

Le projet « Album augmenté »

Debora Guimerà et Lucile Grandjean

Résumé

La contribution présente et décrit un projet appelé l'« Album augmenté ». Ce projet est présenté du point de vue des bibliothécaires qui l'ont conduit dans leur quotidien professionnel qui est la médiathèque du Service écoles-médias (SEM, Département de l'instruction publique, de la formation et de la jeunesse) à Genève. Il a débuté en 2018/2019 et se poursuit actuellement. Dans sa première étape, il s'agissait de mettre à disposition des enseignant·e·s (des cycles 1 et de l'enseignement primaire) une mallette contenant six albums et une tablette iPad chargée avec des applications « augmentant » les albums adressés aux enfants de 4 à 10 ans. Puis s'inscrivant dans le programme « Numérique à l'école » du DIP à Genève en 2019/2020, le projet s'est développé. Il a pris en compte les observations de l'étape précédente et a donné lieu à une nouvelle mallette contenant des albums et des tablettes iPad avec des applications d'« albums augmentés », ainsi que des scénarios pédagogiques s'inscrivant dans les domaines de l'apprentissage du français, des MITIC et des arts visuels. Le processus est repris dans cet article. Sinieux, il évoque les difficultés rencontrées et les choix posés. Comme résultat du projet, sept albums « augmentés » intéressants sont retenus pour les enseignant.e.s. avec des scénarios pédagogiques qui leur permettraient une prise en main efficace de ce matériel. Les enjeux du projet concernent l'omniprésence du numérique et les changements qu'il implique, l'utilisation de nouveaux supports, la production de documents (texte, dessin, enregistrement) et la mise en place de nouvelles pratiques de lecture, ainsi que la reprise des liens avec l'écrit qui doivent être repensés dans l'articulation bibliothèque-école.

Mots-clés

bibliothèque, livre augmenté, album jeunesse, enseignement primaire, interdisciplinarité, tablette numérique

⇒ *Titel, Lead und Schlüsselwörter auf Deutsch am Schluss des Artikels*

⇒ *Titolo, riassunto e parole chiave in italiano e in francese alla fine dell'articolo*

Auteurs

Debora Guimerà, Service écoles-médias, secteur documentation (DIP), Rue des Gazomètres 5, 1205 Genève, debora.guimera-dehesa@etat.ge.ch

Lucile Grandjean, Service écoles-médias, secteur documentation (DIP), Rue des Gazomètres 5, 1205 Genève, lucile.grandjean@etat.ge.ch

Projet « Album augmenté »

Debora Guimerà et Lucile Grandjean

Introduction

Les bibliothèques publiques et scolaires du monde francophone se sont très vite intéressées aux nouveaux produits éditoriaux, qui augmentent les livres physiques, notamment en raison de leur éventuel intérêt pédagogique. « Livres augmentés : quelle médiation possible avec le public jeunesse » et « Offres numériques pour la jeunesse et pratiques en bibliothèque » sont des exemples de formations continues proposées ces dernières années par l'association Bibliomedia. D'autres institutions proposent déjà du matériel, comme la Médiathèque départementale de l'Oise avec son offre de malles d'animations numériques (cf. bibliographie). Partageant cet intérêt, les bibliothécaires de la médiathèque du service écoles-médias (SEM)¹ ont saisi l'opportunité d'ajouter à leur offre documentaire un produit hybride numérique-physique en développant un projet appelé d'« Album augmenté ». Par ce dernier, l'objectif est d'allier l'utilisation de documents physiques et numériques dans le contexte scolaire et de proposer un « échange » entre les bibliothécaires et les enseignant.e.s pour favoriser la compréhension des textes écrits. Il y a aussi le vœux d'intéresser les enseignant.e.s à cette nouvelle offre. Le projet vise également à favoriser l'acquisition de compétences dans le domaine des nouvelles technologies (MITIC) et des arts visuels chez les élèves de 4 à 10 ans, soit des cycles 1 et 2.

Mais qu'est-ce qu'un « livre augmenté » ? Que permet-il d'explorer ? Quels sont ses impacts sur la lecture ? Peut-on augmenter un livre ? Quels enjeux ? Pour qui et pourquoi ?

Dans ce qui suit, nous repartons de la chronologie du projet en expliquant ce qui s'est fait, les choix posés, les clarifications apportées et les constats effectués. Nous esquissons également des pistes à concrétiser par la suite en classe et proposons une collection d'albums que nous trouvons particulièrement intéressants pour les classes.

