

A T E L I E R

C

A

N

O

P

É

P

R

O

-

G

R

A

M

M

E

LES LITTÉRATURES NUMÉRIQUES

MARDI 20 NOVEMBRE 2018

09H00 Accueil

09H00 à 16H30

ESPE d'Aquitaine - Amphi
Louise Michel
(160 avenue de Verdun,
Mérignac)

09H30-10H45 Conférence « A la découverte des littératures numériques »

Animée par **Jean-Michel Le Baut**, professeur de Lettres

11H-12H30 Table-ronde "Regards croisés sur la création/créativité littéraire numérique"

avec **Marc Frachet** auteur de la trilogie *transmédia InCarnatis*, et **Karine Duperré** pour les éditions *interactives L'Apprimerie* et pour la présentation de la plateforme *Futur Livre* de l'Institut Français

Modération par **Romuald Giulivo**, de l'association *Un Autre Monde*

14H00 -14H30 Synthèse et mise en perspective par la recherche **Anne Lehmans**, Maître de conférences en sciences de l'information et de la communication - ESPE Aquitaine

De 14H30 à 15H25 et de 15H30 à 16H30 Ateliers

Sur inscription : 2 ateliers au choix parmi les 6 proposés.
(Voir descriptif des 6 ateliers au verso)

Journée organisée conjointement avec l'ESPE d'Aquitaine et Biblio.Gironde et en partenariat avec le Rectorat de Bordeaux Public : professeurs-documentalistes, enseignants de la Gironde, étudiants ESPE, personnels des bibliothèques

Inscription : <https://www.reseau-canope.fr/service/les-litteratures-numeriques.html>

Atelier Canopé 33 - MÉRIGNAC
Rue Jean Veyri
33700 Mérignac

Renseignements : aude.thepault@reseau-canope.fr
05 56 12 49 71



ATELIER 1

CRÉATION ARTISTIQUE ET NUMÉRIQUE

Dans cet atelier, découvrez comment les élèves sont devenus auteurs tout en étant acteurs de leur parcours. Grâce à de multiples dispositifs de pédagogies actives, ils ont fait l'expérience de la créativité en devenant peu à peu et tour à tour écrivain, auteur, compositeur ... À partir du livre *Les gens dans l'enveloppe* d'Isabelle Monin, grâce à un projet pluridisciplinaire, les élèves ont créé un livre papier et de multiples supports numériques tout en échangeant avec l'auteur.

Animé par Amélie Mariottat, professeure de Lettres au collège de Piégut Pluviers (24)

ATELIER 3

INITIATION À LA LITTÉRATURE AUGMENTÉE

« Dis-moi dix mots », opération de sensibilisation à la langue française, permet aux élèves de donner libre court à leur créativité. Présentation et partage d'idées de créations numériques (ex. faire apparaître des auras sur un livre...)

Animé par Sophie Pons, professeure-documentaliste et Julie Vera, professeure de lettres au lycée Odilon Redon de Pauillac

ATELIER 5

LITTÉRATURE REMIX : PRATIQUE DE L'ATELIER D'ÉCRITURE CRÉATIF ET MULTIMÉDIA

L'atelier vise à explorer les possibilités des plateformes d'écritures en réseaux et à identifier des pistes pédagogiques pour permettre aux élèves d'exprimer leur créativité en tirant parti de leurs univers et références médiatiques.

Animé par Camille Capelle, Maître de conférences en Sciences de l'information et de la communication.

ATELIER 2

ÉCRIRE ET RÉALISER UN RECIT RADIOPHONIQUE

L'écriture radiophonique est une écriture particulière qui met en œuvre les contraintes (et les possibles) numériques audio (montage etc), le rapport à l'oralité mais aussi au jeu (comédie), la sonorisation, la création de cartes postales sonores etc...

Animé par Nelly Turronet, professeure-documentaliste, Conseillère et Formatrice Académique Arts et Culture en charge du dossier Lecture-Ecriture, Littérature, BD

ATELIER 4

LITTÉRATURES ET JEUX VIDÉO, UNE APPROCHE CROISÉE.

De la simple adaptation d'un roman à l'hybridation et la création transmédiatique, les liens entre littérature numérique et jeux vidéo se multiplient et les frontières s'effacent. Comment profiter de ces rapprochements pour proposer des ateliers au carrefour de ces pratiques ?

Animé par Lisa Ferrer, animatrice multimedia, biblio.gironde

ATELIER 6

CRÉER UN LIVRE NUMÉRIQUE

Cet atelier de créativité a pour objectif de savoir créer un livre numérique simplement avec l'application numérique Bookcreator disponible sur tablette et sur PC. Par un atelier collaboratif d'écriture et de conception, découvrez les potentialités de l'application.

Animé par Christophe Bedou et Caroline Sulek, médiateurs de ressources et services, numérique éducatif - Atelier Canopé 33.