

5 MÉDIATHÈQUES:
Rolland-Plaisance
(en centre-ville),
La Madeleine,
Nétreville,
Navarre,
Saint-Michel

1 médiathèque ouverte le
dimanche d'octobre à mai en
centre-ville

130 000 documents
disponibles sur le réseau avec
un service de navette pour
faire venir les documents dans
la médiathèque de votre choix

1 Micro-Folie composée d'un
musée numérique et d'un
Fablab
à la Médiathèque de Nétreville

1 Salon du Livre Jeunesse
organisé annuellement avec
une journée dédiée aux
scolaires

Des services en ligne
(réservation, presse en ligne,
films et vidéos à la demande,
etc.)



Les médiathèques

Les médiathèques vous accueillent avec votre groupe sur des créneaux réservés dans les espaces jeunesse des médiathèques tout au long de l'année. La ludothèque, l'artothèque et la Micro-Folie vous accompagnent aussi pour de nouvelles découvertes autour du jeu et des arts. La carte «Professionnels» vous permet d'emprunter 50 documents pour une durée de 2 mois pour votre classe ou votre groupe, sous la responsabilité de l'enseignant ou de l'encadrant (animateur, éducateur, etc.).

OFFRES ÉDUCATIVES PROPOSÉES

> **Accueil découverte** : les bibliothécaires vous accueillent avec votre groupe dans votre médiathèque de rattachement pour une présentation de l'offre documentaire, des espaces et des services proposés par les médiathèques

> **Accueil Parcours** : les bibliothécaires vous proposent des parcours conçus par leurs soins pour découvrir une thématique, une collection, un auteur jeunesse, les ressources des médiathèques

> **Accueil sur projet** : vous avez un projet d'établissement ? Les bibliothécaires peuvent vous accompagner et co-construire le projet avec vous

> **Prix littéraires** : vous pouvez faire participer vos élèves aux prix littéraires tels que *les Croqueurs*, *les Dévoreurs*, *le Prix Korczak* ou encore *le Prix Chronos*

> **Micro-Folie** : les médiateurs Micro-Folie vous accompagnent dans la découverte du musée numérique (présentation des chefs-d'œuvre des grandes institutions culturelles, médiations participatives, etc.) et du Fab Lab (ateliers participatifs, projets personnalisés)

> **Ludothèque** : notre ludothécaire vous accueille pour proposer des jeux de coopération, jeux de stratégie, jeux de rôle, etc. afin de développer de nouvelles compétences à travers le jeu

> **Artothèque** : notre artothécaire vous accueille pour vous faire découvrir son métier et les collections de l'artothèque

INTÉRÊTS PÉDAGOGIQUES DES ACTIVITÉS PROPOSÉES

> Offrir la possibilité de découvrir les médiathèques à travers des temps privilégiés d'accueils collectifs

> Accompagner l'enfant dans la découverte de la lecture et développer son plaisir de lire et d'écrire

> Faire découvrir des œuvres en tout genre et accompagner l'enfant dans sa découverte

> Accompagner l'enseignant ou l'encadrant dans l'appropriation des collections des livres jeunesse et dans l'exploitation qui peut en être faite au sein de la structure



Livres et lectures

● À LA DÉCOUVERTE DES MÉDIATHÈQUES *

Visite accompagnée ou en autonomie. Une visite est possible une fois par an à la Médiathèque Rolland-Plaisance pour les classes qui ne dépendent pas de la médiathèque de centre-ville

Niveau scolaire : maternelle, élémentaire, collège

Descriptif : Qu'est-ce qu'une médiathèque et que peut-on y faire? L'enfant est invité à découvrir

le réseau des médiathèques de la Ville d'Évreux et leurs collections

Intérêts pédagogiques :

> Découvrir un établissement culturel de la ville et les services du réseau des médiathèques d'Évreux
> Se repérer dans les espaces des médiathèques

Durée de l'activité :

1 séance de 45 min à 1 heure

Effectif : 1 classe

VOS CONTACTS

Pour une demande de réservation, rendez-vous sur le site des médiathèques

Pour tout renseignement :
06 63 33 13 96
mediatheques@evreux.fr

* MÉDIATHÈQUES DE RATTACHEMENT POUR LES PARCOURS LIVRES ET LECTURE

Médiathèque de Nétreville

Maternelle Bohy
Maternelle Clos-au-duc
Maternelle Jacques-Prévert
Maternelle Simone-Veil
Élémentaire Bois-du-Bohy
Élémentaire Clos-au-duc
Élémentaire Jacques-Cartier
Élémentaire Simone-Veil
École Saint-Jean