1. Première étape : comprendre la différence entre un livre augmenté et un livre numérique, identifier les premières difficultés liées à cet usage, explorer l'usage par les enseignant.e.s d'albums repérés

Nous avons constitué une équipe composée d'un membre du Service Enseignement et Evaluation (DIP, Genève), d'un formateur MITIC et d'une bibliothécaire du SEM. Une définition basique de travail a été retenue : le livre augmenté associe « un monde physique (le support papier) et un monde informationnel (ce qui se déroule sur la tablette ou le Smartphone quand celui-ci est mis en contact avec le livre physique) » (D'Anna, 2016). Cette définition correspond à un livre augmenté « idéal ». En effet dans la réalité éditoriale, plusieurs modèles se côtoyaient et le terme « monde informationnel » devait être clarifié. De plus, ce monde n'était pas forcément un complément au « monde physique », mais plutôt un accompagnement voire un produit dérivé. Ainsi en explorant cette définition et en essayant de l'opérationnaliser pour choisir des livres, nous avons constaté qu'il existait également différentes terminologies qui venaient brouiller les pistes : livre enrichi, livre hybride, réalité augmentée, livre numérique... A ceci s'ajoutait que chaque éditeur y allait finalement de son mot accrocheur et que ce mot accrocheur cachait différentes réalités et produits commerciaux. Nous avons dû préciser ce que nous cherchions en reprenant ce que le livre numérique n'était pas. Le livre n'était pas un livre physique numérisé ou un livre créé pour le numérique, sans pendant papier. Il n'était pas non plus une version audio de l'histoire racontée dans l'album ou une version animée de l'histoire. Alors qu'est-ce qu'il était ? Nous tenons à mettre en lien les deux dimensions matérielles différentes. Nous cherchions une augmentation d'un livre physique qui permettait d'apporter une plus-value à la lecture papier. Nous réfléchissions à la possibilité d'une complémentarité dans le

¹ La médiathèque du SEM est le centre de documentation pédagogique du canton de Genève. Elle met à disposition des enseignant.e.s du DIP des collections pédagogiques permettant d'enrichir les enseignements dispensés.

rapport entre le papier et les dimensions numériques. Nous avons dû ainsi revenir à notre quotidien et au terrain.

La dimension immersive nous semblait importante. Nous cherchions l'effet sur le lecteur. Nous voulions aussi que les animations soient en lien avec le texte et sa compréhension et qu'elles ne soient pas anecdotiques ou séduisantes d'un point de vue commercial. Trouver des albums convaincants par rapport à nos critères ne fut pas facile.

Nous sommes parties de la tablette qui est l'objet indispensable pour aborder le livre augmenté. Comme il s'agissait d'utiliser la réalité virtuelle pour « animer » l'album papier, nous avons rencontré des difficultés liées à l'usage et au support. Il fallait un écran plus maniable que celui du Smartphone et plus grand pour s'immerger dans l'histoire - surtout si nous voulions l'utiliser avec les élèves.

Dans le foisonnement de l'offre, nous avons constaté des augmentations qui se limitaient à une version audio de l'histoire racontée dans l'album ou à une version animée de l'histoire. Certains éditeurs proposaient également des versions multilingues ou des versions adaptées pour les personnes dyslexiques. Nous avons constaté que les éditeurs utilisaient les applications pour téléphones portables et tablettes principalement comme produit d'appel. Les personnages principaux des albums se retrouvaient dans des jeux de memory et autres puzzles, mais le lien entre le livre et l'application manquait. L'application était souvent un moyen marketing de donner envie d'acheter le livre ou la série qu'une aide à la compréhension. Nous avons continué de chercher et avons trouvé l'album *Copain ?*, de Charlotte Gastaut édité par Albin Michel dans sa collection « Histoires animées » (voir ici le descriptif proposé par le site la Souris grise). Cet album correspondait à un album de réalité augmentée telle que nous l'avions défini. En positionnant la tablette d'une façon précise au-dessus du livre parallèle aux pages, le papier prenait vie. Nous partagions donc le souci du personnage principal, le Yéti, de se faire des copains. Nous tentions de saisir la neige et avions presque froid. Avec les effets sonores et animés, nous étions touchées par cette quête. Nous avons trouvé un « album augmenté » où le support numérique et papier se complétaient. Cet album nous a encouragé à poursuivre dans cette direction,

Quelques difficultés portant sur l'usage de l'album augmenté

Hormis l'usage et la grandeur de l'écran, nous avons eu de la peine à repérer des applications en lien avec des albums parmi les nombreuses et très hétérogènes offres éditoriales. Chaque application n'avait pas la même stabilité, supposait des manipulations différentes. Comme bibliothécaires, nous devons gérer des stocks et sommes soucieuses de la circulation des livres. Il semblerait que les éditeurs ne peuvent pas garantir la pérennité de leurs applications. Ainsi, les technologies qui les supportent deviennent rapidement obsolètes et peuvent être retirées du marché à tout moment. Nous pourrions donc nous retrouver avec des albums animés que nous ne pourrions plus « animer ». Même si ce problème d'indisponibilité se présente pour les albums papiers, qui, parfois, ne sont pas réédités, avec la dimensions numérique le rythme de rotation accentue aussi ce problème. Il nous faut pouvoir proposer du matériel qui « dure » dans le temps, comme le reste de notre collection et qui soit facile à utiliser. Nous nous questionnions aussi sur la qualité intrinsèque des applications et sur leur éventuelle valeur ajoutée pédagogique. Celles qui aident aux apprentissages n'abondent pas, alors que les offres ludiques sont pléthoriques.

