

Le conte « La fabuleuse découverte de Tintamarre »

INTÉRÊT PÉDAGOGIQUE

Faire découvrir l'impact de l'écoute prolongée de la musique avec casque ou écouteurs sur la fatigue et la santé de l'oreille.

MÉTHODES D'ANIMATION

- Faire appel à un **conteur ou une conteuse bénévole**
- Faire appel à une **personne senior** via le Centre communal d'action social ou la résidence seniors de votre ville ou village
- Faire appel à un **professionnel audioprothésiste** installé dans votre ville ou village
- Faire appel à **l'équipe JNA** pour vous aider (sur devis)

Mais aussi en toute autonomie.

CONSEILS POUR UNE ANIMATION EN TOUTE AUTONOMIE.

La lecture du conte dans sa version livre dure plus de 40 minutes. Il est donc suggéré de le travailler :

- **En épisodes de 15 minutes maximum.**
L'intérêt est alors de faire travailler l'enfant dans son imaginaire et d'y puiser des solutions pour Tintamarre.
- **Vous approprier l'histoire** et la raconter en la vivant, même si chacune des étapes n'est pas respectée. L'important réside dans la transmission du message.
- **Faire interagir les enfants** pour les imprégner de l'histoire et peu à peu qu'ils deviennent acteurs.

RETOUR D'EXPÉRIENCE DU CRÉATEUR DU CONTE

Ce Conte a été créé pour le faire vivre et transmettre un message universel. Ne vous attardez pas à vouloir le lire mot à mot. Les enfants doivent s'identifier à Tintamarre alors faites-leur raconter la suite, intégrez les : pourquoi elle-est fatiguée ? est-ce que cela vous arrive ? Que faut-il faire pour l'aider ? En regardant les dessins, avez-vous une idée qui pourrait permettre de comprendre sa fatigue ? etc.

Lorsque les enfants commencent à savoir lire (fin de maternelle – CP), le conte de Tintamarre peut devenir un livre de la bibliothèque de la classe et faire l'objet de séquences d'échanges. Il devient prétexte à échanger pour éduquer. Là encore, l'essentiel n'est pas dans sa lecture mot à mot.

RÉSUMÉ

Tintamarre est une petite fille régulièrement fatiguée notamment en classe. Un jour, elle s'endort même sur sa table. Commence alors la quête d'en comprendre les raisons. Une petite fée va l'y aider.



À la découverte des mécanismes de l'oreille

INTÉRÊT PÉDAGOGIQUE

Partir à la découverte de
l'une des merveilles du
corps : l'oreille.

MÉTHODES D'ANIMATION

Faites construire l'oreille aux enfants.

Grâce aux pièces qui s'emboîtent, les enfants vont construire l'oreille.
Même s'ils ne connaissent pas les pièces, les formes vont s'emboîter et constituer
le visuel global.

Vous pourrez ensuite introduire les noms des parties de l'oreille.

RÉSUMÉ

A l'aide du « patron » fourni, imprimez
les pièces de puzzle.

SUPPORTS PÉDAGOGIQUES

- Affiche anatomie de l'oreille
- Dépliant Son, Oreille, Cerveau



L'oreille racontée aux enfants

INTÉRÊT PÉDAGOGIQUE

Faire découvrir la vie de l'oreille jusqu'au cerveau.

MÉTHODES D'ANIMATION

- Projection de l'animation.
- Echanges avec les enfants pour connaître leur niveau de compréhension.