Médiathèque Rolland-Plaisance

Maternelle Isambard
Maternelle Henri-Wallon
Maternelle Victor-Hugo
Élémentaire Maillot
Élémentaire Paul-Bert
Élémentaire Puits-Carre
Élémentaire Victor-Hugo
École Notre-Dame-Saint-François
École Saint-Pierre-Marie-Cécile

Médiathèque de la Madeleine

Maternelle Maxime-Marchand
Maternelle Joliot-Curie
Maternelle Michelet
Maternelle Romain-Rolland
Maternelle Pablo-Picasso
Maternelle Jean-Moulin
Maternelle Robert-Desnos
Élémentaire Joliot-Curie
Élémentaire Maxime-Marchand
Élémentaire Romain-Rolland
Élémentaire Michelet
Élémentaire Jean-Moulin
Élémentaire la Forêt

Médiathèque de Navarre

Maternelle Navarre
Élémentaire Navarre
École l'Immaculée

Médiathèque de Saint-Michel

Maternelle Jean-Macé
Élémentaire S.-&-G.-Rochereuil
Élémentaire Jean-Macé

● LES ÉMOTIONS *

Lectures

Niveau scolaire : PS, MS, GS, CP

Descriptif : Colère, peur, tristesse, joie !
L'enfant part à la rencontre de ses émotions à travers des livres, des jeux de doigts, des chants

Intérêts pédagogiques :

- > Identifier et nommer les émotions
- > Apprendre à se connaître et à gérer ses émotions
- > Comprendre le monde et les émotions des autres pour mieux interagir

Durée de l'activité :

1 séance de 45 min à 1 heure

Effectif : 1 classe

● LES QUATRE SAISONS *

*Parcours sur plusieurs séances
(1 séance par saison)*

Possibilité de ne choisir qu'une seule séance

Niveau scolaire : PS, MS, GS, CP

Intérêts pédagogiques :

- > Se situer dans l'espace et construire des repères temporels
- > Identifier et nommer les saisons de l'année
- > Sensibiliser les enfants aux changements que suscite l'arrivée d'une nouvelle saison, à la nature et à l'environnement

Durée de l'activité :

4 séances de 45 min à 1 heure

Effectif : 1 classe

● « CHEZ TOI, CHEZ MOI ! » *

Lectures

Niveau scolaire : PS, MS, GS, CP

Descriptif : A travers les lectures, l'enfant est invité à observer son environnement proche et à se projeter dans cet univers rassurant

Intérêts pédagogiques :

- > Se situer dans l'espace et dans le temps
- > Observer son environnement proche (le foyer familial, le quartier)
- > Se projeter dans un espace rassurant
- > Initier l'enfant à une attitude responsable (respect des lieux, des personnes et des différences, etc.)

Durée de l'activité :

1 séance de 45 mn/1 heure

Effectif : 1 classe

● TOUS EN RYTHME ! *

Lectures

Niveau scolaire : PS, MS, GS, CP

Descriptif : Chanter les sons, chanter les mots à travers les comptines populaires de notre enfance

Intérêts pédagogiques :

- > Mobiliser le langage oral
- > Stimuler l'attention et la concentration chez le jeune enfant
- > Permettre à l'enfant d'explorer les richesses et les fantaisies de la langue et d'y prendre du plaisir

Durée de l'activité :

1 séance de 45 min à 1 heure

Effectif : 1 classe

● À LA DÉCOUVERTE D'UN AUTEUR : CLAUDE PONTI *

Parcours sur plusieurs séances

Niveau scolaire : CP, CE1, CE2

Descriptif : A travers ce parcours, l'enfant découvre l'univers imaginaire unique de Claude Ponti, un auteur qui met en relation les images et le texte, fait référence aux contes et joue astucieusement avec la langue.

Intérêts pédagogiques :

- > Découvrir l'univers d'un auteur jeunesse
- > Prendre conscience de la manière dont Ponti joue avec la langue, mélange des mots et en invente d'autres
- > Analyser la figure du monstre dans les albums de Ponti
- > Comprendre le rapport entre l'objet, le personnage, son nom et son rôle dans l'histoire

Durée de l'activité :

3 séances de 45 min à 1 heure

> Séance 1 : Sur l'île des Zertes
Jouons avec la langue.