Dans le contexte du projet du SEM, nous avons retenu en fonction des qualités graphiques et technologiques et avons laissé, dans un premier temps, les enseignant·e·s juger de la plus-value pédagogique des applications et du dispositif dans son ensemble, en les testant avec leurs élèves. Finalement, l'important était que les enseignant.e.s y trouvent de l'intérêt.

Mais là aussi, il n'était pas simple d'acquérir des applications dans notre contexte institutionnel. Les bibliothécaires maîtrisent d'habitude toutes les étapes (acquisition, référencement dans un catalogue et mise à disposition des documents, grâce à des logiciels de gestion de prêt) mais là nous devons demander aux enseignant.e.s de nous « aider ». En effet, malgré la gratuité des prix bas des applications mobiles, il n'était pas aisé de mettre en place une distribution de matériel virtuel pour le personnel enseignant contrairement au prêt du matériel physique comme nous avons l'habitude de faire.

Mais nous n'avons pas eu besoin de muer identitairement, depuis la rentrée 2018/2019, le prêt des tablettes aux enseignant·e·s a été organisé dans le contexte du déploiement du Plan numérique au DIP. Les tablettes fournies avec une configuration de base pour les cycles 1 et 2 (cf site Tablettes à l'école primaire du SEM), elles contenaient des applications sélectionnées pour le projet et d'autres pour les apprentissages de base (mathématiques, écriture, etc.), des outils de production de contenu audiovisuel (I-movie, GarageBand, Vidraplus, etc.) et quelques applications pédagogiques.

Après une analyse de ces problématiques de définition et d'acquisition d'albums augmentés, nous avons opté pour une vision large du terme « augmenté ». La définition initiale était trop restrictive en regard de ce que nous avons constaté. Nous ne nous sommes pas limitées à des produits de « réalité augmentée » comme les albums de la collection *Histoires animées* des éditions Albin Michel. Nous avons voulu offrir une vaste gamme de possibilités « d'augmentation ». Le choix s'est donc porté sur une série d'applications qui ont un lien avec un album physique qui pouvait être très différent d'un cas à l'autre. Ce qui nous a intéressé par la suite était le fait de pouvoir naviguer d'un support à l'autre (du numérique au physique et inversement) et d'explorer les avantages de cette navigation. Nous nous sommes intéressées aux productions numériques et avons ainsi adapté notre politique d'achats.

Premières observations chez les enseignant.e.s

En 2018, nous avons collaboré avec des acteurs locaux pour toucher les enseignant.e.s : un chercheur et formateur en didactique du français de l'Université de Genève et une illustratrice de jeunesse. Notre premier objectif était de proposer au printemps 2019 un atelier intitulé *L'album augmenté, comment ça marche ?* Nous voulions voir ce que l'album augmenté permettait d'explorer et ses impacts sur la lecture.

Suite aux premières discussions, nous avons effectué une période de veille documentaire. Pendant plusieurs semaines, nous avons fait des recherches sur des sites spécialisés afin de sélectionner des applications numériques en lien avec des albums. Fin novembre 2018, un premier choix d'applications a été arrêté et une demande d'acquisition est été faite. Dès février 2019, la préparation de l'atelier *L'album augmenté, comment ça marche ?* ainsi que l'utilisation du matériel présenté lors de l'atelier se sont précisés. Nous avons retenu des applications et des albums et avons défini le fil rouge qu'ont suivi les deux intervenants. Nous avons ainsi mis à l'épreuve les premiers albums et les premières applications choisis durant un premier atelier (27 mars 2019 ; figure 1). Les enseignant·e·s ont découvert une série d'applications installées sur des tablettes et, par groupes, on leur a demandé de faire les liens entre les applications et les albums. L'atelier a visé deux objectifs : préciser ce qu'était un livre augmenté avec les enseignant.e.s et réfléchir aux problématiques rattachées au dispositif qui invitait à augmenter le travail avec les albums. Une analyse s'est effectuée entre le monde des images et celui de l'écrit alimentée par des recherches actuelles concernant la littérature jeunesse et le numérique. Il a été aussi évoqué des animations transdisciplinaires.



Figure 1 : l'atelier L'album augmenté comment ça marche

Les participant·e·s ont attesté l'aspect novateur du projet et les possibilités d'entrée dans la lecture à venir. L'intérêt d'une approche ludique est ressorti également.