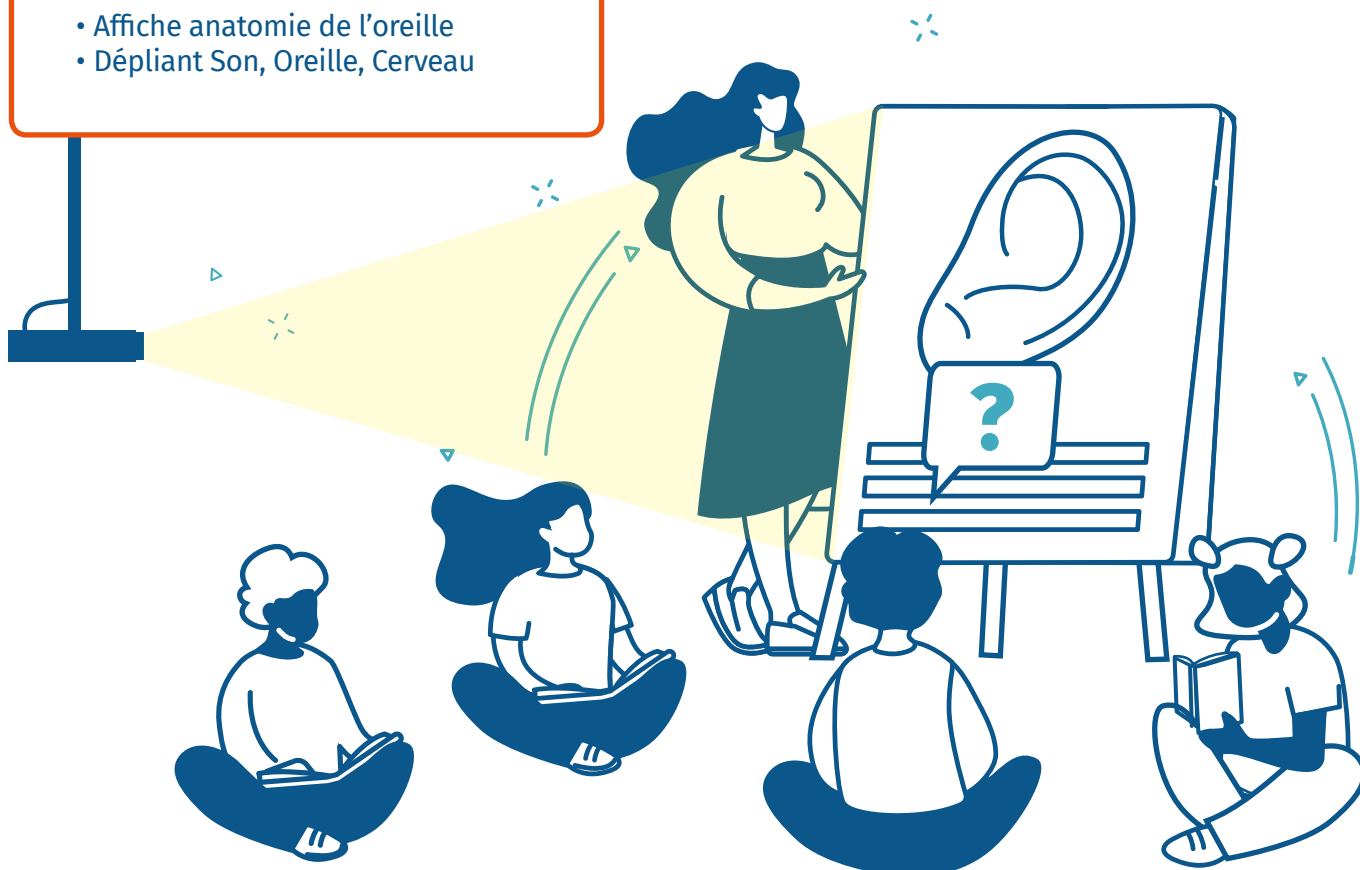
Peut s'animer en autonomie à l'aide des documents supports pédagogiques ou avec une ressource mobilisée par l'association. (sur devis)

RÉSUMÉ

A l'aide de l'animation à projeter, faites découvrir l'oreille aux enfants.

SUPPORTS PÉDAGOGIQUES

- Affiche anatomie de l'oreille
- Dépliant Son, Oreille, Cerveau



Dessiner, c'est gagner de l'audition

INTÉRÊT PÉDAGOGIQUE

Faire découvrir l'oreille par la méthode « de la main à la pâte ».

MÉTHODES D'ANIMATION

En fonction de l'âge, ce jeu peut être adapté.

POUR LES PLUS PETITS :

Chacun prend feuille et crayon et dessine l'oreille telle qu'il la perçoit.

Peu importe les dons artistiques de chacun, le but est de découvrir leurs représentations et de leur faire prendre conscience du fonctionnement de l'oreille.

Certains vont dessiner le pavillon, d'autres un trou comme un puits, d'autres un escargot à l'intérieur, une feuille de thym pour le tympan parce qu'ils auront entendu parler du tympan suite à otite.

