

Activité

Accompagnement de l'album *C'est un livre*



1^{re} • 2^e Accompagnement *C'est un livre* • L. Smith

🎯 Objectifs du Plan d'études:

EN 11 S'initier à un regard sélectif et critique face aux médias...

- En découvrant leur place dans notre société
- En utilisant ses connaissances et son expérience pour argumenter ses choix de loisirs et de consommation des médias

EN 13 Découvrir et utiliser des outils numériques ...

- En utilisant la diversité des outils et en identifiant leurs différences

🎯 Attentes fondamentales, progression des apprentissages:

- EN 11 - Échange sur les expériences liées à l'utilisation des médias
- EN 13 - Initiation aux règles de sécurité sur les identifiants et les mots de passe

💡 **Intentions pédagogiques:** cette activité est également proposée à l'intérieur du scénario *Écrans dans la ville*. Elle s'appuie sur l'album *C'est un livre* pour proposer un travail d'identification de différents supports numériques et de leurs usages possibles. L'histoire est basée sur la confrontation entre un petit singe qui lit un livre et un petit âne qui joue sur une tablette. Ceci permet de replacer différentes pratiques dans un double contexte numérique et non numérique.

⚙️ **Description générale:** cette activité se déroule en trois temps. Le premier permet de découvrir l'histoire et les personnages et d'identifier des usages numériques, le second permet de comparer ces usages en contexte numérique et non numérique et le troisième propose une activité de restitution pour identifier les machines qui nous entourent.

⚙️ **Résumé:** Identifier et comparer des usages numériques et non numériques à partir d'une histoire.

📎 Matériel:

- Album *C'est un livre* de L. Smith
- Fiche 1 *Machine ou pas?*

🕒 **Durée:** 45 minutes

Objectifs, attentes fondamentales et progressions ci-dessus à prioriser selon le contexte de la classe et les activités déjà réalisées.



Pluralisme

Il est ici proposé d'effectuer un travail d'identification des supports numériques et de leurs usages possibles en les plaçant dans un double contexte numérique et non numérique. Il ne s'agit pas ici de mettre en concurrence le livre et la tablette, mais plutôt d'explorer leur complémentarité et les avantages de chacun selon les situations. Envisager les deux supports en parallèle permet de montrer aux élèves les choix qui leur sont offerts selon les besoins et le contexte.

Temps 1.1: Découverte de l'histoire et des personnages

Modalités de travail: en collectif

 **Matériel:** Album *C'est un livre* de L. Smith

 **Durée:** 15 minutes

Commencez la lecture de l'histoire jusqu'à ce que le singe tende le livre à l'âne.

Clarifiez les éléments de compréhension de l'histoire:

- Quels sont les éléments qui peuvent nous donner les noms des personnages?
- Que cherche à savoir l'âne?
- Pourquoi pose-t-il autant de questions?
- Quelles sont les réponses du singe? Pourquoi?

Proposez ensuite aux élèves un exercice d'imagination en réfléchissant à ce qu'il est possible ou non de faire avec une tablette, en reprenant la formulation de l'histoire *Est-ce que ça/Est-ce qu'on peut...?*

Ouvrez la discussion à toutes les propositions et rebondissez sur ce qui vous paraît pertinent en explicitant et prolongeant les propos si nécessaire.

Exemples:

- **Question:** Est-ce que ça va sur la lune?

Réponse: Non, c'est une tablette! Mais... Les ordinateurs peuvent servir à effectuer des calculs



Environnement
socio-technique

Mener cette discussion collective fait appel à la culture numérique de chacun-e. Se référer, si nécessaire, à l'apport scientifique et historique de ce manuel.

complexes qui permettent de lancer des fusées dans l'espace.

- **Question:** Est-ce que ça fait la cuisine?

Réponse: Non, c'est une tablette! Mais... on peut chercher une recette de cuisine sur la tablette.

Temps 1.2: Qui fait quoi?

Modalités de travail: en collectif

 **Matériel:** Album *C'est un livre* de L. Smith

 **Durée:** 20 minutes

Ci-dessous, quelques éléments pour préciser les usages numériques qui sont évoqués dans l'album, et qui seront repris au cours du cycle 2.