Puis nous avons mis à l'épreuve les premières analyses du groupe effectuées avec les supports pendant l'animation. Pour les classes, nous avons créé une mallette contenant six albums (*Oh ! Mon chapeau* ; *Moi j'attends...* ; *Cache-cache ville* ; *Copain ?* ; *Ma petite fabrique à histoires* ; *Avec quelques briques*) et un exemplaire du périodique *Mille et une histoires*, ainsi qu'une tablette chargée avec sept applications. Nous les avons proposés en prêt aux enseignantes et enseignants désireux de tester le dispositif dans leur classe (figure 2).



Figure 2 : la mallette de l'Album augmenté 2018/2019 (médiathèque du SEM)

3 enseignantes et 1 enseignant ont tenté l'expérience et ont emprunté le matériel.

Le bilan de cette expérience a eu lieu environ deux mois après l'atelier. Les enseignant-e-s ont été reçu-e-s individuellement dans les locaux du SEM pour des entretiens.

Nous les avons questionnés sur :

- l'utilisation du matériel avec les élèves (à quel moment, comment ?) ;
- l'intérêt pédagogique des animations (d'où sont partis les élèves, qu'ont-ils exploré, où sont-ils arrivés ? Peut-on rendre compte d'une progression en lien avec ce dispositif ?) ;
- la pertinence des applications pour la compréhension de l'écrit et pour les apprentissages fondamentaux de la lecture et de l'écriture (facilités d'utilisation et pertinence ?).

De ces entretiens, nous constatons que le dispositif a été reçu positivement par les enseignant-e-s, notamment pour les possibilités offertes en expression orale, autour des histoires. Les enseignant-e-s ont relevé l'utilisation de la tablette faite souvent en dyades ou triades lors d'un travail coopératif qui a permis l'émulation entre pairs lors de discussions. Il s'agissait parfois de savoir si les élèves avaient aimé l'histoire et ce qu'ils en avaient compris et d'autres fois de continuer l'histoire ou de modifier le récit. L'application avec l'histoire racontée a aidé les élèves à mieux comprendre le texte, grâce aux illustrations numériques en mouvement, car elle a permis d'écouter le livre lu et de découvrir la dimension animée. Pour un enfant en difficulté de lecture, l'apprentissage de la lecture a pu être abordé autrement. Nous avons aussi constaté que l'intérêt pour l'album papier a été stimulé (des allers-retours entre l'album et la tablette avaient été relevés). En outre, l'utilisation des tablettes a permis une appropriation de cet outil conformément au plan d'études romand (PER).

Mais nous avons constaté que nous devons assurer l'accompagnement de l'usage du matériel. Nous avons rajouté un mode d'emploi de la tablette accompagné de propositions d'activités pédagogiques.

2. Deuxième étape : développer de séquences pédagogiques pour travailler la compréhension en classe, augmenter l'usage des albums

Forts de ces retours encourageants, nous avons décidé sous l'impulsion de notre responsable, de participer à l'appel à projets prospectifs lancé par le DIP dans le contexte de la mise en route du

programme « Numérique à l'école ». Dans ce cadre, en effet, grâce aux nouveaux budgets, le projet pourrait se développer de façon plus transversale impliquant des intervenant·e·s externes au SEM.

Le 14 juin 2019, le projet est officiellement accepté et, dans ce contexte, une équipe de projet est formellement constituée. Deux membres du service enseignement et évaluation (SEE) et un formateur MITIC du SEM rejoignent l'aventure de l'« Album augmenté ». Debora Guimerà, bibliothécaire au SEM, va piloter le projet.

Ce tournant dans le projet oblige à recentrer les objectifs pédagogiques et les échéances. Des calendriers avec des objectifs de différentes réalisations ont été établis : production de séquences pédagogiques, tests du dispositif et mise en place de différentes médiations. Mais la crise sanitaire du printemps 2020 a troublé les calendriers et les objectifs sont reportés à l'année scolaire 2020/2021.

Pour ce qui est des objectifs pédagogiques, nous avons retenu :

- explorer de nouvelles stratégies pour améliorer la compréhension d'un album (texte et illustrations) ;
- développer des capacités transversales : repérage dans l'espace, utilisation d'un environnement multimédia, mobilisation des perceptions sensorielles ;
- encourager les enseignant·e·s à utiliser le numérique de façon transdisciplinaire : français, sciences, arts visuels.

Afin d'affirmer l'aspect pédagogique du projet, l'équipe s'est attelée à la production de séquences pédagogiques. Plusieurs essais ont été faits en affinant à chaque fois les objectifs.

