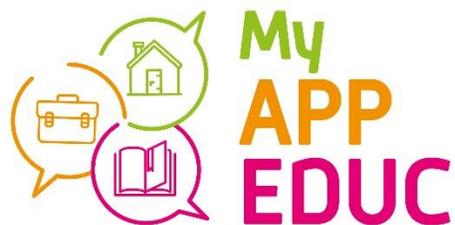


CARNET D'INSPIRATION

# ANIMER DES ATELIERS D'ÉDUCATION AUX MÉDIAS NUMÉRIQUES EN BIBLIOTHÈQUE



Un carnet réalisé par Média Animation ASBL, Fréquence Ecoles, l'UFAPEC, Zaffiria dans le cadre du projet AppEduc, un projet Erasmus +.

Le projet MyAppEduc soutient la mise en place d'une coéducation aux médias numériques des enfants de 5 à 12 ans via des partenariats d'enseignant·es, de bibliothécaires et de parents.

### Rédaction :

Coralie Doyen, Alessandra Falconi, Sophie Huys, Eleonore Madinier

### Relecture :

Julie Feron, Briec Guffens, Anne-Claire Orban de Xivry, Jean-Philippe Schmidt

### Coordination :

Sophie Huys, Anne-Claire Orban de Xivry



Cette publication a été produite avec le soutien financier du programme Erasmus+. Les contenus de cette publication sont sous la seule responsabilité de Media Animation asbl et ne peuvent être considérés comme un reflet de l'opinion officielle de la Commission Européenne.



# SOMMAIRE

<b>SOMMAIRE</b>	<b>3</b>
<b>PRÉAMBULE</b>	<b>4</b>
<b>PREMIÈRE PARTIE - Organiser un atelier numérique : faites le point !</b>	<b>8</b>
En guise d'échauffement : un module de formation pour (re)découvrir les bases de l'éducation aux médias numériques	8
Auto-diagnostic : faites le point sur vos ressources et vos objectifs !	9
Téléchargez l'app' MyAppEduc !	11
<b>DEUXIÈME PARTIE : Des ateliers en éducation aux médias numériques en 3 thématiques</b>	<b>12</b>
<b>THEMATIQUE 1 - LES ÉMOTIONS</b>	<b>13</b>
LES ÉMOTIONS – FICHES DÉTAILLÉES	15
Atelier 1 - Les écrans et moi : mes émotions en stopmotion	15
Atelier 2 – Donnons voix aux livres !	19
Atelier 3 : Construire votre île des émotions numériques	22
Atelier 4 : Quelles émotions éprouves-tu ?	25
LES ÉMOTIONS - autres activités inspirantes	27
<b>THÉMATIQUE 2 : LES INFORMATIONS</b>	<b>29</b>
LES INFORMATIONS – FICHES DÉTAILLÉES	30
Atelier 5 – Es-tu un-e pro du numérique ?	30
Atelier 6 : L'info en question	32
LES INFORMATIONS - Autres activités inspirantes	34
<b>THÉMATIQUE 3 : PRATIQUES NUMÉRIQUES ET MÉDIATIQUES</b>	<b>35</b>
PRATIQUES NUMÉRIQUES ET MÉDIATIQUES – FICHES DÉTAILLÉES	37
Atelier 7 – Explorations sur YouTube	37
Atelier 8 – Créons notre média du futur !	40
PRATIQUES NUMÉRIQUES ET MÉDIATIQUES – autres activités inspirantes	43
<b>TROISIÈME PARTIE - MyAppEduc : partenaires et ressources</b>	<b>46</b>
<b>EN GUISE DE CONCLUSION</b>	<b>49</b>

# PRÉAMBULE

Vous êtes bibliothécaire, médiathécaire, ou médiateur numérique ? Peu ou pas familier·ère avec l'éducation aux médias numériques (eamn) ou, au contraire, chevronné·e en la matière ? Quoi qu'il en soit, ce carnet a pour objectif de vous inspirer afin de vous accompagner dans la mise en œuvre d'initiatives d'accompagnement et de médiation autour des écrans et des enfants ! Il concentre des idées et pistes d'activités en lien avec trois thématiques :

- les émotions
- les informations
- les pratiques numériques et médiatiques

Ces ateliers sont destinés à des enfants entre 5 et 12 ans et leur(s) enseignant·e(s) et/ou leur famille. Ils visent à sensibiliser ces publics aux enjeux techniques, culturels et sociaux des médias numériques et à favoriser leur esprit critique quant à leurs usages. Pour ce faire, les ateliers privilégient une approche à la fois analytique et créative qui se nourrit des échanges au sein du groupe-classe ou des familles.

## Un carnet d'inspiration au cœur de l'expérience MyAppEduc

Ce carnet a été conçu dans le cadre de l'expérience MyAppEduc ([www.myappeduc.eu](http://www.myappeduc.eu)), qui soutient la mise en place d'une coéducation aux médias numériques des enfants de 5 à 12 ans via des trios composés d'enseignant·es, de bibliothécaires et de parents. Entre ces partenaires, une ressource commune : l'app' interactive MyAppEduc qui propose des activités à réaliser, de façon complémentaire, à l'école, à la maison et en bibliothèque.

## Faire de l'éducation aux médias numériques en bibliothèque : quels sont les défis ? Comment les rencontrer ?

L'expérience MyAppEduc a permis d'identifier des questions qui se posent dès lors qu'on souhaite mettre en place un atelier en éducation aux médias numériques dans un lieu de médiation numérique :

- Les compétences (ou le sentiment de compétence) en éducation aux médias numériques : *ça recouvre quoi, exactement, « l'éducation aux médias numériques » ? Comment se lancer dans la mise en place d'un atelier quand on se sent peu ou pas compétent·e, ou un peu rouillé·e en la matière ?*
- Les thématiques et la posture : *sur quels thèmes travailler et quelles postures adopter pour organiser des ateliers qui vont au-delà de la manipulation technique d'appareils ou de questions de prévention des usages numériques des jeunes enfants ?*
- Le matériel disponible : *comment faire de l'éducation aux médias numériques quand on ne dispose pas d'appareils connectés, ou d'une connexion suffisante ? Comment mettre à profit des ressources matérielles déjà à disposition en bibliothèque (matériel connecté mais aussi analogique, des livres, revues, du matériel technologique plus ancien, ...)* ?
- Le temps disponible : *quelles sont les formules d'ateliers possibles ? Quels enjeux de l'eamn peut-on aborder via un atelier d'une heure ? Comment caler un atelier en éducation aux médias numériques entre les autres activités de la bibliothèque, de la médiathèque, de l'EPN ?*
- Les publics : *comment attirer un public familial ou scolaire à la bibliothèque, médiathèque, à l'EPN, voire créer des partenariats durables avec ces publics ? Comment mettre en place une dynamique de coéducation ?*
- Le partage d'expérience, la mutualisation des ressources avec d'autres établissements : *qu'est-ce qui est fait ailleurs ? En quoi cela peut nourrir l'expérience de chacun·e ?*

Ce carnet d'inspiration, structuré autour des trois thématiques, a été pensé pour relever les défis qu'imposent ces questionnements. En regard des contraintes diverses, l'ambition est d'offrir une variété de portes d'entrées pour une appropriation consciente et émancipatrice du numérique, tant pour les enseignant·es et les parents que pour les enfants. Cette publication permettra

aussi de situer le numérique dans l'arsenal des outils permettant des changements sociétaux positifs

**La première partie** vous invite à faire le point. D'abord, dans quelle mesure vous sentez-vous compétent·e dans le domaine de l'éducation aux médias ? Et la coéducation, ça vous parle ? Vous sentez-vous prêt·e à vous lancer, ou pensez-vous avoir besoin d'être formé·e ou de vous réapproprier quelques notions ? Ensuite, focus sur quelques aspects pratiques : de quel matériel (connecté ou non) disposez-vous ? Quel est le temps disponible ? Quelle thématique souhaitez-vous aborder ? Quels sont vos publics ?

**La deuxième partie** propose un récapitulatif d'ateliers en éducation aux médias numériques organisés sous trois thématiques : *les émotions ; les informations ; les pratiques numériques et médiatiques*.

