écriture,



Word, Atlantis, Epub Validator,
Gallica, wikisources

Selon le projet, il est possible de prévoir un temps plus long avec plus de participants.

7 ATELIER FABRICATION D'UN LIVRE NUMÉRIQUE ENRICH

Atelier de fabrication avec le logiciel *Ibook author* ou *Book Creator* sur Mac et lecture sur iPad.

Les livres numériques enrichis peuvent contenir du texte, des images, des galeries, des vidéos et du son.

Atelier ne nécessitant pas de pré-requis en langage informatique (html).

Une prise en main par les animateurs est nécessaire en amont de l'atelier.

1^{RE} PHASE (avant l'atelier de fabrication) choix des textes et des images et/ou atelier d'écriture

2^E PHASE prise en main des logiciels et du matériel.

3^E PHASE création du scénario, fabrication du livre et réglages. Réalisation du livre.

À la fin de l'atelier, les livres numériques sont mis en ligne sur le site du CLL et sur les sites choisis par les partenaires. Les livres sont sous licence CCO (Domaine public) ou CC BY 2.0 (atelier d'écriture)



• maîtriser les étapes de la création d'un livre numérique enrichi



une journée à 2 jours



8 ans et +



x 4



tables, bancs



1 Mac Pro, 2 iPads, 1 scanner, connexion internet, textes et images issus du domaine public et/ou d'ateliers d'écriture



Ibook author, Ibook, Book Creator

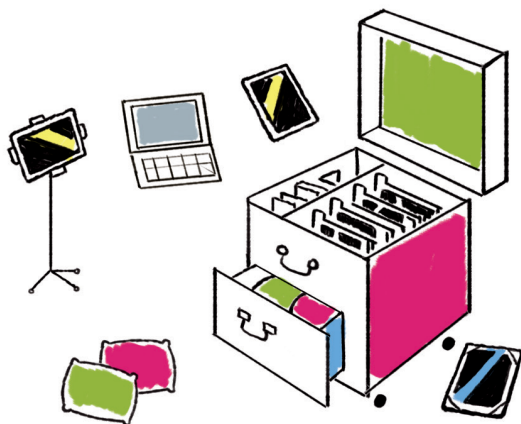
Selon le projet, il est possible de prévoir un temps plus long avec plus de participants.

Kit@lire est une bibliothèque numérique nomade
créée par le Centre du livre et de la lecture,
intégrant ordinateurs, liseuses, iPads, ressources
numériques (textes, musique, vidéos) et ouvrages papier.



Outil de médiation pour tous et partout, il permet de proposer des ateliers et animations numériques autour du livre, de la lecture et de l'écriture.

Facilement transportable grâce à son système de caissons sur roulettes, il peut être déployé en intérieur comme en extérieur.

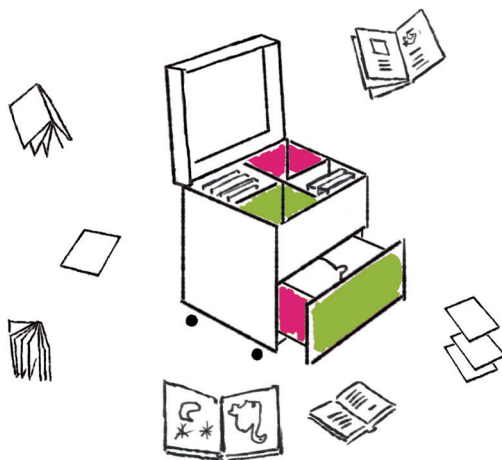


Vous êtes bibliothécaire, enseignant, animateur, éditeur, libraire,
organisateur de manifestation littéraire, éducateur, formateur...
Le CLL met à disposition gratuitement Kit@lire pour vos projets
de développement de la lecture.



Kit@lire

BIBLIOTHÈQUE NUMÉRIQUE NOMADE



RENSEIGNEMENTS

Centre du livre et de la lecture
34 place Charles VII
86000 Poitiers

Sylvia Loiseau - 05 49 88 80 05
sylvia.loiseau@livre-poitoucharentes.org

www.livre-poitoucharentes.org