Une première ébauche a été faite avec les albums *Moi j'attends...* et *Avec quelques briques*. Elle a présenté les objectifs et les étapes de différentes activités d'écoute et d'échanges entre pairs avec l'enseignant·e. Elle a prévu aussi l'utilisation de la tablette pour découvrir l'application en lien avec les albums. Quelques prolongements comme réécrire ou raconter des variantes de l'histoire ou poursuivre l'histoire avec une autre fin ont été proposés. Par la suite, l'équipe a accueilli la responsable des arts visuels qui a permis d'enrichir la séquence avec des activités nouvelles. En effet, les interactions entre l'album papier et les applications numériques ont pu être reprises par des activités manuelles, ajoutant aux allers-retours entre le livre et la tablette une nouvelle dimension artistique.



Figure 3 : Cache-cache ville de Demois et Godeau

Pendant l'automne 2020, d'autres propositions de séquences didactiques ont été réalisées par les coordinatrices de disciplines autour des albums *Sacré sandwich* et *Monsieur Chat*. Elles ont comporté des activités de français (écoute, compréhension, production orale et écrite, dictée à l'adulte), en arts visuels (matérialisation d'un dessin à partir de divers matériaux, à la manière du travail sur l'illustration de Christian Voltz, et prise de photos des réalisations des élèves). Ces deux albums ont été choisis pour accompagner les applications « Le monde de Christian Voltz » et « Spot ».



Figure 4 : le monde de Christian Voltz

L'ajout d'un axe MITIC à la séquence *Sacré sandwich* réalisée par les spécialistes des disciplines français et arts visuels du SEE, n'a pas été sans difficulté. Si l'habitude d'un travail en commun au sein du même service a permis la production d'une séquence homogène axée sur ces deux disciplines, le fait que la partie MITIC ait été produite par un formateur du SEM a nécessité quelques ajustements méthodologiques. Le formateur a eu comme objectif d'ajouter à la séquence français/arts visuels des aspects MITIC en renforçant l'aspect transversal des activités. Il a pu proposer, par exemple, de s'enregistrer avec la tablette pour lire le texte ou faire un petit film de l'histoire. Ont été ajoutées également quelques notions très pratiques concernant l'utilisation de l'application « Le monde de Christian Voltz », comme l'explication des différents menus ou des gestes nécessaires au bon déroulement des activités proposées. Le formateur du SEM a proposé aussi des prolongements numériques à l'aide de la tablette : montage de petits films, productions audio ou créations à l'aide du traitement de texte.

Il est prévu que la séquence soit finalisée pour la fin février 2021 pour pouvoir la soumettre aux enseignant·e·s du cycle 2 d'une école à Genève qui testeront le dispositif, dans sa version 2020/2021, pendant les mois de mars à juin 2021.

Que veut dire augmenter un livre ? Quels enjeux ? Pour qui et pourquoi ? Si la piste est prometteuse, comment les augmenter ?

3. L'« Album augmenté » et les applications choisies pour développer de nouvelles pistes

Le choix des albums a été revu à la suite du test du printemps 2019. Les titres *Monsieur Chat* et *Sacré sandwich* ont été ajoutés pour accompagner les applications *Spot* et *Le monde de Christian Voltz*. L'album *Ma petite fabrique d'histoires* et le périodique *Mille et une histoires* ont été, quant à eux, retirés de la mallette. En effet, l'application de l'album en question ne semblait pas apporter de plus-value par rapport à la version papier qui, elle, est appréciée par grand nombre d'enseignant·e·s. *Mille et une histoires* propose via son application de la version lue de l'histoire imprimée sur le périodique. Cette augmentation uniquement audio n'a pas convaincu les enseignant·e·s qui l'ont testée en 2019.

Rappelons ici que les albums ont toujours été choisis en fonction des applications qui les ont accompagnés. En effet, le postulat de base était de trouver des applications intéressantes d'un point de vue pédagogique. Comme les albums devaient aussi être originaux, pour développer de nouvelles pistes, nous nous sommes intéressées au rapport texte-image et à la possibilité d'augmentation des albums. C'est avec ces prérogatives que la sélection des albums a été faite. Nous avons trouvé, selon nous, une piste qui pourrait intéresser les enseignant.e.s.

Perspectives

Un bilan sera fait en juin 2021 afin d'améliorer les séquences et pouvoir proposer le dispositif à un plus large panel d'enseignant·e·s dès la rentrée 2021-2022. Plusieurs pistes sont déjà envisagées :

Pour ce qui des applications, le SEM est en train de mettre en place une procédure de déploiement de groupes d'applications validées. Idéalement, elles seront chargées sur des tablettes prêtées aux enseignant·e·s pour une année. Il y aura la possibilité de joindre des casques, micros, câbles HDMI pour effectuer des productions audiovisuelles avec les élèves et pour utiliser le tableau blanc interactif (TBI).

D'autres dispositifs de médiation et de formation autour de ces albums augmentés, pour les enseignant·e·s et pour les bibliothécaires du réseau des bibliothèques scolaires genevoises (BiblioDIP) pourront être développés.