Pour chaque thématique, vous retrouverez d'abord **une sélection d'ateliers avec leurs fiches détaillées**. Ces fiches d'animation réalisées au cœur de l'expérience MyAppEduc sont accompagnées de pictogrammes désignant les ressources nécessaires pour les mettre en œuvre. Les ateliers proposés sont en effet divers de par le matériel, les objectifs, le temps et les publics qu'ils mobilisent. Les pictos vous permettent d'identifier en un coup d'œil si l'atelier proposé est en phase avec vos ressources, ou s'il est nécessaire d'en mobiliser de nouvelles. Certains ateliers s'articulent avec l'app' MyAppEduc (et son livret d'accompagnement), ce qui dessine la possibilité d'un itinéraire concerté entre l'école, les familles et la bibliothèque, et ainsi un partenariat sur le long terme.

Ensuite, en complément de ces fiches détaillées, retrouvez **d'autres activités inspirantes** sur le même thème et présentées de façon plus succincte, mais non développées au sein de MyAppeduc. Tous ces ateliers ont en commun leur visée critique, créative, réflexive autour du numérique. Ils sont destinés à des publics scolaires et/ou familiaux.

La **troisième partie** reprend une série de ressources et articles sur l'éducation aux médias, l'éducation aux médias numériques, la coéducation.

Elle présente également les différents partenaires du projet MyAppeduc et renvoie vers les ressources complémentaires, proposées sur leurs sites web.

Que vous décortiquiez ce carnet de A à Z ou y piochiez çà et là quelques idées, nous vous souhaitons dans tous les cas d'être inspiré-es !

Pour toute question ou complément d'information, vous pouvez nous contacter via [info@myappeduc.eu](mailto:info@myappeduc.eu)

# PREMIÈRE PARTIE - Organiser un atelier numérique : faites le point !

En guise d'échauffement : un module de formation pour (re)découvrir les bases de l'éducation aux médias numériques

*C'est quoi, l'éducation "aux" médias numériques ? En quoi se distingue-t-elle de l'éducation "par" les médias numériques ?*

*Rendre les jeunes publics critiques, autonomes, créatifs vis-à-vis des médias numériques qu'ils utilisent ou dont ils sont destinataires : c'est d'accord ! Mais comment faire ? Et que faire ? Produire ? Informer ? Jouer ? Via quelles perspectives aborder ces enjeux ?*

*Et puis, c'est le rôle de qui, d'éduquer les jeunes aux médias numériques ? De l'école ? Des parents ? De la bibliothèque ? Des EPN ? Des médiathèques ? Un peu de chacun·e peut-être, voire de tou·tes et de façon complémentaire ? Co-éduquer aux médias numériques : pourquoi et comment faire ?*

Le module de formation MyAppEduc (<https://moodle.myappeduc.eu/>) a été conçu pour apporter des éléments de réponses à ces questions. Au fil des vidéos, exemples et ressources proposées, il permet de se (ré)approprier les bases de l'éducation aux médias numériques et d'entrevoir les thématiques et perspectives à adopter. Ce module vous sera utile si vous souhaitez, avant de vous lancer dans un atelier, (re)découvrir ou mieux comprendre les visées de l'éducation aux médias numériques. Il pourra également nourrir les réflexions des plus averti-es d'entre vous, et les guider dans la création de leur propre atelier numérique.

Ce module, c'est aussi le chemin qu'ont emprunté les bibliothécaires qui ont pris part à l'expérience MyAppEduc, et qui ont conçu les ateliers détaillés de la deuxième partie du carnet. Découvrez leurs témoignages et ateliers en vidéo sur [www.myappeduc.eu](http://www.myappeduc.eu) : médias numériques, coéducation, mise en œuvre

concrète, compétences développées, apports à leurs institutions ... sont au menu des vidéos et récapitulatifs de bonnes pratiques via lesquels elles et ils partagent leurs expériences.

### Auto-diagnostic : faites le point sur vos ressources et vos objectifs !

Prenons le temps, à travers cette grille, de faire le point sur vos ressources et objectifs. Cochez les ressources ou dispositifs à votre disposition et les différents éléments qui devraient faire partie de votre animation d'éducation aux médias numériques. Identifiez ensuite bien les pictogrammes qui y sont assimilés, ils vous aideront dans la recherche d'activités inspirantes dans la seconde partie de ce carnet pour composer votre animation idéale.

Le thème que je souhaite aborder :		
	Écrans et des émotions	
	Informations	
	Pratiques numériques et médiatiques	
Mes publics – Le type de public que je souhaite toucher :		
	Public scolaire	
	Public familial	
Mes publics – Je souhaite organiser un atelier avec des enfants de :		
5-7 ans		
8-10 ans		

11-12 ans		
<b>Mon timing – La durée d’atelier envisageable :</b>		
	Un atelier d’1 heure ou moins	
	Un atelier entre 1 et 2 heures	
	Un atelier de plus de 2 heures	
<b>Mon matériel – Pour mon atelier numérique, je dispose/je peux disposer :</b>		
	De tablette(s) ou de smartphone(s)	
	D’un ordinateur fixe ou portable	
	D’un projecteur	
	D’une connexion internet	
	De papier, de ciseaux, de colle, de crayons, ...	

Téléchargez l'app' MyAppEduc !



L'app' MyAppEduc est complémentaire à une série d'ateliers. Identifiez-les grâce au picto 

Pour télécharger l'app' (gratuite, et sans publicité), scannez le QR-code correspondant ci-dessous.



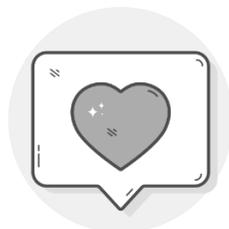
Par ici pour Google Play



Par là pour l'AppStore

# DEUXIÈME PARTIE : Des ateliers en éducation aux médias numériques en 3 thématiques

# THEMATIQUE 1 - LES ÉMOTIONS



Les ateliers sous cette thématique permettent de réfléchir aux émotions générées par les médias numériques chez les enfants. Il s'agit ici de prendre conscience de ces émotions, de les reconnaître, de les exprimer via des activités ludiques et réflexives tout en laissant la place au partage par les enfants de leurs expériences médiatiques.

## Fiches détaillées

Les 4 ateliers suivants sont au cœur d'un itinéraire d'animation complet qui mobilise enseignant-e, familles, bibliothécaire. Tou-tes ensemble, et via des activités ludiques sur l'île des « émotions numériques » de l'app' MyAppEduc, elles-ils réfléchissent, avec les enfants, aux nombreuses émotions et sentiments suscités par leurs usages des écrans et/ou par les contenus consommés via ces écrans. Via cet itinéraire, on apprend à reconnaître ses émotions, en prendre conscience, en parler tout en les mettant en lien avec ses usages numériques. Sur [www.myappeduc](http://www.myappeduc) téléchargez le livret d'accompagnement de l'app' qui reprend le parcours d'animation complet, ainsi que ses objectifs.

Nom de l'activité	Public	Âge	Timing	Matériel	MyAppEduc (île des émotions numériques)
Les écrans et moi : mes émotions en stopmotion		11-12 ans			 « Mon carnet des émotions » - activité 8
Donnons voix aux livres !		8-10 ans 11-12 ans			

					« Images, sons et émotions » - Activité 7
<i>Construire votre île des émotions numériques</i>		5-7 ans 8-10 ans 11-12 ans			 « Votre île des émotions »- Activité 9
<i>Quelles émotions éprouves-tu ?</i>		5-7 ans 8-10 ans			 « Quelles émotions et sentiments ? » - Activité 2
<b>Autres activités inspirantes :</b>					
<i>Les écrans et moi</i>					
<i>Violence et médias</i>					
<i>La pub dans tous ses états</i>					

# LES ÉMOTIONS – FICHES DÉTAILLÉES

## Atelier 1 - Les écrans et moi : mes émotions en stopmotion



Un atelier réalisé par l'EPN (Espace public numérique) de Mons, du Réseau montois de lecture publique (Belgique)

L'activité complémentaire sur l'app' MyAppEduc : « *Mon carnet des émotions* », île des émotions numériques, activité 8

### Résumé :

---

Et si on prenait le temps de prêter attention aux émotions générées par les écrans que les enfants manipulent ? Joie, surprise, tristesse, ... Via cette activité, explorez avec les enfants les diverses émotions qu'ils expérimentent dans leur rapport au numérique. Partant d'une situation typique vécue à la maison ou à l'école, les enfants créent un petit scénario qu'ils illustrent via une courte vidéo en stopmotion.

