

Le vendredi 12 décembre de 14h à 15h - Sur Zoom

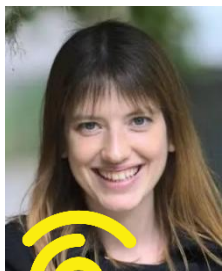
LE GOÛT DE LA LECTURE À VOIX HAUTE

Rencontre-discussion avec
Clémentine Beauvais

Cette rencontre Confkids avec Édifice met à l'honneur la lecture à voix haute comme un véritable art du partage.

Avec Clémentine Beauvais, autrice et enseignante passionnée par la mise en voix des textes, les élèves découvriront que lire à voix haute n'est pas réservé aux enfants : c'est une expérience collective, sensible et joyeuse. Ils exploreront comment une lecture peut créer du lien, inclure tous les participants, et transformer le texte grâce au rythme, aux émotions et aux réactions du public.

À travers questions, échanges et astuces pratiques, chacun pourra oser lire, écouter et ressentir ensemble.



CLEMENTINE BEAUVAIS

Ecrivaine

Clémentine Beauvais est autrice, traductrice et enseignante à l'université de York. Elle a écrit de nombreux livres pour enfants et adolescents, comme Les Petites Reines. Passionnée par les mots, elle explore aussi la manière de les faire vivre à voix haute. Pour elle, lire n'est pas seulement comprendre : c'est ressentir, partager et créer un lien humain. Elle aime montrer que la lecture à voix haute peut devenir une expérience vivante où émotions, rythme et imaginaire se rencontrent. Avec elle, on découvre que la voix peut transformer le texte et rassembler les lecteurs comme les auditeurs

DEBORAH LE BLOAS

Animatrice / modératrice

Issue du monde des médias, Déborah Le Bloas fonde Confkids en 2017 avec une conviction forte : offrir aux nouvelles générations un espace unique pour s'exprimer, questionner et comprendre le monde. Elle conçoit alors des rencontres interactives et ludiques, où des personnalités inspirantes et des expert-es partagent leur savoir, leur expérience, et échangent autour de questions qui suscitent curiosité et réflexion.



CONFkids

L'AVENIR
N'A QU'À BIEN
SE TENIR

*Des rendez-vous pensés
pour
les nouvelles générations,
pour apprendre autrement,
s'interroger et mieux
comprendre le monde
qui nous entoure.*

CONFKIDS, C'EST PERMETTRE A LA JEUNESSE DE :



Décrypter un monde en mutation
avec leur regard unique et un esprit critique affûté



Rencontrer des personnes actrices du changement,
inspirantes, concrètes et accessibles



Vivre une expérience ludique, fun et interactive,
même sur les enjeux les plus complexes



Les aider à prendre confiance en leur parole et à proposer des idées pour construire l'avenir

©JULIEN SIMPSON 2019

Des thématiques clés explorées pour aider les jeunes à décrypter les grandes mutations de notre époque.

Des sciences au climat, du numérique à la citoyenneté : des sujets abordés dans une démarche interactive, suscitant des milliers de questions, remarques et réflexions partagées.



NOTRE IMPACT

- **150 confkids** organisées
- **+200 000 petits et grands** sensibilisés
- **+ de 110 intervenants** mobilisés
- **150 classes** connectées en simultané
- **+80 stages PJJ** réalisés

édifice

Des solutions numériques pour apprendre, enseigner et comprendre le monde de demain.

Depuis plus de 10 ans, **Édifice** conçoit des outils innovants pour accompagner les enseignants, les élèves et les institutions éducatives dans leur transition numérique. Spécialisée dans l'intégration de **l'intelligence artificielle au service de l'éducation**, l'entreprise développe des solutions accessibles et éthiques, pensées pour renforcer la pédagogie et encourager l'autonomie des apprenants.

En partenariat avec **Confkids**, Édifice met son expertise au service de la **compréhension des enjeux technologiques** et de la **formation des jeunes citoyens**, pour leur permettre de mieux saisir le rôle et les impacts de l'IA dans leur quotidien.



Accompagner
la transformation
numérique des acteurs
éducatifs



Former
à un usage responsable
et éclairé du numérique



Sensibiliser
aux enjeux éthiques de
l'intelligence artificielle



Solutions éducatives
Des outils numériques pour les
enseignants et les élèves



Formations et webinaires
Accompagnement des acteurs
de l'éducation



**Sensibilisation aux enjeux
du numérique**
Compréhension des impacts de
l'IA et des technologies