Plusieurs différentes modalités de prêt du matériel sont également à l'étude. Faut-il conserver l'idée de mallette ou plutôt préférer le prêt "à la carte" des albums, permettant un choix ciblé en fonction des besoins de l'enseignant·e ?

Il ne reste plus qu'aux enseignant·e·s de venir chercher les livres physiques et les séquences à la médiathèque du SEM...



Figure 5 : la mallette Album augmenté 2019/2020 (médiathèque du SEM)

Conclusion

Sous le concept « livre augmenté » se cachent plusieurs réalités éditoriales. Mais basiquement, l'augmentation se trouve dans l'ajout d'un élément numérique à un support physique (ici des livres). Nous l'avons vu, ces nouveaux supports de lecture ont très vite intéressé les bibliothécaires et en particulier celles et ceux qui travaillent dans des bibliothèques scolaires pour leur potentiel pédagogique. Ainsi la médiathèque du SEM dans son double rôle de fournisseur de matériel pédagogique physique et numérique auprès des enseignant·e·s genevois·e·s s'est rapidement emparé de l'idée de proposer un nouveau produit documentaire alliant documents hybrides papier-numérique. Suite à un premier test encourageant, le projet a intégré le Plan numérique du DIP. Une équipe formée par deux membres du SEE, un formateur et une bibliothécaire du SEM (qui a piloté le projet) a commencé à développer des séquences pédagogiques pour accompagner le dispositif autour des albums et des applications mobiles. De nombreux questionnements liés à la sélection des titres, au déploiement des applications dans un contexte institutionnel et à la difficulté de réaliser des séquences pédagogiques à plusieurs mains n'ont pas découragé l'équipe de projet qui s'apprêtait à faire un nouveau test du dispositif pendant le printemps 2021. Reste à valider formellement la plus-value pédagogique du produit et la pertinence d'un développement à plus grande échelle, qui permettra d'ouvrir les prestations de la médiathèque à d'autres supports. La mission principale des bibliothèques est de promouvoir le livre et la lecture, quel que soit le média utilisé. Ainsi, afin de pouvoir renforcer l'offre numérique au-delà du projet « Album augmenté », la médiathèque du SEM a

acquis une collection de livres numériques, pour les cycles 1 et 2. Ces livres (albums, romans et BD) sont une version PDF du livre édité. Ce projet fut très intéressant pour nous, car il nous a permis de collaborer avec différents acteurs et différentes actrices en lien avec l'école. Par ailleurs, nous avons pu développer un nouveau produit documentaire pour la médiathèque, qui suscitera, nous l'espérons, un intérêt pour le corps enseignant. Ce projet étant encore en phase « d'essai », nous ne savons donc pas comment il évoluera. Cependant, l'expérience est déjà positive et encourageante et nous permet de développer de nouvelles prestations pour la médiathèque.

Références bibliographiques

- D'Anna, V. (2016, 25 novembre). *Livres augmentés : le mariage parfait entre le papier et le numérique*. *Lettres numériques*. <https://www.lettresnumeriques.be/2016/11/25/livres-augmentes-le-mariage-parfait-entre-le-papier-et-le-numerique/>.
- Deschamps, L. (2020). *Copains ? Histoires animées*. <http://souris-grise.fr/copain-histoires-animees-un-album-hybride-elegant-entre-la-blancheur-du-papier-et-les-couleurs-des-pixels/>.
- Bibliothèque départementale de l'Oise. (2021). *Un nouveau support d'animation numérique en expérimentation*. <https://mdo.oise.fr/la-mediathèque-numérique/malles-numériques/633-la-malle-objectif-numérique-2/2393-un-nouveau-support-d-animation-numérique-en-expérimentation>.
- Service écoles-médias. (2020). *Tablettes à l'école primaire : configuration*. <https://edu.ge.ch/site/tabletteprimaire/configuration/>.
- Sutton, E. (2020). *Marché du livre jeunesse Chiffres clés 2020*. <https://www.idboox.com/etudes/marche-du-livre-jeunesse-chiffres-cles-2020>.

Projets

Malles numériques de la Médiathèque départementale de l'Oise : <https://mdo.oise.fr/la-mediathèque-numérique/malles-numériques/633-la-malle-objectif-numérique-2/2393-un-nouveau-support-d-animation-numérique-en-expérimentation>. (<https://mdo.oise.fr/la-mediathèque-numérique/malles-numériques/633-la-malle-objectif-numérique-2/2393-un-nouveau-support-d-animation-numérique-en-expérimentation>, consulté le 24 mai 2021).