> Séance 2 : Okiléle - La figure du monstre chez Ponti

> Séance 3 : Pétronille et ses 120 petits
- La structure narrative du conte

Effectif : 1 classe





L'artothèque

Une des spécificités des médiathèques d'Évreux est la présence d'une artothèque, collection d'œuvres graphiques (dessins, estampes, gravures, photographies, etc.) proposée dès l'ouverture de la médiathèque Rolland Plaisance en 1995. Ces plus de 800 œuvres représentatives d'esthétiques très diverses sont empruntables par les adhérents des médiathèques. Ce service permet ainsi de sensibiliser à l'art contemporain en l'exposant chez soi, ainsi que par le biais d'actions de médiation ou de manifestations spécifiques

● UNE ARTOTHÈQUE, C'EST QUOI ?

Visite ludique accompagnée à la Médiathèque Rolland-Plaisance ou la Médiathèque de Navarre ou la

Médiathèque de Nétreville

Niveau scolaire : CE2 au CM2

Descriptif: Qu'est-ce qu'une artothèque? À quoi ça sert? Les élèves tenteront de répondre à ces questions au cours de leur visite. Des activités ludiques leur feront découvrir en partie ce métier : valorisation, communication et prévention autour des collections de l'artothèque

Intérêts pédagogiques :

- > Découvrir de façon ludique l'artothèque, ses missions et ses collections
- > Acquérir le vocabulaire relatif aux missions d'une artothèque

Durée de l'activité :

1 séance d'une heure

Effectif : 1 classe

● ARTOTHÉCAIRE : UN MÉTIER PEUT EN CACHER UN AUTRE

Visite-Rencontre en médiathèque - Cette rencontre peut être couplée avec le parcours «Dans la peau d'un archiviste» proposé par les Archives Départementales de l'Eure ou avec la visite accompagnée «Un musée = des métiers» proposé par le Musée d'Art, Histoire et Archéologie d'Évreux

Niveau scolaire : collège

Descriptif : La rencontre invite les élèves à découvrir la diversité des missions d'un(e) artothécaire et à s'interroger sur le rôle de cette collection comme vecteur de diffusion de la création contemporaine et acteur de l'accès à l'art

Intérêts pédagogiques :

- > Découvrir un métier polyvalent
- > Se familiariser avec un lieu culturel
- > Acquérir le vocabulaire relatif aux missions de l'artothèque

Durée de l'activité :

1 séance d'une heure à 1h30

Effectif : 1 classe



Micro-Folie : Musée numérique et Fab Lab

À LA MÉDIATHÈQUE
DE NÉTREVILLE



LE MUSÉE NUMÉRIQUE

Le Musée numérique est une galerie d'art virtuelle - via une installation interactive, pédagogique, ludique et immersive – qui permet, grâce à un mur d'écrans connectés à des tablettes tactiles de (re)découvrir plus de 1500 chefs d'œuvres des collections des plus grands musées nationaux (Louvre, Château de Versailles, Musée d'Orsay...)

Vous souhaitez aborder un sujet qui ne figure pas parmi cette liste ? Vous avez désormais la possibilité de prendre en main la Micro-Folie ! Demandez un accès aux collections pour constituer votre propre playlist d'œuvres (ou vous inspirer d'une playlist constituée par le réseau Micro-Folie) : avec un accompagnement de notre équipe de médiateurs, utilisez nos espaces et le musée numérique pour mener une conférence unique auprès de vos élèves

●● À L'ASSAUT DES MUSÉES !

Visite ludique et interactive

Niveau scolaire : élémentaire, collège

Descriptif : Versailles, le Louvre, le Quai Branly ! Visitez virtuellement ces musées nationaux et découvrez quelques-unes de leurs œuvres phares

Séance 1 : Voyage à Versailles. Visitons virtuellement Versailles : comment se déroulait la vie au sein du château à l'époque du roi Soleil ? Ce parcours permet une première approche du musée, des œuvres phares qui y sont conservées et de l'architecture des lieux

Séance 2 : Voyage au Louvre. Qu'est-ce qu'un musée ? A quoi sert-il ? Qu'y trouve-t-on ? Découvrons le musée du Louvre, ses œuvres phares et quelques tranches d'histoire, tout en jouant

