

Intermed #5

La médiation scientifique pour la petite enfance

Intermed, la série d'ateliers de l'Amcsti dédiée aux médiatrices et médiateurs culturels et scientifiques, s'est poursuivie le mardi 22 mars avec une cinquième rencontre sur le thème « La médiation scientifique pour la petite enfance ».

Quelles activités de médiation scientifique peuvent être adaptées à la petite enfance ? Comment aborder les questions scientifiques avec un public non-lecteur ? Les participants à cet atelier ont été invités à explorer un outil de médiation scientifique destiné à la petite enfance, en compagnie d'un professionnel spécialiste des dessins animés, des contes animés, ou des expériences scientifiques.

L'atelier Intermed #5 en chiffres :



49
participant·e·s
de 44 structures
différentes du
réseau de l'Amcsti



11
régions de France
(dont une d'Outre-
mer) et la Belgique
représentées



4
intervenant·e·s
venu·e·s partager
leur expérience
des jeux

Ce second atelier a été coordonné par l'Amcsti, en collaboration avec des médiateurs de structures membres de l'Amcsti : Jonathan Beneteau (Cap Sciences), Manuela Simula (Cap Sciences), Kévin Fauvre (ART'M), Julie Poirier (Instant Science), avec l'accompagnement de Marianne Pouget (Cap Sciences).

L'atelier **Intermed #6** aura lieu en juin au Congrès de l'Amcsti. Plus d'informations concernant le thème et les inscriptions pour cette nouvelle rencontre seront communiquées prochainement sur le site de l'Amcsti et ses réseaux sociaux.

Synthèse par groupes

Dessins animés

Intervenant : Frédéric Philibert, [Vive l'anim' !](#)

Modérateur : Julie Poirier, Instant Science

3 idées-clés à retenir :

1. Contrairement à ce que les participants avaient pu imaginer, il est possible de réaliser des productions de dessins animés avec un jeune public sur des temps de tournage courts ou longs (1h30, une journée, une demi-journée ou plus bien sûr !).
2. La réalisation d'un dessin animé se fait en plusieurs étapes : un.e conteur.se raconte l'histoire qui fait office de scénario, puis les voix des enfants qui répètent le conte sont enregistrées, les plans sont ensuite fabriqués à l'aide de la technique du « stop motion », enfin, le montage est fait par l'intervenant.e. Pour le public visé (3-6 ans), la technique du « stop motion », à l'aide de pâte à modeler ou autre, est recommandée, l'utilisation des dessins via tablette lumineuse étant plus adaptées aux publics à partir du niveau élémentaire.
3. La « technique de la pelure d'oignon » dans le domaine du film d'animation : permet de visualiser l'étape précédente dans l'étape en cours de réalisation.

Conte animé

Intervenant : Céline Ripoll, [Globe Conteur](#)

Modérateur : Manuela Simula, Cap Sciences

3 idées-clés à retenir :

1. Un conte est une quête, un voyage : il permet de situer le monde autour de soi et de comprendre des problématiques parfois complexes à appréhender en dehors de ce cadre spécifique.
2. Le conte suppose de poser un cadre, généralement composé de trois éléments : une situation initiale, des personnages qui doivent résoudre une problématique, et des agréments que l'on pose en tant que conteur.se pour « faire vivre » le conte (objets, chansons, musique...).
3. La chose la plus importante c'est le fait de garder la joie tout au long du conte : être toujours accueillant.es et souriant.es permet de garder le public en haleine. C'est l'émotion qui sera transmise aux enfants et qu'ils emporteront avec eux à la fin de la séance !

Bonus : Une histoire autour des tomates a été écrite...on a hâte d'en savoir plus !

Expériences scientifiques

Intervenant : Armelle Dutreix, [Récréasciences](#)

Modératrice : Jonathan Beneteau, Cap Sciences

3 idées-clés à retenir :

1. Le temps ... de décrire, de raconter, de présenter et de montrer. C'est primordial pour le raisonnement de l'enfant d'entrer dans son univers. Le rythme, le ton, les gestes.
2. L'espace ... que prennent les expériences dans schéma de pensée des enfants. Donner un rôle, toucher, sentir, surprendre ou montrer que ça ne marche pas, ça participe au déclic.
3. L'histoire ... contée par l'animateur, participe tout autant à la réussite d'une expérience. Elle doit toucher l'imaginaire, l'émerveillement, les émotions.

Albums jeunesse

Intervenants : Alexandre Chaize, [Editions du Livre](#)

Modératrice : Kévin Fauvre, ART'M

3 idées-clés à retenir :

1. Un album jeunesse peut prendre plein de formes différentes : grand, petit, abimé, neuf, droit, tordu... et il peut même se transformer au cours de la lecture !
2. Une technique pour tester l'attractivité d'un album jeunesse : mettre des albums dans une salle et laisser les enfants se diriger vers les albums qui les attirent.
3. Un album jeunesse peut être utilisé à d'autres fins que la lecture : on peut notamment transformer son but initial en changeant d'échelle, de A4 à géant dans une exposition par exemple.