Mis bout à bout, les pièces du puzzle vont s'installer. Et puis vous êtes là pour les guider une fois qu'ils ont dessiné.

POUR LES PLUS GRANDS ET PLUS AUTONOMES

Le challenge : construire ensemble l'oreille

Principe : mettre les enfants en situation de brainstorming.

Le tableau est un outil fabuleux pour cela.

- En groupe classe ou en sous-groupes classe, c'est parti. Qu'est-ce qu'il y a dans ce trou ?
- En groupe classe, laissez guider votre main par les enfants.
- En sous- groupes classe : 1 représentant de chaque groupe vient au tableau et il est guidé par son équipe !

L'équipe gagnante est celle qui se rapproche le plus de la réalité. Des points bonus sont attribués à l'équipe qui a pensé à mettre le cerveau au bout !

RÉSUMÉ

A l'aide du dessin, chaque enfant va exprimer sa représentation de l'oreille. Les plus curieux se sont demandés ce qu'il y avait dans le trou ; d'autres jamais. Et pourtant ...

SUPPORTS PÉDAGOGIQUES

- Affiche anatomie de l'oreille
- Dépliant Son, Oreille, Cerveau



Quand le son devient bruit !

INTÉRÊT PÉDAGOGIQUE

C'est quoi le son ?
C'est quoi le bruit ?

MÉTHODES D'ANIMATION

A l'aide d'une application sonomètre gratuite disponible via votre smartphone, vous allez faire découvrir le volume sonore.

- **La voix chuchotée** : à 1, à 2, à 3 et à plus
 - **La voix parlée** : à 1, à 2, à 3, et à plus
 - **La voix chantée** : à 1, à 2, à 3 et à plus
- A partir de quels niveaux, le son vous dérange-t-il ?
 - Est-ce que cela vous arrive au cours de la journée ?
 - Et quel est le niveau du son à la sortie de l'enceinte du smartphone ?

EXPÉRIENCE

Mesurez le volume sonore chez vous. Invitation des élèves à mesurer le niveau de l'aspirateur, du robot ménager, de la télévision puis mise en partage.

Mise en commun de l'expérience et découverte de l'échelle des décibels.

RÉSUMÉ

Comment rendre concret cette affaire de décibels ? Une fois encore, les enfants vont s'expérimenter pour découvrir le volume sonore ambiant et comment ils en sont eux-mêmes producteurs.

SUPPORTS PÉDAGOGIQUES

- Affiche échelle des décibels
- Dépliant Son, Oreille, Cerveau
- Brochure Nos oreilles, on y tient !



Le jeu de challenge de l'audition

INTÉRÊT PÉDAGOGIQUE

Diminuer le volume sonore au sein de la classe ! Mais faut-il prendre conscience de sa gêne et de ses effets. Agir sur la production sonore humaine est possible.

MÉTHODES D'ANIMATION

RÉSUMÉ

Se lancer dans expérience immersive où chacun est sujet et acteur. Se joue en groupe classe ou en sous-groupes classes en fonction du degré d'autonomie. Le challenge de l'audition consiste à trouver, en groupe, des solutions pour faire baisser le niveau sonore en classe et/ou au sein de l'établissement dans son intégralité (règlement intérieur) et à ancrer ces solutions dans le temps.

1^{ÈRE} ÉTAPE

Le professeur référent explique le challenge au groupe.

Choisir le lieu d'expérimentation : salle de classe, couloir, restaurant scolaire, le plus facile étant la salle de classe.

Il est alors possible d'établir le groupe d'expérimentation : la classe toute entière, des groupes dans la classe ou des classes entre-elles au sein d'une même école ou différentes classes pour lesquelles le jeu est initié par le même professeur.

2^E ÉTAPE

Étalonner le volume sonore sur le lieu d'expérimentation.

Grâce à l'application sonomètre gratuite, une première mesure de volume est opérée.

Celle-ci devient alors le niveau de référence de l'expérimentation. Le professeur référent prend la mesure sans en avertir les élèves puis leur communique.

Cette découverte du volume permet une première prise de conscience du volume sonore. Celle-ci est à comparer à l'échelle des décibels.

