|  |
| --- |
| **Fiche projet**  **NuméO – Bibliothèque autonome**  **Date réception : A rendre pour le 5 janvier 2022** |
| Afin de lutter contre les fractures sociale, territoriale et numérique et souligner le rôle majeur des médiathèques dans la lutte contre l’illectronisme, au service de l’information et la formation autour du numérique, la Médiathèque départementale de l’Oise met à votre disposition depuis 2014 un ensemble de ressources, de matériels et d’animations numériques.  Les projets numériques viennent en complément des actions menées quotidiennement par la Médiathèque départementale et le réseau des médiathèques oisiennes.  En avril 2022 nous vous proposons de participer activement au développement des nouveaux usages lors de « NuméO », notre mois spécialement dédié au numérique avec du prêt de matériel pour que vous puissiez programmer des animations dans vos bibliothèques en autonomie ou en vous accompagnant lors d’ateliers animés par les équipes de la MDO. |
| **Bibliothèque porteuse du projet :**   |  | | --- | |  | | **Adresse et téléphone :** | | **Nom du référent :** | |
| |  | | --- | | **Publics ciblés**  **4-8 ans  Adolescents**  **Adultes  Personnes âgées Tous publics**  **Partenaires impliqués (école, CDL, EHPAD, Fablab…) :**  **Date de l’action** *(plusieurs dates et actions possibles)* **:**  **Le matériel d’animation emprunté est accompagné d’une présentation lorsque vous venez le chercher à la MDO.** | | **Demande de prêt de matériels d’animation MDO :**  ☐ Exposition interactive : ☐ Qui a tué Lemaure ?, ☐ Lux in tenebris, ☐ Les jeux vidéo, ☐ Voyage typographique de Jules Verne,  La cour des contes *(1 seul choix possible)*  ☐ Quiz numérique : Créez votre propre quiz grâce aux boîtiers de vote  ☐ Malle numérique : faites découvrir des applications et jeux pour tous vos publics  Malle accessible : proposez des animations adaptées aux personnes âgées  ☐ Malle Objectif Numérique : lectures interactives, contes numériques, applications pour proposer des animations numériques  ☐ Pack jeux vidéo : empruntez une console pour organiser une animation autour du jeu vidéo  ☐ Makey-Makey  ☐ Robot Sphero  *D’autres idées d’animations à mener dans vos bibliothèques dans l’annexe ci-jointe !* |  |  |  |  | | --- | --- | --- | | **Calendrier pour la mise en ligne sur le portail de la MDO** | | | | **Date** | **Types d’animations proposées** | **Tranches d’âges** | |  |  |  | |  |  |  | |  |  |  | |  |  |  |   Pour tout renseignement contacter: Sandrine Degry : [sandrine.degry@oise.fr](mailto:sandrine.degry@oise.fr) ou 03 44 10 83 09 |

ANNEXE : Propositions d’animations en fonction du public

***Niveau débutant****:*

**- « Café / Goûter numérique » :** Présentez de manière conviviale les ressources numériques de la MDO autour d’un croissant et d’un café. Muni d’un vidéoprojecteur, faites une démonstration du contenu des ressources en ligne : presse, musique, contes interactifs, soutien scolaire, codes, bien-être et développement personnel, il y a en pour tous les âges et tous les goûts.

**-« Quizz numérique intergénérationnel »** : constituez votre questionnaire avec la MDO ou profitez de ceux déjà réalisé pour animer des temps de convivialité intergénérationnelles.

***Niveau intermédiaire****:*

- **Tournoi de jeux vidéo**, prêt de consoles, exposition et quizz sur les jeux vidéo : La MDO met à votre disposition plusieurs consoles selon votre projet : Switch, PS4, PS3, PS3, Xbox 360, Wii U. Vous pouvez ainsi réaliser un tournoi de jeu vidéo ou faire un temps fort sur cette thématique grâce à l’exposition et son quiz.

- **« Emprunt d’expositions interactives : *Voyages typographiques de Jules Verne*, *Qui refroidi Lemaure*, *Lux in tenebris*** **ou** ***La cour des contes*** (couplées avec une mise en valeur des collections des bibliothèques): Munis d’une tablette dotée d’une application spécifique, les participants se changent en enquêteur et déambule de panneau pour trouver les coupables dans les expositions *Lemaure* et *Lux in tenebris et La Cour des contes*. Pour *les Voyages typographique de Jules Verne*, les messages codés n’auront plus de mystères et les jeunes participants découvriront l’œuvre de Jules Verne avec un aspect ludique.

- **« Emprunt des malles numériques pour une initiation aux tablettes » :** Avec les tablettes des malles numériques, découvrez un grand nombre d’applications pour tous les goûts (musique, jeux, réflexion)

- **«** **Atelier Makey-Makey »** : musique assistée par ordinateur (MAO) faites de la musique avec n’importe quel objet !

- **«** **Animation lecture de contes numériques »** sur différents supports (Whisperies, livres à réalité augmentée, application)

- **Emprunt de la malle objectif numérique** (Livres réalité augmentée, livrets de coloriages animés, tablettes chargées d’applications, exposition interactive)

- **«** **Atelier Film d’animation »** (en autonomie avec le matériel MDO)

***Niveau expert****:*

- **« Café / Goûter numérique »** pour présenter l’ensemble des livres numériques de la MDO à leurs usagers

- **« Atelier livres numériques et liseuses »** pour découvrir ce support de lecture avec le prêt de livres numériques

- **« Atelier programmation »** avec le Robot Sphero : des robots connectés amusants, éducatifs et des applications smartphones qui en font de véritables partenaires de jeu et d'apprentissage.