### Public :

---

Scolaire ou familial

### Mots-clés :

---

Émotions ; écrans ; stopmotion

### Durée :

---

3 heures

### Nombre de séance(s) :

---

Une ou deux séances, au choix

### Matériel et ressources :

---

- Autant de tablettes et/ou smartphones que de groupes d'enfants/de familles. Sur ces appareils on retrouve :

- L'application MyAppEduc
- Une application permettant de réaliser des vidéos en stopmotion, par exemple : Stopmotion Studio.
- Une vidéo relative à la thématique des émotions, par exemple :
  - Des extraits du dessin animé « Vice-versa »  
[https://www.comitys.com/atelier-sur-les-emotions-adolescents/;](https://www.comitys.com/atelier-sur-les-emotions-adolescents/)
- Quelques exemples de vidéos en stopmotion :  
 Les émotions/stop motion :  
[https://www.youtube.com/watch?v=zpfZ\\_TBrPnY](https://www.youtube.com/watch?v=zpfZ_TBrPnY)  
 Inside the emotions (stopmotion) by Angela Guerra & ROC :  
<https://www.youtube.com/watch?v=-MPGAKxDArw>
- Des émoticônes en papier représentant différentes émotions
- Des pictogrammes en papier représentant différents appareils connectés, applications, sites web, ... que les enfants sont susceptibles de connaître et d'utiliser.

## Déroulement de l'activité :

---

1. Réaliser une « météo du cœur » via des émoticônes placés au sol et qui représentent différentes émotions. Inviter les participant-es à se rapprocher de l'émoticône qui correspond le plus à leur humeur du moment et en discuter avec elles et eux du pourquoi de leur choix ;
2. Projeter et visionner une courte vidéo sur la thématique des émotions (voir section « Matériel et ressources ») ;
3. Initier une discussion sur le contenu de la vidéo : *qu'a-t-on vu ? Quelles émotions sont représentées ? Comment ?* Les émoticônes en papier utilisées lors de la météo peuvent soutenir visuellement la discussion ;
4. À l'aide de pictogrammes représentant différents appareils connectés et sites ou applications, discuter avec les enfants/familles des appareils ou app' qu'elles et ils connaissent et/ou utilisent. Les inviter à identifier la ou les émotions ressenties lorsqu'elles-ils les utilisent ou que quelqu'un d'autre les utilise (*Est-ce que je suis heureux-se quand je regarde ce dessin animé sur la tablette ? Et quand je n'ai plus l'autorisation de le faire, comment je me sens ? Qu'est-ce que je regarde à la télévision, et avec qui ? Est-ce qu'il y a des choses qui me font rire ? Me rendent triste ou en colère ? Quand papa utilise son smartphone, qu'est-ce que je ressens ? etc.*).
5. L'animateur-ice présente ce qu'on va réaliser : une vidéo en stopmotion autour des écrans et des émotions. Discuter de la technique : *qui connaît ce terme ?*

*Qui en a déjà fait, ou vu ? Projeter un ou deux exemples de vidéo en stopmotion (voir section « Matériel et ressources »), puis de ce dont on a besoin pour réaliser la même chose : des photos (beaucoup de photos !), une tablette ou un smartphone pour prendre ces photos, du papier, des ciseaux, des marqueurs, crayons, ... un fond uni, une bonne lumière.*

6. Présenter l'application qui sera utilisée pour réaliser le stopmotion. Montrer au groupe les principales fonctionnalités – *prendre une photo, visionner le contenu, ajouter une bande son etc.*
7. Former des groupes (idéalement des groupes de 3 à 4 participant-es). Chaque groupe se met d'accord sur la situation qu'il va illustrer, et élabore le scénario de la petite vidéo (éventuellement à l'aide d'un storyboard<sup>1</sup>).
8. Chaque groupe reçoit une tablette ou un smartphone sur lequel l'app' choisie est installée, et le reste du matériel nécessaire. Dans le groupe, on répartit les rôles : l'un-e filme, l'autre veille au respect du scénario, un-e troisième déplace les objets pas à pas, etc.
9. Chaque groupe présente sa réalisation aux autres groupes (via un écran de projection ou via une tablette). Discussion collective : *qu'est-ce qu'on a appris ? Qu'est-ce qu'on a aimé, pas aimé ? Est-ce qu'on a envie de refaire l'exercice ?*
10. Inviter les participants à réaliser l'activité « **Mon carnet des émotions** » sur l'app' MyAppEduc (file des émotions numériques, activité 8). *Cela permettra de poursuivre la réflexion sur leurs usages numériques et les émotions liées à la maison, ou à l'école. Ils seront invité-es, sur cette activité, à recenser les appareils qu'ils utilisent, les usages qu'elles-ils en font et le temps qu'elles-ils y consacrent.*
11. Faire un petit bilan de l'activité ; qu'a-t-on appris, compris, aimé, pas aimé ?

## Conseils, pistes, astuces

- ⇒ Lorsque les enfants partagent leurs pratiques, veiller à adopter une posture neutre et non-jugeante à leur égard.

<sup>1</sup> Le storyboard (ou "histoire dessinée") d'une vidéo stopmotion est un document papier ou numérique conçu avant la réalisation de la vidéo pour anticiper et planifier les besoins de l'ensemble des plans. Il permet de visualiser en un coup d'oeil l'ensemble des plans et d'identifier les images-clés qui composeront la vidéo.

## Elles-ils reviennent sur leur expérience :

---

*« Les écrans et les émotions, c'est un truc qui me parlait beaucoup, je constate que les enfants sont régulièrement derrière les écrans et il me semblait important de pouvoir les accompagner pour faire ressortir les émotions que ça entraîne chez eux »* [Fabienne G., animatrice EPN de Mons, Réseau montois de lecture publique, 2021]

*« Ils avaient l'air tous contents, je pense que ça va engendrer chez certains des vocations ! Une petite fille disait que ça lui donnait envie de faire des films... Je pense qu'ils vont aussi en parler aux parents, et même réutiliser l'app' MyAppEduc avec eux ! »* [Fabienne G., animatrice EPN de Mons, Réseau montois de lecture publique, 2021]

## Atelier 2 – Donnons voix aux livres !



Un atelier réalisé par Média Animation ASBL (Belgique)

L'activité complémentaire sur l'app' MyAppEduc : « *Images, sons et émotions* », île des émotions numériques, activité 7.

### Résumé :

---

Cette activité amène les enfants à porter attention aux émotions provoquées par les sons. Avec l'app' MyAppEduc, ils découvrent une série de sons et expriment les émotions ressenties à leur écoute. Ensuite, partant d'un exemple d'album filmé, ils repèrent le rôle de la bande sonore dans un contenu filmé et les émotions liées. Pour chaque son de l'app', les participant-es associent un livre de la bibliothèque dont la couverture leur semble en phase avec une émotion particulière. Enfin, chaque groupe présente aux autres groupes un album de son choix : un passage de cet album est lu à haute voix avec en fond, la bande sonore choisie.

### Public :

---

Scolaire ou familial

### Mots-clés :

---

Émotions – sons – livres

### Durée :

---

2 heures

### Nombre de séance(s) :

---

Séance unique

### Matériel et ressources :

---

- Autant de tablettes et/ou smartphones que de groupes d'enfants / de familles. Sur ces appareils on retrouve :
  - l'app' MyAppEduc

*Alternative : si le public est familial ((grand-)parent/enfant), demander aux parents, si possible, d'employer leur smartphone pour l'activité ;*

- Une sélection de livres pour enfants  
*Alternative :  
Les enfants se baladent librement dans la bibliothèque pour choisir les livres qui les inspirent.*
- Des exemples d'albums filmés, comme :
  - o « Ma culotte », d'Alan Mets -  
<https://www.youtube.com/watch?v=XOp1WAlxDhE>
  - o « Une soupe aux cailloux » d'Anaïs Vaugelaude -  
<https://www.youtube.com/watch?v=OTsktvFbg-g>
  - o « Le train des souris » d'Haruo Yamashita et Kazuo Iwamura -  
<https://www.youtube.com/watch?v=RdhuMWr9VBM>
- Des émoticônes en papier exprimant une série d'émotions (au minimum celles reprises sur l'app' : joie, tristesse, colère, peur). Prévoir un lot pour chaque élève et un lot pour la météo du cœur.

