

PROJET **« CRÉER UN CONTE VIRTUEL »**

- **Encadrant** : 1 éducateur
- **Nombre de participants** : 4 usagers
- **Lieu** : Salle polyvalente
- **Durée** : 1h30
- **Fréquence** : Deux fois par semaine

OBJECTIFS :

- Familiariser les usagers au support informatique
- Aide à certains apprentissages (lecture/écriture)
- Stimuler leur curiosité et leur imagination
- Valorisation tout au long de l'activité et lors de l'aboutissement d'une création finale
- Approche du logiciel « Didapages »

DESCRIPTIF :

Il s'agira dans un premier temps de familiariser les résidents à l'utilisation basique d'un ordinateur. Certains d'entre eux, n'ont jamais manipulé d'ordinateur. Nous verrons ensemble l'apprentissage des fonctions de la souris et du clavier.

Puisque le projet consiste à réaliser un conte virtuel, les résidents devront faire appel à leur imagination pour inventer une petite histoire. Nous commencerons donc par un travail de groupe oral.

Des illustrations (peintures, dessins) devront être créés en amont, puis seront scannés et ajoutés sous forme de fichiers. Pour pouvoir, ensuite, être greffés à l'histoire. Les usagers pourront, dans leurs moments de vigilance, ou même en activité manuelle, faire des dessins pour illustrer le conte.

L'atelier se déroulera dans la salle polyvalente car il y a suffisamment d'espace pour installer deux ordinateurs de bureau. La salle étant un peu à l'écart des autres activités, la séance pourra ainsi se dérouler dans le calme.

Un groupe de quatre usagers (maximum), pourra participer à cette activité. Travaillant à tour de rôle, en alternant les tâches. Une importante guidance de ma part sera nécessaire dans un premier temps.

Pour permettre aux usagers d'acquérir assez rapidement certains repères (allumage de l'ordi, ouverture d'une session...) les séances seront toujours articulées de la même manière. Des fiches explicatives (pictogrammes) seront créés, avec les usagers ; imprimées et affichées près des ordinateurs.

Avant l'écriture du conte, quelques séances d'apprentissages de l'alphabet (logiciel « Donner la parole ») seront nécessaire pour aider les usagers à se familiariser avec le clavier AZERTY et pour commencer un travail de traitement de texte. Même s'il ne s'agit que de recopier.

L'objectif principal est que les résidents acquièrent les bases (manipulation souris/clavier/ saisit de texte...) . Et qu'à l'issue de l'atelier un conte interactif soit finalisé, créant ainsi un sentiment de valorisation chez les usagers.