

Une journée pour revisiter vos classiques

LES VOYAGES NUMÉRIQUES DU LIVRE JEUNESSE

JOURNÉE D'ÉTUDE SOURIS GRISE LE 1ER DÉCEMBRE 2022



Principaux objectifs

- Explorer le livre numérique jeunesse et comprendre ses évolutions,
- Échanger avec des éditeurs et des créateurs,
- Connaître les références du livre numérique pour enfants, organiser une heure du conte numérique, faire le point sur la réalité augmentée,
- Participer à des temps d'échange et de création narrative collective.

En résumé

- Que devient le livre numérique jeunesse, douze ans après le déploiement des tablettes et des premiers livres interactifs pour enfants ? S'est-il mué en livre platement numérique ? A-t-il trouvé de nouvelles voies à explorer et à réinventer ?
- Cette journée d'étude se penche sur les différents états du livre numérique pour enfants et sur ses acteurs, pris entre des discours négatifs sur les écrans et l'envie de proposer de nouvelles approches narratives.
- La journée se tiendra en distanciel sous forme de vidéo en direct avec de nombreux échanges et interactions entre les intervenants et les stagiaires et des alternances entre séances plenières et ateliers en sous-groupes.

- Les stagiaires devront être équipés d'un poste informatique et d'une connexion Internet pour suivre la journée et les ateliers.

Programme détaillé

La journée dure 6hs. Elle sera animée et modérée par Laure Deschamps, fondatrice de la Souris Grise et Manon Uthurry, formatrice et responsable des animations Souris Grise.

Matinée : 9h00 – 12h00 - Réflexions

9h00 – 9h10 : Le grand méchant loup

- Introduction de la journée : le livre numérique jeunesse se serait-il fait croquer par un discours diabolisateur ? Retour sur les années 2010 - 2022

9h10 – 10h30 : Les 5 petits cochons

- État des lieux du livre numérique pour enfants et de ses transfuges
- Table ronde d'éditeurs de livres numériques jeunesse : intervenants spécialistes du livre applicatif, du livre interactif, de bouquets de livres, du podcast et des outils de lecture
- Intervenants confirmés : Damien Giard, directeur du numérique jeunesse de Bayard ; Thomas Salomon, président de StoryPlayr ; Karoly Fogarassy co-fondateur de Nabook

10h30 – 10h40 : Pause

10h40 – 12h : Alice et la réalité

- Comment créer dans un monde secret, potentiellement merveilleux mais si mal compris ?
- Table ronde d'artistes et de créateurs de narrations numériques jeunesse
- Intervenants confirmés : Léna Mazilu, fondatrice de Birdie Memory ; Julia Clément et Nicolas Zelvelder, co-créateurs de Bulle ; Aurélien Jeanney, auteur des Voyages extraordinaires d'Axel

Pause déjeuner : 12h00 – 13h30

Après-midi : 13h30 – 16h30 – Ateliers

13h30 – 13h45 : Petits poucets et petites poucettes :

- Jeu d'écriture collective et aléatoire

13h45 – 15h00 : Premier atelier - un atelier à choisir :

1. Quand Matilda prend sa revanche – Explorer le royaume des mots et du langage
2. Des renards à adopter – Connaître les livres numériques incontournables
3. Les révélations du vilain petit canard – Découvrir la narration augmentée
4. Le haricot magique, mode d'emploi - Réussir une heure du conte numérique

15h00 – 15h10 : Pause

15h10 – 16h25 : Second atelier - un atelier au choix

1. Quand Matilda prend sa revanche – Explorer le royaume des mots et du langage
2. Des renards à adopter – Connaître les livres numériques incontournables
3. Les révélations du vilain petit canard - Découvrir la narration augmentée
4. Le haricot magique, mode d'emploi - Réussir une heure du conte numérique

16h25 – 16h30 : Conclusion et lecture de l'œuvre collective