Albums

- Boisrobert, A. et Rigaud, L. (2014). *Oh ! Mon chapeau*. Paris : Hélicon.
- Cali, D. (2015). *Moi, j'attends...* Paris : Sarbacane.
- Demois, A. & Godeau, V. (2018). *Cache-cache ville : un livre à explorer avec une loupe magique*. Seuil jeunesse.
- Gastaut, C. (2016). *Copain ?* Paris : Albin Michel jeunesse.
- Gibert, B. (2015). *Ma petite fabrique à histoires*. Paris : Casterman.
- Godeau, V. (2015). *Avec quelques briques*. Paris : L'Agrume.
- Fleurus presse. *Mille et une histoires*. Paris : Fleurus presse.
- Voltz, C. (2006). *Sacré sandwich !* Bruxelles: Pastel.
- Wiesner, D. (2018). *Monsieur Chat*. La Garenne-Colombe : Le Genévrier.

Applications

- Albin Michel (2016). *Histoires animées* (Version 1.16) [Application mobile]. App Store. <https://apps.apple.com/fr/app/histoires-anim%C3%A9es/id1075857855>.
- Bachibouzouk (2013). *Moi, j'attends* (Version 2) [Application mobile]. App Store. <https://apps.apple.com/ch/app/moi-jattends/id733823646?l=fr>.
- Courbet, E. (2013). *Le monde de Christian Voltz* (Version 1.1) [Application mobile]. App Store. <https://apps.apple.com/fr/app/le-monde-de-christian-voltz/id764872934>.
- Fleurus Presse. (2017). *Mille et une histoires* (Version 1.5). [Application mobile]. <https://apps.apple.com/us/app/mille-et-une-histoires-%C3%A0-%C3%A9couter/id127219451?l=fr&ls=1>.
- Gibert, B. (2013). *Ma petite fabrique à histoires* (Version 1.5). [Application mobile]. <https://apps.apple.com/fr/app/ma-petite-fabrique-histoires/id623878071?ign-mpt=uo%3D8&l=fr>.

Godeau, V. (2014). *Avec quelques briques* (Version 1.2) [Application mobile]. App Store. <https://apps.apple.com/ch/app/avec-quelques-briques/id1057876475?l=fr>.

Godeau, V. (2017). *Cache-cache ville* (Version 1.4) [Application mobile]. App Store. <https://apps.apple.com/ch/app/cache-cache-ville/id1232510978>.

Houghton Mifflin Harcourt (2015). *David Wiesner's Spot* (Version 1.2) [Application mobile]. App Store. <https://apps.apple.com/us/app/david-wiesners-spot/id963746523>.

Rigaud, L. (2017). *Oh ! L'appli de dessin magique* (Version 1.4) [Application mobile]. App Store. <https://apps.apple.com/fr/app/id977170314>.

Annexe 1 des sept albums pour la mallette 2019/2020 pour la suite du projet

1. *Oh ! Mon chapeau*

Oh ! Mon chapeau est un livre animé en pop-up, en 3 dimensions, en papier découpé. Alors que le mouvement est déjà présent dans le livre physique, un univers numérique peut être créé en partant de la création papier. Dans *Oh ! Mon chapeau* l'auteur joue avec les formes pour créer son histoire.

2. *Avec quelques briques*

Avec quelques briques raconte une relation amoureuse. L'application permet de donner une autre dimension à l'histoire. Le lecteur ou la lectrice devient acteur ou actrice et doit interagir, afin que le récit puisse se dérouler. Il existe aussi sous forme de livre pop-up.

3. *Cache-cache ville*

L'album physique *Cache-cache ville* prend vie grâce à un filtre rouge qui est jeu d'optique étonnant. La réussite est d'avoir recréé ce jeu dans l'application, où l'on peut ensuite imaginer et dessiner sa ville.

4. *Moi, j'attends...*

L'album *Moi, j'attends...* est plein de poésie. Le fil rouge de l'histoire est matérialisé par un fil rouge dessiné. Cet élément clef est repris dans l'application. Les scènes s'enchaînent sans le texte écrit, remplacé par une narration audio. C'est au lecteur ou à la lectrice de donner l'impulsion vers la « page » suivante en faisant s'animer le fil.

5. *Copain ?*

Le titre *Copain ?* peut être vu comme un album sans fantaisie, avec certes un personnage qui se déplace de lieu en lieu et un décor vivant qui évolue. Mais, à première vue, une d'animation n'est pas prévue. L'histoire prend cependant toute sa dimension lorsque l'on utilise l'application avec la tablette au-dessus du livre, créant des scènes en réalité augmentée. Des éléments apparaissent alors dans le dessin, que l'on ne voit pas sans l'augmentation numérique. L'histoire est maintenant complète, le numérique répond au papier, et le personnage principal n'est plus seul.

6. *Monsieur Chat et Sacré sandwich*

Dans *Monsieur Chat et Sacré sandwich*, la dynamique est différente, car l'application se penche sur le monde de l'auteur-illustrateur, que l'on retrouve bien sûr dans les différents livres physiques.

