

Les Ludobox augmentées

Les ludobox augmentées : quésaco ?

Les ludobox augmentées, quésaco ?

Les ludoboxes augmentées ajoutent une couche numérique aux activités papier. En plus de la création plastique, vous pouvez utiliser un téléphone, une tablette ou un ordinateur pour réaliser une autre activité. Chaque Ludobox augmentée explore une technologie différente : l'animation, la réalité augmentée, la retouche photo, etc. Ces technologies sont rendues accessibles par des applications ou des logiciels gratuits.

Elles sont accessible sur le site [keep in touch](#) ici





L'atelier "faire parler des images" à l'école maternelle.

**Les Ludobox
augmentées et le
projet keep in touch**

Les ateliers **Keep in Touch** (lire le module 1) ont beaucoup de similitudes avec les Ludobox. Leurs ambitions sont les mêmes : éveiller la créativité et la curiosité des enfants à la maison (ou à l'école) en proposant des activités créatives et ludiques et inclure les parents dans le processus de création. La principale différence réside dans l'âge des enfants concernés et l'utilisation d'outils numériques au sein de l'atelier.

Pour créer ces Ludobox augmentées (ateliers numériques) :

- Nous avons répertorié toutes les petites technologies que nous trouvons intéressantes : animation, réalité augmentée, images parlantes...
- Nous avons cherché des moyens simples pour expliquer et utiliser ces technologies avec un enfant de trois ans. Enfin, nous avons cherché des applications gratuites que nous pourrions utiliser pour jouer avec ces technologies.
- Nous avons aussi inclus des arts plastiques. À la fin des ateliers, les enfants ont créé quelque chose de physique et de numérique.
- Nous avons créé des tutoriels vidéos pour chaque étape.



Exposition numérique avec les parents après la création de tableaux parlants.

Comment ajouter une couche numérique aux Ludobox ?

Ou comment inclure des outils numériques dans vos activités à l'école.

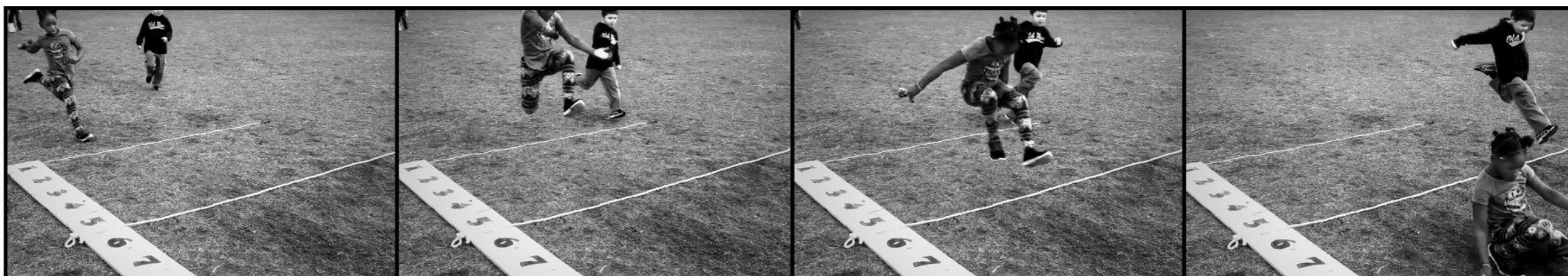
Comment ajouter une couche numérique au ludobox ?

Les outils numériques semblent complexes. Mais une fois décortiqués, on se rend compte que la plupart d'entre eux sont en fait très simples.

Par exemple, savez-vous comment est fait un film ? C'est simple ! C'est une suite d'images les unes après les autres. Avec quelques images imprimées et un bâton, tu peux créer ton propre mini-film. C'est une technique ancienne appelée thaumatrope. Et c'est ainsi que nous construisons des films d'animation : avec plein d'images fixes les unes après les autres. Tout le monde peut le faire en utilisant des applications accessibles que nous vous présentons dans les ateliers. Enseignants, parents et enfants, préparez-vous à réaliser votre premier film d'animation !