### Déroulement de l'activité :

---

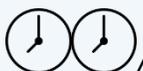
1. Réalisation d'une « météo du cœur », qui permet d'aborder d'emblée le thème des émotions : des émoticônes sont placés par terre et représentent différentes émotions. Au signal, les enfants/les familles se placent auprès de l'émoticône qui traduit le mieux leur émotion du moment.
2. Chaque enfant reçoit un lot d'émoticônes (les mêmes que pour la météo du cœur).
3. L'animateur·rice se sert des sons de la première partie de l'activité « **Images, sons et émotions** » sur l'app' **MyAppEduc** ; il-elle diffuse ces sons, un à un. Pour chaque son, les enfants/familles expriment leur ressenti en brandissant un des émoticônes (*émoticône « triste » si la musique les attriste, « effrayé » si la musique leur fait peur etc.*)
4. Projeter et visionner collectivement une vidéo d'album filmé (voir « Matériel et ressources), éventuellement une fois uniquement la voix sans la bande sonore, et une fois la voix accompagnée de la bande sonore.  
Discuter avec les enfants/familles : *qu'a-t-on vu ? Entendu ? Qu'est-ce que le son nous raconte en + de l'histoire ? Est-ce que l'histoire est toujours racontée sur le même ton ? Est-ce qu'on a ressenti les mêmes émotions tout au long de la vidéo, ou bien est-ce que ça varie ?*

5. Présenter aux participant·es la section de livres dans laquelle elles·ils vont aller chercher des livres pour la prochaine étape ou leur présenter la sélection de livres déjà faite.
6. Former des groupes (idéalement, des groupes de 3 à 4 enfants ou des binômes enfant/parent si public familial).
7. Chaque groupe reçoit une tablette/un smartphone et **réalise l'activité « Images, sons et émotions » sur l'app' MyAppEduc**. Comme introduit auparavant, les participants vont choisir dans la bibliothèque/dans la sélection des livres les ouvrages qui leur évoquent les différentes émotions reprises sur l'app' (joie, tristesse, colère, peur). Ensuite, dans la deuxième partie de l'activité sur l'app', ils choisissent collectivement pour chaque livre sélectionné un son qui pourrait accompagner ce livre : *est-ce que ça sera un son entraînant ? Mélancolique ? Lent ? Rapide ? Mystérieux ? Joyeux ? etc.*
8. Chaque groupe sélectionne l'une des paires « livre + son » à présenter aux autres participants. Il choisit un passage du livre qui évoque particulièrement cette émotion. Veiller, dans les groupes, à organiser la répartition des rôles : *qui lira ?* (Possiblement plusieurs participant·es) ; *qui mettra le son en fond de bande sonore ? Qui présentera l'album ?* (À la manière des exemples de vidéos d'albums filmés partagés).
9. Chaque groupe lit son extrait avec la bande sonore choisie devant les autres participant·es. Les autres groupes doivent deviner de quelle émotion il s'agit.
10. Faire un petit bilan de l'activité ; qu'a-t-on appris, compris, aimé, pas aimé ?

# Atelier 3 : Construire votre île des émotions numériques



/ 5-7 ans ; 8-10 ans ; 11-12 ans /



Un atelier réalisé par Zaffiria (Italie)

L'activité complémentaire sur l'app' MyAppEduc : « *Votre île des émotions* », île des émotions numériques, activité 9.

## Résumé :

---

Cet atelier permet de faire émerger un panorama des pratiques numériques des participant-es et des émotions liées. Sur une carte collective, elles-ils associent leurs pratiques numériques avec des symboles et les rendent lisibles et compréhensibles à tou·tes via une légende choisie.

## Public :

---

Familial

## Mots-clés :

---

Carte - Symboles - Diversité

## Durée :

---

1 heure 30

## Nombre de séance(s) :

---

Séance unique

## Matériel et ressources :

---

- Autant de tablettes et/ou smartphones que de groupes d'enfants / de familles. Sur ces appareils on retrouve:
  - l'app' MyAppEduc

*Alternative : si la bibliothèque ne dispose pas de suffisamment de tablettes, demander aux (grands-)parents, si possible, d'employer leur smartphone pour l'activité ;*

- Une feuille type A2
- Des crayons/marqueurs de couleurs
- Les symboles de l'activité de l'île "Votre île des émotions" de MyAppEduc en version papier (autant de groupes de symboles que de binômes parent/enfant).

### Déroulement de l'activité :

---

1. Chaque groupe (grand-)parent/enfant reçoit une tablette/un smartphone pour **réaliser l'activité « Votre île des émotions » sur l'app' MyAppEduc.**
2. Pour la première étape de l'activité, l'enfant choisit ses symboles préférés dans la liste. Il s'agit ensuite d'associer chaque symbole choisi à une pratique numérique : par exemple "*Regarder un dessin animé sur le smartphone de papa avant d'aller à l'école*". Chaque symbole sera ainsi légendé par une pratique numérique de l'enfant.
3. Enfin, dans la troisième étape de l'activité, les symboles légendés sont placés sur une carte, qui devient la carte des pratiques numériques de l'enfant. On prend une capture d'écran de cette carte puis le parent peut réaliser l'activité à son tour.
4. Pendant que les binômes réalisent l'activité sur l'app', l'animateur·ice place l'affiche blanche sur un mur, et distribue aux participant·es les symboles papiers correspondants à ceux de l'app'. Elle·il trace sur cette affiche les contours de la carte (celle-là même qu'on retrouve dans la troisième partie de l'activité sur l'app').
5. Une fois que chaque binôme a réalisé l'activité, chacun va, tout à tour, aller placer ses symboles sur l'affiche/carte collective, en expliquant à quelle pratique son symbole correspond. Ainsi se dessine une carte collective des pratiques numériques de chacun·e et donne à voir leur diversité.

### Conseils, pistes, astuces

---

=> Pour inspirer les enfants et parents, l'animateur·ice peut préparer, en amont de l'atelier, des exemples d'associations symboles/pratiques, et les donner à voir avant la réalisation de l'activité sur l'app' MyAppEduc.

## L'activité en images

---

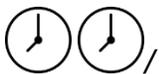
« Construire votre île des émotions numériques » - Découvrez l'activité en images en scannant ce QR code !



# Atelier 4 : Quelles émotions éprouves-tu ?



/ 5-7 ans ; 8-10 ans /



Un atelier réalisé par Zaffiria & Média Animation

L'activité complémentaire sur l'app' MyAppEduc : « Quelles émotions et sentiments ? », île des émotions numériques, activité 2.

## Résumé :

---

Cet atelier dessine un moment privilégié entre bibliothécaire, parent et enfant pour aborder la thématique des émotions, ici mises en lien avec des images. Ensemble, ils prennent le temps de nommer les émotions ressenties, puis les émotions ressenties à la vue d'une série d'images. Puis, on procède inversement : on cherche à produire des images qui illustrent des émotions choisies, créant ainsi une sorte de photoreportage des émotions dans l'environnement proche.

## Public :

---

Familial

## Mots-clés :

---

Émotions – photographie – images

## Durée :

---

2 heures

## Nombre de séances :

---

Séance unique

## Matériel et ressources :

---

- Autant de tablettes et/ou smartphones que de binômes enfants/(grand-)parents. Sur ces appareils on retrouve
  - l'app' MyAppEduc
  - une fonction appareil photo.

- Des émoticônes papiers représentant des émotions (au minimum les émotions reprises sur l'app' MyAppEduc)

### Déroulement de l'activité :

---

1. Réaliser une "météo du cœur", qui permet d'emblée d'aborder le thème des émotions, à l'aide d'émoticônes représentant différentes émotions, placées sur le sol. Chacun-e se rapproche de l'émoticône la plus en phase avec son humeur du jour ;
2. **Réaliser l'activité « Quelles émotions et sentiments » sur l'app' MyAppEduc (île des émotions numériques, activité 3).** *Via cette activité, chaque binôme nommera des images en fonction du sentiment qu'elles génèrent chez chacun-e.*
3. Revenir collectivement sur les émotions identifiées sur l'activité sur l'app'.
4. Chaque binôme parent-enfant choisit ensuite 5 émotions parmi toutes celles discutées puis va se balader en dehors de la bibliothèque durant une vingtaine de minutes. Leur mission : prendre des photos qui illustrent, selon eux ·elles, chacune des cinq émotions choisies ;
5. Une fois de retour, éventuellement prévoir un moment de partage autour du petit « photoreportage » de chaque binôme. *Comment susciter/illustrer une émotion par l'image ? Facile ? Difficile ? Devine-t-on facilement l'émotion représentée ?*
6. Faire un petit bilan de l'activité ; qu'a-t-on appris, compris, aimé, pas aimé ?

