

FÉDÉRATION VENDÉE

la ligue de
l'enseignement

un avenir par l'éducation populaire

le 10
OCT. 2024

JOURNÉE PROFESSIONNELLE

Pourquoi et comment lier livre et numérique ?

des
& des
CPICS
Festival
jeunesse
Livres

4ÈME ÉDITION NOITON

LIGUE DE L'ENSEIGNEMENT DE VENDÉE

41 rue Monge 85000 La Roche-sur-Yon

A destination des bibliothécaires
et animateurs

Ouvert
à tous

Pourquoi et comment lier livre et numérique ?



Journée professionnelle à destination des
bibliothécaires et des animateurs-rices
Festival des Clics et des Livres

Le dernier rapport du Centre National du Livre a relevé, certes, une baisse de la lecture des plus jeunes (et des moins jeunes) mais aussi une évolution des pratiques notamment sur l'écoute d'histoires enregistrées ou des podcasts qui connaissent un essor considérable. L'enjeu est de taille pour rester en prise avec ce jeune public qui ne met pas de côté les histoires mais qui attend que l'on comprenne et que l'on réponde à ses nouvelles envies de lecture et de créativité.

La lecture et le numérique peuvent être assimilés à des pratiques solitaires. Or il suffit de constater à quel point les enfants apprécient qu'on leur lise des histoires mais aussi leur intérêt à partager leurs découvertes autour du numérique, pour envisager une mobilisation autour de pratiques collectives.

Les équipes d'animation et les bibliothécaires sont des médiateurs, qui, en prise avec les publics, assurent des moments de partages, de découvertes et d'animation. Malgré tout il est parfois difficile pour le monde de la culture et de l'animation de se rencontrer alors même que leurs objectifs se rejoignent.

En amont de la 4^{ème} édition du festival "Des Clics et des Livres", la Ligue de l'enseignement a souhaité créer un événement pour donner la possibilité à chacun de repartir avec des contacts, des projets et des outils pour tenter de répondre à deux questions : Comment lier livre et numérique dans nos pratiques ? Comment créer du lien et faire réseau entre professionnels de l'animation et bibliothécaires ?

- Forum des expériences et des initiatives le matin
- Une formation "adaptation sonore d'un album jeunesse" tout au long de la journée
- 4 ateliers l'après-midi
2 choix par personne

10 octobre 2024

41 rue Monge La
Roche-sur-Yon

INSCRIPTIONS

LE 10 OCTOBRE 2024 41 RUE MONGE LA ROCHE-SUR-YON

WWW.LALIGUE85.ORG



ACCUEIL 9H

Table ronde

9h30 - 10h30

Introduction de la journée

- **Christelle Richard - Conseillère d'éducation populaire de jeunesse au Service Départemental de la Jeunesse et des Sports de la Vendée, Estelle Roy - Responsable du service numérique et vie littéraire à la Bibliothèque Départementale de la Vendée, Léo Guéneau - Coordinateur du projet Germaine Café à la Fédération des Centres Sociaux de Vendée.**

Forum d'expériences

10h45 - 12h15

Le forum se veut un espace de mise en réseau et de circulation des idées et des outils. Déambulez et allez à la rencontre des différentes structures.

- Exposition interactive autour du conte (*Bibliothèque départementale de la Vendée*)
- BD numérique (*accueils de loisirs de Mouzeuil St Martin et de Foussais Payré*)
- Randonnée contée numérique (*Ligue de l'enseignement de Vendée*)
- Jeux vidéos et narration (*Ligue de l'enseignement de Vendée*)
- Stop motion et création de cartes de jeux avec l'intelligence artificielle (*médiathèque de Saint Jean de Monts*)
- Et autres participants...

DÉJEUNER 12H30 - 13H30

(offert)

Les ateliers

13h30 - 16h30

A vous de choisir 2 ateliers à découvrir (1h30 chacun) ou la formation d'une journée complète sur l'adaptation sonore d'un album jeunesse.

ATELIER

MASH UP

La Table Mashup est un outil numérique qui permet de mixer en direct des extraits vidéos, des musiques, des bruitages... et même d'enregistrer des doublages voix, le tout par le biais de simples cartes et d'un micro !

Les participants manipuleront des cartes pour créer une histoire.

LIGUE DE L'ENSEIGNEMENT
DES PAYS DE LA LOIRE

ATELIER

JEUX VIDÉOS

Souvent critiqué, découvrez la richesse et la diversité de ce médium qui peut servir de passerelle vers le monde de la lecture et de l'écriture.

Changez de regard sur les jeux vidéo !

Entre lecture immersive et écriture créative, les participants testeront des jeux sur tablettes et consoles.

BIBLIOTHÈQUE
DÉPARTEMENTALE DE LA
VENDÉE

ATELIER

RÉALITÉ AUGMENTÉE

Comment, à travers des applications de réalité augmentée, peut-on aider à compléter, accentuer une exposition (sur un écrivain, une thématique) ou un livre et ainsi permettre une expérience attrayante et interactive ?

Les participants découvriront deux applications.

CANOPÉ

ATELIER

BD NUMÉRIQUE

Comment avec une simple tablette ou un ordinateur, créer gratuitement et facilement une ou plusieurs planches de BD avec les enfants ?

A travers l'application BDNF de la BNF, les participants utiliseront l'outil et créeront la trame d'une histoire.

LIGUE DE L'ENSEIGNEMENT
DE VENDÉE

ATELIER

Adaptation sonore d'un album jeunesse

Entrez dans l'univers de l'adaptation sonore et réalisez à plusieurs un court podcast adapté d'un ouvrage jeunesse.
Mise en voix, enregistrement, montage, diffusion.

Avec Evelyne Flourey comédienne et professeure de théâtre et Graffiti Urban Radio.

ATELIER D'UNE JOURNÉE COMPLÈTE

9H30 - 16H30

RESTITUTION 16H30 - 17H