Reprenez l'histoire et nommez les pratiques numériques pour chaque page. Comparez les différences et les choix possibles entre le livre et la tablette dans différents contextes. Il s'agit de suggérer aux élèves que chaque support est utile selon ce dont on a besoin de faire.

Comment on fait défiler le texte ?

Sur une tablette, on ne tourne pas les pages, on fait défiler les informations qu'on regarde. Il existe même des applications où l'on peut faire défiler les contenus à l'infini, car ils sont sans cesse renouvelés.

Un livre a un début et une fin. Quand il est terminé, on peut le ranger, le relire ou en choisir un autre.

Ça envoie des textos ? Ça va sur Twitter ? Ça peut faire ça [son] ?

Les tablettes, comme les ordinateurs ou d'autres appareils, peuvent être reliées à un réseau d'ondes (comme la radio ou la télévision), ce qui leur permet de communiquer entre elles. On peut donc écrire un message sur une tablette et le lire sur un autre appareil. On peut aussi échanger sur des applications comme Twitter qu'on appelle les réseaux sociaux.

Un livre n'a pas besoin de connexion pour être lu. On ne communique pas avec d'autres personnes à l'intérieur d'un livre et il n'émet généralement pas de son.

On peut s'en servir pour chatter ?

Avec une tablette, on peut échanger avec des personnes qui ne sont pas toutes proches de nous, soit en parlant (comme au téléphone), soit en s'écrivant des messages et même en se voyant avec la vidéoconférence.

Un livre peut se partager à plusieurs, mais c'est l'auteur qui nous parle en nous racontant des histoires.

Il y a un code d'accès ?

On trouve dans les tablettes ou d'autres appareils la possibilité de protéger ses contenus ou son utilisation par des codes d'accès; ils fonctionnent comme des clés pour ouvrir une porte.

Un livre peut être ouvert par tout le monde et n'a pas besoin de code d'accès. Parfois un livre n'est pas fait pour être lu par tout le monde, comme un journal intime. Cependant le livre a aussi son code d'accès: l'alphabet et sa langue qui nous permettent ou non de le comprendre.

On peut faire des combats entre les personnages ?

Avec une tablette, ou d'autres appareils comme les consoles de jeux, on peut accéder à beaucoup de jeux très différents où l'on commande les actions des personnages.

Un livre ne permet pas d'avoir des commandes, mais il peut permettre de jouer. Parfois on trouve des livres sur lesquels on peut agir, en soulevant des cases, en écrivant des mots, en touchant des matières...

Il faut un pseudo ?



En lien avec...

Notre charte numérique de classe

● Santé et bien-être

Parfois, quand on va sur Internet à l'aide d'une tablette, il peut être pratique d'utiliser d'autres noms que son vrai nom.

Pour lire un livre, on n'a pas besoin de se cacher sous un faux nom. Il arrive parfois que l'auteur du livre utilise un pseudonyme.

Où est ta souris ?

La souris d'un ordinateur et les doigts sur l'écran d'une tablette permettent de choisir ce que l'on veut voir ou faire. On peut alors parler d'interaction (quand on clique, quand on déplace...).



En lien avec...

Notre charte numérique de classe

● Environnement et durabilité

Il n'y a pas d'interaction dans un livre.

Je le rechargerai quand j'aurai fini!

Les appareils numériques ont besoin d'une alimentation électrique.

Un livre n'a pas besoin d'être rechargé.

Temps 1.3: Machine ou pas?

Modalités de travail: en individuel



Matériel:

- Album *C'est un livre* de L. Smith
- Fiche 3 *Machine ou pas?*



Durée: 10 minutes

Expliquez aux élèves que les appareils numériques appartiennent à la famille des machines. Après avoir découpé les pictogrammes de la *Fiche n°3 Machine ou pas?*, proposez à vos élèves de les classer en deux catégories, machine/pas machine. Cette activité peut être effectuée en commun, puis en individuel si cela est pertinent.

Pour conclure

Faites la synthèse de la séance en soulignant que, dans ce livre, l'âne utilise une machine. Mais est-ce toujours nécessaire pour se divertir? Revenez sur la dernière partie de l'histoire et nommez avec les élèves les émotions de l'âne pendant sa lecture (curieux, intéressé,...). Listez des activités qui peuvent être passionnantes et faire oublier le temps, en classe ou à la maison.

Prénom:

Machine ou pas?