# LES ÉMOTIONS – autres activités inspirantes

## Le langage secret de mes émotions

Un atelier réalisé par la bibliothèque municipale de Verucchio (Italie)

**Résumé de l'activité :** Après avoir découvert l'application myappeduc en classe, les enfants partagent avec parents, enseignants et bibliothécaires des émotions qu'ils savent désormais nommer et qu'ils expriment via un langage graphique secret.

+ d'infos : [info@zaffiria.it](mailto:info@zaffiria.it)

Pour découvrir cette activité en images, scannez ce QR-code :



## Les écrans et moi

Un atelier réalisé par Phileas et Autobule (Belgique)

**Résumé de l'activité :** Les enfants seront amenés à questionner leur relation aux écrans : il s'agira de distinguer différents écrans et différents usages. Les enfants seront ensuite invités à se situer par rapport à ces types d'utilisation. En s'appuyant sur l'expérience que l'enfant a de sa propre utilisation ou de celle de ses proches, il sera question de dégager des avantages et des inconvénients pour chaque situation d'usage des écrans.

+ d'infos : <https://www.phileasetautobule.be/dossier/cest-quoi-la-sante/>

## Violence et médias

Un atelier réalisé par Phileas et Autobule (Belgique)

**Résumé de l'activité :** À partir d'extraits choisis d'émissions de télévision présentant de la violence physique ou matérielle, et grâce à des fiches d'analyse et un petit jeu, discuter avec les enfants de la violence dans les contenus qu'ils consomment.

Pour en savoir + : <https://www.phileasetautobule.be/dossier/cest-quoi-la-sante/>

## La pub dans tous ses états

---

**Un atelier réalisé par** le CSEM et l'école d'enseignement spécialisé maternel et primaire Saint-Joseph à Geer (Belgique)

**Résumé de l'activité :** Il s'agit de sensibiliser les enfants aux messages portés par la publicité dans les différents médias autour du thème d'une saine alimentation. En verbalisant les émotions (la peur, la joie, la colère, la tristesse...), les enfants vont se rendre compte que la publicité est un média porteur d'émotions, que ces émotions sont ciblées par les producteurs mais qu'elles ne correspondent pas pour autant à la réalité.

**Pour en savoir + :** <https://www.csem.be/eduquer-aux-medias/experiences-de-terrain/la-pub-dans-tous-ses-etats>

# THÉMATIQUE 2 : LES INFORMATIONS



Les ateliers de cette thématique permettent de questionner avec les enfants le cheminement de l'information, de sa création à sa diffusion, et de décortiquer aussi la notion même d'« information ».

## Fiches détaillées

Les deux ateliers suivants sont au cœur d'un parcours d'animation complet qui mobilise les enseignant-es, parents, bibliothécaires autour de la thématique des informations. Tous ensemble, et via des activités ludiques sur l'app, ils accompagnent les enfants pour questionner l'info, de sa création à sa diffusion. Immergé-es au cœur de la jungle tropicale des data, elles-ils seront embarqué-es dans une foule d'activités ludiques. Sur [www.myappeduc](http://www.myappeduc) téléchargez le livret d'accompagnement de l'app' qui reprend le parcours d'animation complet, ainsi que ses objectifs.

Nom de l'activité	Public	Âge	Timing	Matériel	MyAppEduc - L'île des informations
<i>Es-tu un-e pro du numérique ?</i>		8-10 ans 11-12 ans			 Memory du numérique - Activité 2
<i>L'info en question</i>		8-10 ans 11-12 ans			 L'info, késako ? - Activité 5

## Autres activités inspirantes

*Les datas expliquées aux enfants*

*Web expert-e*

*Construire son opinion*

*Info Intox*

# LES INFORMATIONS – FICHES DÉTAILLÉES

## Atelier 5 – Es-tu un·e pro du numérique ?



/ 8-10 ans ; 11-12 ans /



**Un atelier réalisé par** la Médiathèque municipale de Meyzieu (France)

**L'activité complémentaire sur l'app' MyAppEduc** : « *Mémoire du numérique* », île des informations, activité 2.

### Résumé :

---

Dans cet atelier, les enfants participent à un quiz interactif Kahoot ! qui leur promet une foule d'apprentissages sur le monde numérique : algorithmes, cookies, moteurs de recherche, pop-up... Les méandres du web n'auront plus de secrets pour elles·eux !

### Public :

---

Scolaire

### Mots-clés :

---

Web – quiz – algorithmes

### Durée :

---

Une heure

### Nombre de séances :

---

Séance unique

### Matériel et ressources :

---

- Un ordinateur connecté
- Un projecteur

- Autant de tablettes connectées que de groupes d'enfants
- Quiz Kahoot avec diaporama (support visuel) avec debrief :  
<https://create.kahoot.it/share/my-app-educ/83895de2-9637-4de0-ac6d-6d62c686ffe8>

### Déroulement de l'activité :

---

1. Réaliser des groupes de 3 à 4 enfants. Distribuer une tablette par groupe, que les participant·es utilisent pour se connecter au quizz "Kahoot !";
2. Lancer le "Kahoot!";
3. Prendre le temps, après chaque question, d'expliquer la réponse et de répondre aux questions des élèves.
4. À la fin du quizz (15 questions), l'animateur·trice résume ce qui a été vu et répond aux questions des participant·es.
5. En synthèse, réalisation de **l'activité « Memory du numérique » sur l'app' MyAppEduc** (île des informations, activité 2). *Via cette activité, les enfants entérinent de façon ludique et visuelle les apprentissages du quizz. Avec ses images, de courts descriptifs et sa logique de memory, cette activité peut se répéter à l'envi et fournit une synthèse cohérente à l'atelier.*

### Quelques conseils, pistes, astuces :

- ⇒ Mettre en veille les tablettes en dehors des activités pratiques;
- ⇒ Activer le « mode restreint » dans les paramètres de YouTube (protection contre les contenus inappropriés)

### Elles·ils reviennent sur leur expérience :

---

*"Certaines questions de notre quizz étaient un peu compliquées. Mais du coup cela rendait le débrief à la fin du quiz très pertinent ! Les questions autour des réseaux sociaux étaient les plus significatives car les participants pensaient tous avoir les bonnes réponses alors que souvent non."* [Médiathécaire de Meyzieu, 2021]

## Atelier 6 : L'info en question



/ 8-10 ans ; 11-12 ans /



**Une activité réalisée par** Média Animation ASBL (Belgique)

**L'activité complémentaire sur l'app' MyAppEduc :** « Une info késako ? », île des informations, activité 5

### Résumé :

---

Via cet atelier, on identifie ensemble les éléments qui permettent de distinguer l'information (comme un fait d'actualité) d'autres types de contenus.

### Public :

---

Scolaire

### Mots-clés :

---

Info – rumeur – opinion

### Durée :

---

Une heure

### Nombre de séances :

---

Séance unique

### Matériel et ressources :

---

- Un ordinateur connecté
- Un projecteur
- Des exemples illustrés d'opinions, de rumeurs, d'info (à projeter et à imprimer), par exemple :
  - Le Monde, Qu'est-ce qu'une information, 2017, [https://www.lemonde.fr/les-decodeurs/article/2017/01/23/decodex-qu-est-ce-qu-une-information\\_5067721\\_4355770.html](https://www.lemonde.fr/les-decodeurs/article/2017/01/23/decodex-qu-est-ce-qu-une-information_5067721_4355770.html)