Comment ajouter une couche numérique aux ludobox ?



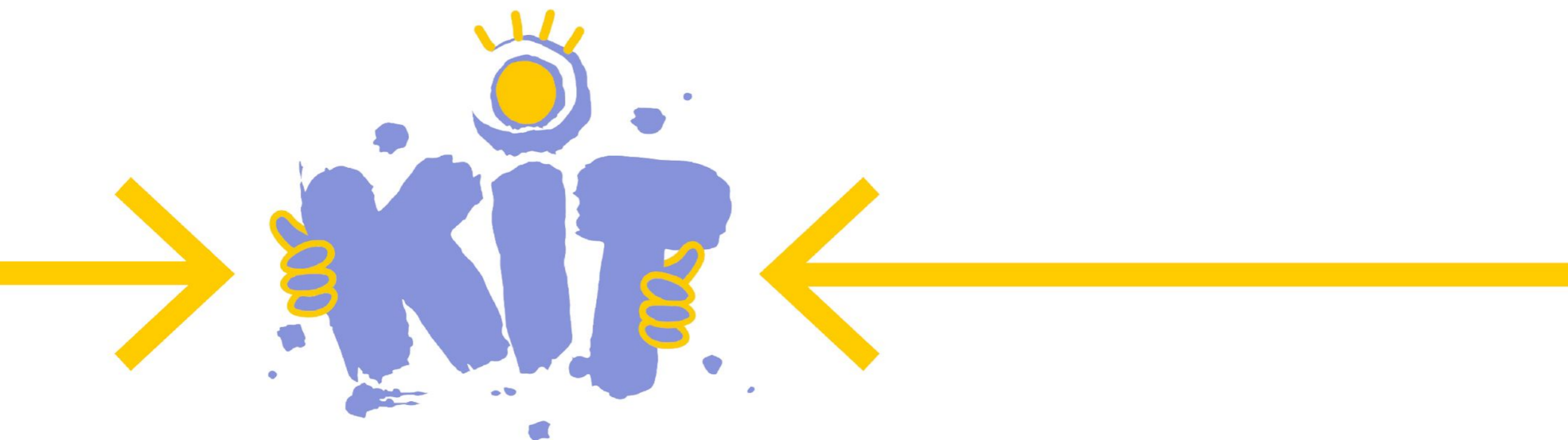
Extrait de l'atelier Keep in Touch N4 autour du stop motion et de l'activité physique pensé par la Fabulerie.

**Des ateliers co-conçus
avec des professeurs
et éducateurs**

Pour proposer des ateliers numériques adaptés aux enfants de maternelle, des ateliers de co-création ont été réalisés avec des enseignants et des éducateurs. Les ateliers ont ensuite été testés avec des enfants et voici ce que nous avons observé :

- La plupart des enfants connaissent les bases de la navigation et savent cliquer sur quelque chose avec un appareil numérique.
- Ils savent prendre des photos
- Ils savent prendre en main l'outil, mais parfois à l'envers.
- Il ne se rendront pas dans les menus
- Ils ont du mal avec le glisser-déposer.
- Ils peuvent éteindre l'outil ou quitter la tablette à tout moment. Privilégier des applications avec un enregistrement automatique du contenu.
- Nous essayons d'utiliser des applications hors ligne, car une perte de connexion pendant le jeu pourrait être perçue comme un échec personnel par l'enfant.

Grâce aux précieux retours des enseignants, des éducateurs et des enfants, nous avons supprimé les ateliers trop compliqués pour les jeunes enfants et modifié les autres pour les rendre plus faciles à comprendre.



PARTNERS



Zaffiria
CENTRO PER L'EDUCAZIONE AI MEDIA

média
ANIMATION

JFF
JFF – Institut für
Medienpädagogik

**LA
FABU
LERIE**
Tiers lieu culturel
& fabrique numérique



Agrupamento de Escolas
de Santo António, Barreiro – Portugal



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The contents of this publication are the sole
responsibility of the author and can in no way be taken
to reflect the views of the European Commission.