Auteurs

Debora Guimerà, Bibliothécaire à la médiathèque du SEM, est notamment responsable des collections numériques et gère l'instance genevoise de laPlattform.ch, plateforme mettant à disposition des collaborateurs et collaboratrices du DIP des collections numériques. Elle pilote également des projets liés aux aspects numériques.

Lucile Grandjean, Bibliothécaire responsable à la médiathèque du SEM, coordonne l'ensemble des collections. Elle choisit et organise les collections de livres de fiction et les lectures suivies. Elle pilote également des projets liés aux collections et aux prestations aux usagers.

Cet article a été publié dans le numéro 2/2021 de forumlecture.ch

Das Projekt «Interaktives Bilderbuch»

Debora Guimerà et Lucile Grandjean

Abstract

Der Beitrag präsentiert und beschreibt ein Projekt mit dem Titel «Interaktives Bilderbuch». Es wird aus der Sicht von Bibliothekarinnen vorgestellt, die es in ihrem Berufsalltag in der Mediathek des Service écoles-médias, (SEM, Département de l'instruction publique, de la formation et de la jeunesse DIP) in Genf durchgeführt haben. Es startete 2018/2019 und läuft derzeit noch. In der ersten Phase wurde den Lehrpersonen der Basis- und Primarstufe ein Koffer mit sechs Bilderbüchern und einem iPad zur Verfügung gestellt. Auf dem iPad waren Anwendungen zu finden, die die Bilderbücher für Kinder im Alter von 4 bis 10 Jahren «interaktiv» ergänzen. 2019/2020 wurde das Projekt dann Teil des Programms «Numérique à l'école» des DIP. Es berücksichtigte die Beobachtungen der ersten Phase und es entstand daraus ein neuer Koffer mit Bilderbüchern und iPads mit Apps von «interaktiven Bilderbüchern» - und mit pädagogischen Sequenzen für die Bereiche Französischlernen, Medien und Informatik und bildnerisches Gestalten. Der vorliegende Beitrag beschreibt den Prozess und die verschiedenen Schwierigkeiten und Entscheidungen, die getroffen werden mussten. Als Ergebnis des Projekts werden sieben interessante «interaktive» Bilderbücher für die Lehrpersonen beschrieben, die mit didaktischen Einschüben für den effizienten Einsatz des Materials ergänzt werden. Die Herausforderungen des Projekts betreffen die digitale Omniprésence und die damit verbundenen Veränderungen, den Einsatz neuer Medien, die Produktion von Dokumenten (Text, Zeichnung, Aufzeichnung) und die Umsetzung neuer Lesepraktiken sowie die Herstellung der Verbindung zur Schriftlichkeit, die in der Beziehung Bibliothek-Schule neu überdacht werden muss.

Schlüsselwörter

Bibliothek, interaktives Buch, Jugendbuch, Primarschulunterricht, Interdisziplinarität, Tablet

Dieser Beitrag wurde in der Nummer 2/2021 von leseforum.ch veröffentlicht.

Il progetto «Album aumentato»

Debora Guimerà et Lucile Grandjean

Riassunto

L'articolo presenta e descrive un progetto chiamato «Album aumentato». Il progetto è presentato dal punto di vista dei bibliotecari che lo hanno condotto nel loro ambiente professionale di tutti i giorni, che è la mediateca del Service écoles-médias (SEM, Département de l'instruction publique, de la formation et de la jeunesse) di Ginevra. È iniziato nel 2018/2019 ed è attualmente in corso. Nella sua prima fase, consisteva nel fornire agli insegnanti (dei cicli 1 e della scuola primaria) una valigetta contenente sei album e un tablet iPad caricato con applicazioni che «aumentano» gli album destinati ai bambini dai 4 ai 10 anni. Diventando poi parte del programma «Digital at school» del DIP di Ginevra nel 2019/2020, il progetto si è sviluppato. Ha preso in considerazione le osservazioni della fase precedente e si è tradotto in un nuovo kit contenente album e tablet iPad con applicazioni di «album aumentati», così come scenari pedagogici che rientrano nel campo dell'apprendimento del francese, del MITIC e delle arti visive. Il processo è descritto in questo articolo, e sono descritte anche le difficoltà incontrate e le scelte fatte. Come risultato del progetto, sono stati selezionati sette interessanti album «aumentati» per gli insegnanti, con scenari pedagogici che consentono loro di utilizzare questo materiale in modo efficace. Le questioni in gioco del progetto riguardano l'onnipresenza della tecnologia digitale e i cambiamenti che implica, l'uso dei nuovi media, la produzione di documenti (testo, disegno, registrazione) e l'implementazione di nuove pratiche di lettura, così come la ripresa dei legami con la parola scritta, che deve essere ripensata nell'articolazione biblioteca-scuola.

Parole chiave

biblioteca, libro aumentato, album per bambini, educazione primaria, interdisciplinarietà, tablet digitale

Questo articolo è stato pubblicato nel numero 2/2021 di forumlettura.ch