## Déroulement de l'activité :

---

1. Projeter des exemples illustrés d'infos, de rumeurs, d'opinion – conçues soi-même ou reprises par ailleurs (voir Matériel et ressources) sur un grand écran de manière à ce que tout le groupe puisse bien voir ;
2. Enclencher la discussion avec les enfants : *quel est le point commun entre ces illustrations ? Elles abordent le même sujet. Qu'est-ce qui les différencie, en termes de contenus ? Dans l'une, le personnage donne son opinion sur le sujet. Dans l'autre, il fait circuler une rumeur sur le sujet. Dans une autre encore, il partage une anecdote et puis on en retrouve une dans laquelle, il partage une info entendue (comme un fait d'actualité), etc. Au fur et à mesure de la discussion, raccrocher des mots-clés qui permettent de distinguer les différents types de contenus, et de les nommer.*
3. Diviser les élèves en groupe de deux et assigner chaque groupe à une table ;
4. Sur chaque table, l'animateur-riche dispose des exemples choisis de rumeurs, d'anecdotes, d'actualités, d'opinions etc. Chaque groupe discute des exemples, classe les différents types de contenus, en expliquant son classement.
5. Retour en collectif et focalisation sur la notion d'information : qu'est-ce qui la caractérise ? Guider la discussion de façon à mettre en évidence les caractéristiques suivantes : *une info, c'est d'abord un fait ; elle doit avoir un intérêt pour le public, pour un nombre important de personnes ; elle doit être vérifiée et vérifiable ; idéalement, elle doit être nouvelle.*
6. Entériner ces critères à l'aide d'exemples et guider les discussions collectives en n'hésitant pas à demander aux enfants de partager des exemples ;
7. Sur l'app' MyAppEduc, réaliser **l'activité « Une info késako »** pour synthétiser les apprentissages. *Cette activité permet de revenir sur la notion d'info en partant des indicateurs suivants : un contenu nouveau, qui concerne un grand nombre de personnes et qui est vérifiable. Ensuite, revenir de façon collective sur les différents exemples et éclaircir ensemble les éventuels doutes.*

## LES INFORMATIONS - Autres activités inspirantes

### Les datas expliquées aux enfants

---

**Une activité réalisée par :** DATAlirelaDATA (France)

**Résumé de l'activité :** Durant cette activité, les enfants vont comprendre ce qu'est une donnée et apprendre à la visualiser. Au fil des étapes, ils se questionnent sur l'utilité des données et questionnent leurs propres expériences.

**Pour en savoir + :** <https://datalireladata.com/>

### Web expert ·e

---

**Une activité réalisée par :** Fréquence écoles (France)

**Résumé de l'activité :** Les enfants s'installent par groupe de 2 autour des postes informatiques. La ou le bibliothécaire leur demande de chercher une information sur un moteur de recherches en utilisant seulement 3 mots clés. L'équipe qui trouve l'information le plus rapidement gagne 1 point. Il peut s'agir d'informations à propos de la culture numérique comme d'une matière générale : histoire, géographie, ...

**Pour en savoir + :** [https://fr.slideshare.net/Frequence\\_ecoles/guide-des-activits-frquence-coles](https://fr.slideshare.net/Frequence_ecoles/guide-des-activits-frquence-coles)

### Construire son opinion

---

**Une activité réalisée par :** Bibliothèque publique d'information – Centre Pompidou (France)

**Résumé de l'activité :** En s'appuyant sur des thèmes d'actualité qui touchent les élèves et centrés sur les problématiques liés aux médias (par exemple réseaux sociaux, théories du complot, protection des données), cet atelier permet aux élèves d'identifier les différents médias et productions documentaires pour traiter d'un sujet, de développer leur esprit critique, leur capacité d'argumentation et aborder les questions de pluralité, de leur donner des outils pour construire une veille documentaire dans le cadre d'un projet scolaire.

**Pour en savoir + :** <https://pro.bpi.fr/fiche-pratique/parcours-media-de-la-bpi-atelier/>

### INFO INTOX

---

**Auteur de l'activité :** Bibliothèque publique d'information – Centre Pompidou (France)

**Résumé de l'activité :** Pendant deux heures, les enfants se penchent sur des sujets « polémiques » en se servant d'internet, des réseaux sociaux, de la presse en ligne. L'occasion d'un peu de méthodologie sur les sources, leur évaluation et la propagation de l'information.

**Pour en savoir + :** <https://pro.bpi.fr/fiche-pratique/les-ateliers-info-intox-de-la-bp/>

# THÉMATIQUE 3 : PRATIQUES NUMÉRIQUES ET MÉDIATIQUES



Les ateliers de cette thématique permettent d'aborder avec les enfants la notion de média, et plus particulièrement de média numérique, ainsi que les usages médiatiques. Partant d'appareils médiatiques ou de plateformes qu'elles-ils utilisent et consultent, il s'agit ici de décortiquer et de questionner ensemble leurs spécificités.

## Fiches détaillées

Ces deux ateliers sont au cœur d'un itinéraire d'animation complet qui mobilise enseignant-es, familles, bibliothécaires. Tou-tes ensemble, et via des activités ludiques sur l'île « Usages et pratiques numériques » de l'app' MyAppEduc, ils-elles accompagnent les enfants pour questionner et réguler les usages qu'elles-ils font des médias numériques. Sur [www.myappeduc](http://www.myappeduc) téléchargez le livret d'accompagnement de l'app' qui reprend le parcours d'animation complet, ainsi que ses objectifs.

Nom de l'activité	Public(s)	Âge	Timing	Matériel	MyAppEduc - Île des pratiques numériques et médiatiques
Explorations sur YouTube		8-10 ans 11-12 ans			 Puzzle MyVideo - Activité 3
Créons notre média du futur !		5-7 ans 8-10 ans			 Quel média du futur ? - Activité 4

## Autres activités inspirantes

<i>À toi d'expliquer !</i>
<i>Les présentations audiovisuelles comme outil de rapprochement intergénérationnel et interculturel</i>
<i>Dessine ton jeu</i>
<i>Histoires extra-terrestres</i>
<i>Pict'Oh</i>
<i>Chères Datas</i>

# PRATIQUES NUMÉRIQUES ET MÉDIATIQUES – FICHES DÉTAILLÉES

## Atelier 7 – Explorations sur YouTube



/ 8-10 ans ; 11-12 ans /



Un atelier réalisé par la médiatique du Rize (France)

L'activité complémentaire sur l'app' MyAppEduc : « *Puzzle MyVideo* », île des pratiques numériques et médiatiques, activité 3

### Résumé :

---

En une heure, sous forme de quizz interactif et de petits défis, cet atelier permet d'aborder avec les enfants les enjeux liés à la plateforme YouTube. C'est l'opportunité d'un moment de partage entre élèves, enseignant·es et bibliothécaires, à travers des temps de discussion et de pratique, dans le but d'outiller les enfants, tout en mesurant la place des médias numériques dans leur quotidien.

### Public :

---

Scolaire

### Mots-clés :

---

Contenu multimédia ; Navigation ; Écran

### Durée :

---

Une heure

### Nombre de séance(s) :

---

Séance unique

### Matériel et ressources :

---

- Autant de tablettes et/ou smartphones que de groupes d'enfants. Sur ces appareils on retrouve :

- L'application MyAppEduc
  - L'application YouTube
  - Une connexion wifi
  - Un ordinateur fixe ou portable
  - Un projecteur
  - Le « livret d'activités *Explorations sur YouTube* » à retrouver dans le document « Carnet d'inspiration – Annexes » sur <https://myappeduc.eu/une-bibliotheque/>
- Alternative :*
- Les défis peuvent être réalisés via un ordinateur connecté fixe ou portable*

## Déroulement de l'activité :

---

1. Former des groupes (idéalement des groupes de trois enfants)
2. **Réaliser l'activité « Puzzle my Video » sur l'app' MyAppEduc (île des pratiques médiatiques et numériques – activité 3)**  
*Pour cette activité, il s'agit de replacer sur l'écran les éléments constitutifs d'une page sur une plateforme fictive appelée « MyVideo ». Cela donne à voir les éléments constitutifs d'une page-type d'un site d'hébergement de vidéos et fournit une première opportunité pour discuter de leur rôle (publicités, données personnelles, vidéos suggérées – et rôle des algorithmes ! etc.)*
3. La suite du déroulé est commune à chaque section d'activité (« *Comprendre les algorithmes* » ; « *Choisir des contenus adaptés* » ; « *Repérer la publicité* ») :
  - Distribuer un livret d'activités (voir section « Annexes » : *Explorations sur YouTube\_annexe1*) et une tablette avec l'application YouTube à chaque groupe. Le livret au format numérique est également projeté sur écran pour tout le groupe ;
  - Lancer le diaporama, de section en section (première section : une histoire de popularité), qui commence par un quizz de trois questions (réponses à main levée) ;
  - Prévoir un temps de discussion où les élèves peuvent discuter librement et donner leur avis ;
  - Chaque groupe complète un défi sur tablette. Les groupes restituent leurs découvertes après chaque défi. Les tablettes sont mises en mode veille en dehors des temps de pratique ;
4. En guise de synthèse :
  - Communiquer les carnets aux enseignants pour reprendre ou poursuivre certains points en classe.
  - Faire un petit bilan de l'activité : qu'a-t-on appris, compris, aimé, pas aimé ?