3^E ÉTAPE

Faire évoluer le volume sonore à la baisse. Une fois le niveau initial enregistré. Le groupe va imaginer ce qu'il peut mettre en place (la nouvelle pratique) pour diminuer le volume sonore.

SEMAINE 1

Le groupe écrit sur une grille (voir modèle au dos) la nouvelle pratique et celle-ci sera expérimentée sur l'ensemble de la semaine. A la fin de la semaine, une nouvelle prise de mesure est réalisée par le professeur référent sans en avertir les élèves. Il communique le nouveau volume et le note dans la grille de suivi. Est-ce que le volume sonore a diminué ?

Si c'est le cas, la pratique imaginée cette première semaine sera mise à l'épreuve la semaine suivante pour vérifier si elle est concluante. Elle peut être enrichie par l'invention d'une nouvelle manière de faire et de vivre, à tester pour aller plus loin dans l'expérience !

Si ce n'est pas le cas, en quoi la nouvelle pratique n'est-elle pas source de gain ? Faut-il l'améliorer ou la changer totalement ? Le groupe note sa décision dans la grille de suivi et met en test une nouvelle façon de faire et de vivre.

SEMAINE 2

Mise en pratique pour consolider ou tester les pratiques définies et inscrites dans la grille de suivi. A la fin de la semaine, le professeur référent prend une nouvelle mesure du volume sonore, d'abord sans en informer le groupe. Puis, il communique le résultat. Qu'en est-il ? Le volume a-t-il baissé ? Bilan sur la semaine. Est-ce que les élèves ont ressenti une différence. Laquelle ?

Définir en termes de :

- Niveau de brouhaha,
- Niveau de concentration,
- Niveau d'échange avec les autres : humeur, comportements...

Noter sur la grille de suivi les bénéfices ressentis.

SEMAINE 3

Prise de mesure par le professeur référent sans en avertir les élèves. Mise en action des nouvelles pratiques pour confirmation et confortation. Cette dernière semaine vise à renforcer le bien-être. Un point en fin de semaine est effectué avec une mise en commun des bénéfices acquis depuis la mise en place du Challenge.

MODÈLE DE GRILLE DE SUIVI HEBDOMADAIRE :

Dates des tests	Niveau sonore (en dB)	Pratiques testées	Gains en bien-être obtenus

Il s'agit à cette étape de bien qualifier les « gains en bien-être ».

- **Moins de stress**
- **Meilleure concentration**
- **Meilleures notes**
- **Meilleur sommeil**

L'équipe qui a réussi à abaisser le volume sonore par rapport au volume initial a gagné. Le vrai gain est celui en qualité de vie grâce au gain de bien-être.

Si plusieurs classes sont mobilisées dans le Challenge pour l'Audition, confronter à la fin de chaque semaine les apports et gains en bien être de chacune d'elles. Le groupe qui arrive à consolider sur les 3 semaines a gagné.

ASTUCES DU CRÉATEUR DU JEU :

Pour aller plus loin dans l'expérimentation, exporter les nouvelles pratiques à une autre Classe ou à plusieurs classes.

Et si elles fonctionnent, les intégrer au règlement intérieur.

SUPPORTS PÉDAGOGIQUES

- Affiche échelle des décibels
- Dépliant Son, Oreille, Cerveau
- Brochure Nos oreilles, on y tient !

Le GAME de l'audition

INTÉRÊT PÉDAGOGIQUE

Vivre une expérience immersive en mettant en projet. Y a pas mieux que de communiquer entre pairs.

RÉSUMÉ

Ils ont la responsabilité d'une campagne de sensibilisation dans le domaine de l'audition. Comment s'y prendraient-ils ? Quels visuels ? Quels messages ?

MÉTHODES D'ANIMATION

Le **GAME** peut se jouer au sein d'une classe ou en interclasses ou en inter-lycées.

Un jury composé d'étudiants validera la meilleure affiche ou le meilleur projet.

En fonction des moyens matériels à disposition au sein du lycée, possibilité d'organiser un game digital : faire une campagne de prévention.

La JNA peut être associée pour communiquer sur le projet qui aura obtenu le plus de votes.

SUPPORTS PÉDAGOGIQUES

- Brochure Nos oreilles, on y tient !
- Dépliant Son, Oreille, Cerveau