## Quelques conseils, pistes, astuces

---

- ⇒ Mettre en veille les tablettes/smartphones en dehors des activités pratiques
- ⇒ Activer le « mode restreint » dans les paramètres de YouTube (protection contre les contenus inappropriés).

## Ils.elles reviennent sur leur expérience :

---

*« Les temps de discussion ont révélé un intérêt des enfants vis-à-vis du contenu visionnable sur YouTube, mais aussi, parfois, certaines méconnaissances du fonctionnement et des enjeux sous-jacents (ex. ciblage de la publicité, limite d'âge pour la création d'un compte, système de recommandation). L'apprentissage s'est fait dans la discussion avec les enseignants/médiateurs et entre les enfants »*

[Victor K., médiathécaire, Médiathèque du Rize - Ville de Villeurbanne, 2021]

*« Les enfants ont participé à chaque étape de l'activité, de manière active et volontaire »* [Victor K., médiathécaire, Médiathèque du Rize - Ville de Villeurbanne, 2021]

## Atelier 8 – Créons notre média du futur !



Un atelier réalisé par : Zaffiria (Italie)

L'activité complémentaire sur l'app' MyAppEduc : « Quel média dans le futur ? », île des pratiques numériques et médiatiques, activité 4

### Résumé :

---

D'abord, on questionne l'évolution des médias et de leurs usages. Ensuite, on ouvre tous les possibles : *et si on créait notre média du futur ?* Laissez libre cours à l'imagination des enfants pour qu'elles-ils inventent leur propre média insolite ! Cet atelier leur permettra de percevoir l'évolution des médias à travers le temps et la diversité de leurs usages.

### Public :

---

Scolaire et familial

### Mots-clés :

---

Médias – évolution – Usages

### Durée :

---

Entre 1h30 et 2 heures

### Nombre de séances :

---

Séance unique

### Matériel et ressources :

---

- Des feuilles de papier
- Des crayons, marqueurs, ...
- Des ciseaux, de la colle
- Des objets médiatiques d'autrefois et actuels ou des représentations imprimées de ces objets
- Autant de tablettes et/ou smartphones que de groupes d'enfants. Sur ces appareils on retrouve :
  - ° L'application MyAppEduc

*Alternative :*

*L'atelier peut être réalisé de façon complètement analogique : les enfants créent alors leur média du futur avec colle, papier, ciseaux et crayons !*

## Déroulement de l'activité :

---

1. Former des groupes (idéalement des groupes de 2 enfants ou si public familial, de 1 enfant et 1 parent) et assigner chaque groupe à une table ;
2. Sur chaque table, on dispose un groupe différent (d'images) d'objets médiatiques d'hier et d'aujourd'hui. Sur chaque table, les objets mis ensemble ont la même fonction (*téléphoner – téléphone fixe, téléphone portable, téléphone à cadran, ... ; écrire – machine à écrire, clavier, stylo, ... ; jouer – console de jeux, Gameboy, smartphone, ... par exemple*)
3. Demander aux groupes d'identifier la fonction commune des objets sur la table.
4. Amener les binômes à organiser les objets médiatiques du plus ancien au plus récent, et à comparer leurs caractéristiques : les différences, les points communs, ce qu'ils permettent de faire ou non, ...
5. Prendre conscience collectivement que ce que les médias plus récents permettent de faire aujourd'hui, et ce qui aurait pu paraître insolite voire impossible à l'époque de leurs parents, ou grands-parents (*mettre sa bibliothèque de livres sur une seule liseuse, par exemple*) ;
6. Constaté que l'évolution des médias permet de réaliser des tâches de plus en plus nombreuses et complexes ;
7. Inviter les binômes à se projeter dans le futur et à imaginer un « média du futur » et ses usages insolites ; *quels souhaits, problèmes du quotidien ce nouveau média permettrait-il de résoudre ?*

### **8. Réaliser l'activité « Quel média pour le futur » sur l'app' MyAppEduc (île des pratiques médiatiques et numériques – activité 4)**

*Sur l'app', les enfants peuvent dessiner leur média du futur et définir leurs usages. Une capture d'écran de leur réalisation leur permettra de conserver voire de partager celle-ci. (avec leurs camarades, enseignant·e, (grand-)parent, etc.)*

*Alternative : À défaut d'utiliser l'app' pour dessiner leur média du futur, les enfants peuvent employer feuilles, papiers, crayons et ciseaux !*

9. Prévoir un moment de partage où chaque binôme présente aux autres son média du futur, et ses usages.
10. Faire un petit bilan de l'activité : qu'a-t-on appris, compris, aimé, pas aimé ?

## Quelques conseils, pistes, astuces :

---

=> Et si on réalisait une exposition en bibliothèque à partir des réalisations des enfants ?

# PRATIQUES NUMÉRIQUES ET MÉDIATIQUES – autres activités inspirantes

## Concevez votre propre app'/activité !

---

Un atelier réalisé par la bibliothèque de Santarcangelo, Romagna (Italie)

### Résumé de l'activité :

Dans la bibliothèque de Santarcangelo di Romagna, une quarantaine de garçons et de filles se sont essayés à la conception d'activités nouvelles et possibles à inclure dans l'application MyAppEduc.

+ d'infos : [info@zaffiria.it](mailto:info@zaffiria.it)

Pour découvrir cette activité en images, scannez ce QR-code :



## À toi d'expliquer !

---

Un atelier réalisé par Basisschool De Meidoorn d'Eeklo (Belgique)

### Résumé de l'activité :

Les enfants réalisent des vidéos (120 secondes maximum) où ils expliquent des choses, répètent de la matière ou racontent à d'autres enfants comment ils-elles apprennent ou ont appris quelque chose. Le choix de la matière se fait en concertation enseignants-enfants. Sous la devise « on est généralement mieux servi par soi-même, et donc on apprend généralement mieux ce qu'on explique soi-même », cette activité se concentre sur les vidéos explicatives réalisées par les enfants.

+ d'infos : <https://leghetzelfuit.weebly.com> (en NL) ou via <https://media-animation.be/IMG/pdf/mediacoach-projetsdeducationauxmediastousterrains-2.pdf> (p.14)

## Les présentations audiovisuelles comme outil de rapprochement intergénérationnel et interculturel

---

Un atelier réalisé par l'Espace Public Numérique de Wellin (Belgique)

### Résumé de l'activité :

Il s'agit d'organiser en parallèle deux ateliers créatifs : l'un impliquant des seniors, l'autre proposé à des enfants. A chaque groupe est assignée la même mission : réaliser une présentation multimédia (exploitant des images, de la musique, du texte, ...) sur le thème « *je te présente ma commune* ». Après une phase de formation aux techniques médiatiques, chaque groupe peut réaliser sa présentation et partager à l'autre son regard sur la commune.

+ d'infos : <https://www.media-coach.be/Realisations.html>

## Dessine ton jeu

---

Un atelier réalisé par Fréquence écoles (France)

**Résumé de l'activité** Chaque équipe doit réaliser un niveau du jeu grâce à l'application "Dessine ton jeu" en utilisant du papier et des feutres. Les traits noirs sont pour dessiner les plateformes immobiles, les traits bleus sont les blocs que le personnage peut pousser, renverser ou détruire, les traits rouges sont les éléments à éviter et les traits verts servent de trampoline. Une fois que le niveau est dessiné, on le scanne avec la tablette pour y jouer. Attention, il faut trouver le bon équilibre entre difficulté et amusement.

+ d'infos : <https://lesupermedia.fr/2019/11/14/dessine-ton-jeu-tuto-video/> et [infos@frequence-ecoles.org](mailto:infos@frequence-ecoles.org)

## Histoires extra-terrestres

---

Un atelier réalisé par Fréquence écoles (France)

**Résumé de l'activité** Au cours de cette activité, les enfants vont réaliser un film en stopmotion. Ils commencent par colorier les fiches de dessin concernant le voyage de Marius l'extraterrestre. Une fois les coloriages terminés, chaque groupe peut utiliser la tablette avec l'application stop motion studio pour créer son film.

Infos et ressources : [christophe@frequence-ecoles.org](mailto:christophe@frequence-ecoles.org)

## Pict'Oh !

---

Un atelier réalisé par Fréquence écoles (France)

**Résumé de l'activité** Les enfants sont séparés en deux groupes. Un premier enfant pioche une carte et doit faire deviner le pictogramme, sans dire le mot écrit. Les deux équipes peuvent répondre, c'est la plus rapide qui remporte le point. La ou le bibliothécaire est présent.e tout au long de l'activité pour aider les enfants, et les faire échanger sur les symboles qu'ils rencontrent.

Infos et ressources : [christophe@frequence-ecoles.org](mailto:christophe@frequence-ecoles.org)

## Chères Datas

---

Un atelier réalisé par Datalireladata (France)

**Résumé de l'activité** : La visualisation de données peut-elle être une forme d'expression artistique ? Grâce à cette activité, les élèves vont comprendre comment on peut utiliser les données comme source d'inspiration à la création. Dans cette activité, les enfants découvrent et analysent différentes œuvres de Data Art. Quelles données sont utilisées par l'artiste ? Pourquoi l'artiste a utilisé les données dans son œuvre ? Puis les participant-es sont invité-es à créer chacun une œuvre de Data Art à partir de leurs propres données.

Pour en savoir + : <https://datalireladata.com/>

# TROISIÈME PARTIE - MyAppEduc : partenaires et ressources

Vous souhaitez continuer à réfléchir sur la coéducation, l'éducation aux médias, l'éducation aux médias numériques? Ou prendre connaissance de réflexions dans ces domaines menées dans d'autres bibliothèques, médiathèques, EPN? Nous vous proposons ci-dessous une liste (non exhaustive!) de ressources qui vous permettent d'en savoir + !

## Sur l'éducation aux médias

- Média Animation, *Éduquer aux médias, un enjeu citoyen*, <https://media-animation.be/Eduquer-aux-medias-un-enjeu.html>
- CSEM, *L'éducation aux médias en 12 questions*, <https://www.csem.be/eduquer-aux-medias/productions/leducation-aux-medias-en-12-questions>

## Sur la coéducation

- UFAPEC (2019), *Faire de la coéducation parents-enseignants dans les écoles? L'expérience du projet Tandem*, Analyse n°32.19. <https://www.ufapec.be/files/files/analyses/2019/3219-Coeducation-Tandem.pdf>
- Cortial, M.-C (2019), *La coéducation existe-t-elle vraiment?*, Cahiers pédagogiques, <https://www.cahiers-pedagogiques.com/la-coeducation-existe-t-elle-vraiment/>
- Fiche de lecture, *How parents of young children manage digital devices at home : the role of income, education and parental style*, EU Kids Online, <https://tandemproject.org/wp-content/uploads/2017/01/Fiche-de-lecture-How-parents-of-young-children-manage-digital-devices-at-home-The-role.pdf>

## Bibliothèques et coéducation

- Magazine Prof (2014), *Apprendre à lire entre les lignes*, n°22, <http://www.enseignement.be/index.php?page=27203&id=1098>

## Bibliothèques et éducation aux médias numériques

- Bouniton J. & V. Braekeveld (2015), *L'éducation aux médias et les collections de la Bibliothèque royale de Belgique : étude de cas : l'atelier*

*Making the news*, Monte Artium, Vol. 8, 215-232,

<https://www.brepolonline.net/doi/pdf/10.1484/J.IMA.5.108766>

- Guide d'initiatives de médiation numérique en bibliothèque (2018), [https://www.banq.qc.ca/documents/services/espace\\_professionnel/milieux\\_doc/services/offre\\_numerique\\_biblio/guide\\_initiatives\\_numeriques12.pdf](https://www.banq.qc.ca/documents/services/espace_professionnel/milieux_doc/services/offre_numerique_biblio/guide_initiatives_numeriques12.pdf)

### Livrets de projets et d'activités en éducation aux médias numériques

- Mediacoach, *Mediacoach* (2020), *Projets d'éducation aux médias tous terrains*, <https://media-animation.be/IMG/pdf/mediacoach-projetsdeducationauxmediastousterrains-2.pdf>
- Média Animation (2019), *Les médias en jeux : 80 fiches*, <https://media-animation.be/-Les-medias-en-jeux-80-fiches-.html>

Ce carnet d'inspiration a été réalisé dans le cadre du projet AppEduc - *App' pour partenaires de l'éducation aux médias numériques*. AppEduc est co-financé par l'Union européenne dans le cadre du projet Erasmus+ et a été mis en place par des centres de ressources en éducation aux médias et une fédération d'association de parents en Belgique, en France et en Italie.

Retrouvez ci-dessous un bref descriptif des organisations partenaires, et, sur leurs sites web respectifs, d'autres ressources relatives à l'éducation aux médias, l'éducation aux médias numériques, et à la co-éducation.

### Média Animation (coordinateur du projet MyAppEduc)

Média Animation est une ASBL spécialisée en éducation aux médias reconnue comme centre de ressources pour l'enseignement et comme association d'éducation permanente des adultes par la Fédération Wallonie-Bruxelles. L'association est membre du conseil supérieur de l'éducation aux médias de la fédération Wallonie-Bruxelles. Elle organise des formations d'animateurs, d'enseignants, (initiale et continuée), de la recherche, et organise ou participe à des projets européens.

**Site web :** [www.media-animation.be](http://www.media-animation.be)

### L'UFAPEC

L'UFAPEC est l'organisation représentative des parents et des associations de parents de l'enseignement libre catholique, leur mission prioritaire est de favoriser les bonnes relations entre la famille et l'école, en inscrivant ces relations dans la perspective d'un partenariat positif, élément indispensable à l'épanouissement et à la réussite scolaire de



tou·tes les enfants. En tant qu'association d'éducation permanente reconnue, l'UFAPEC propose des analyses et études visant la réflexion et la prise de conscience des enjeux de société autour de la politique et des institutions de l'éducation, de l'enseignement et de la fonction éducative des parents.

**Site web :** <https://www.ufapec.be/>

## Fréquence Écoles

L'association Fréquence écoles est une actrice incontournable de l'éducation aux médias en France. Depuis 1991, elle accompagne les jeunes et les acteur·trices éducatif·ves dans le décryptage de la société de l'information. Elle poursuit un objectif : développer les compétences numériques et médiatiques des jeunes pour qu'elles/ils deviennent des citoyen·nes critiques et responsables. Véritable pôle ressource régional, l'association développe sa mission en direction des professionnel·les. En effet, le développement de l'éducation aux médias passe nécessairement par la formation de tou·tes les éducateur·trices : animateur·trices, enseignant·es, parents, éducateur·trices. Fréquence écoles donne ainsi aux professionnel·les les moyens de décrypter la société de l'information et de réfléchir aux perspectives éducatives à l'ère du numérique.

**Site web :** <https://www.frequence-ecoles.org/>

## Zaffiria

Zaffiria est un Centre d'éducation aux médias basé en Italie, en Emilie-Romagne, qui travaille aussi avec les régions Marche, Lombardia et Friuli-Venezia Giulia. Zaffiria organise des ateliers d'éducation aux médias de l'école maternelle jusqu'à l'école secondaire, en partenariat avec les parents et les enseignants. Zaffiria est responsable de l'activité du Centre Alberto Manzi avec le Ministère de l'Education Nationale, Rai-Radiotelevisione Italiana, l'Université de Bologne et la Région d'Émilie-Romagne. Zaffiria organise aussi des activités extra-scolaires comme Via Luzzatti 15 où parents et enfants participent ensemble à des ateliers, et propose des projets d'engagement des publics pour les musées à travers les médias.

**Site web :** <https://www.zaffiria.it/>

## EN GUISE DE CONCLUSION

Avec ce carnet d'inspiration, nous avons souhaité donner des idées et des pistes pour la mise en place d'ateliers en éducation aux médias numériques dans les bibliothèques, médiathèques, ou autres lieux de médiation numérique. La diversité des activités proposées et de leurs caractéristiques (durée, matériel nécessaire, thématique, etc.) permettra, nous l'espérons, d'outiller et inspirer les médiateurs culturels et du livre pour les engager dans l'accompagnement critique des usages médiatiques des enfants, de leur classe et de leurs familles.

Pour avoir un aperçu des établissements qui se sont lancés, et ont organisé une activité en éducation aux médias numériques avec un public familial ou scolaire, ou découvrir des témoignages et d'autres ressources : <https://myappeduc.eu>.