Séance 3 : Voyage au Quai Branly. Qu'est-ce qu'un musée ? À quoi sert-il ? Qu'y trouve-t-on ? Explorons le musée du Quai Branly en découvrant les coutumes de nombreuses cultures à travers le monde

Intérêts pédagogiques :

- > Initier à une première approche artistique, historique, archéologique et culturelle
- > Permettre une première approche de

l'établissement muséal

> Développer des premières notions d'Histoire de l'art et de conservation du patrimoine

Durée de l'activité :

- > 3 séances (possibilité de ne choisir qu'une seule séance)
- > 1 h pour le cycle 2 / 1h30 pour les cycles 3 et 4

Effectif : 1 classe

●● L'EAU DANS TOUS SES ÉTATS !

Visite ludique et interactive

Niveau scolaire : cycle 2 et 3

Descriptif : Découvrons l'eau sous tous ses états : liquide, solide, gazeux, comment la représente-t-on dans l'art, et quels sont ses pouvoirs ?

Ce parcours répond aux programmes scolaires des cycles 2 et 3, qui abordent la thématique des états de l'eau. A travers le prisme artistique, les élèves pourront découvrir ou réviser la science du comportement de l'eau

Intérêts pédagogiques :

- > Permettre une première approche artistique et développer une curiosité scientifique
- > Observer les propriétés d'éléments de la nature

> Enrichir les connaissances des élèves en sciences naturelles

Durée de l'activité :
1 séance d'une heure

Effectif : 1 classe

LE FAB LAB

Équipé d'imprimantes 3D, d'ordinateurs, de brodeuses, de casques de réalité virtuelle, de découpeuses vinyle, le Fab Lab a pour but de favoriser la créativité des élèves et de permettre une première découverte des techniques de fabrication numérique (machines-outils pilotées par ordinateur pour la conception et la réalisation d'objets). S'agissant des activités du Fab Lab, un seul parcours par année et par classe est possible.

● CODE, DÉCODE

Parcours sur plusieurs séances

Niveau scolaire : CE1, CE2

Descriptif : L'élève découvre la programmation imbriquée, les principes d'algorithmes et la logique d'action de manière simple et amusante. Chaque élève pilotera des MBOT (petits robots programmables) en binôme

Intérêts pédagogiques :

- > Créer un programme répondant à une consigne
- > Utiliser des marqueurs spatiaux (en haut, en bas, à droite...)
- > Décoder une série d'instructions

Durée de l'activité :
2 séances de 1h30

Effectif : 1 classe

● I ROBOT

Parcours sur plusieurs séances

Niveau scolaire : CM1, CM2

Descriptif : Découvrez la programmation imbriquée, le principe de fonctionnement des algorithmes et la logique des opérations de manière simple et ludique. En binôme, chaque élève réalise un robot en carton fabriqué à partir de matériaux recyclés et d'un trombone

Intérêts pédagogiques :

- > Produire un message oral avec une syntaxe spécifique
- > Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements

> Identifier le principe d'organisation d'un algorithme

Durée de l'activité :
2 séances de 1h30

Effectif : 1 classe

● PUZZLE 3D

Parcours sur plusieurs séances

Niveau scolaire : CE1, CE2, CM1, CM2

Descriptif : Les élèves travaillent en binôme pour concevoir un puzzle composé de plusieurs formes géométriques. Toutes les pièces fabriquées seront imprimées sur l'imprimante 3D

Intérêts pédagogiques :

- > Reconnaître les formes géométriques
- > Savoir utiliser une souris (uniquement CE1-CE2)
- > Se déplacer, se repérer dans un environnement en 3 dimensions

Durée de l'activité :
2 séances de 1h30

Effectif : 1 classe

● L'IMAGINAIRE 2.0

Parcours sur plusieurs séances

Niveau scolaire : CM1, CM2

Descriptif : Imaginez une histoire en classe à partir d'un conte ou d'une image puis transformez cette histoire

en un livre POP-UP interactif en ajoutant des effets sonores, des sons, et plus encore

Intérêts pédagogiques :

- > Découvrir des outils numériques pour dessiner, communiquer, rechercher et restituer des informations simples
- > Expérimenter, produire, créer et mettre en œuvre un projet artistique

Durée de l'activité :

5 séances de 1h30 réparties sur l'année (1 réunion à prévoir en amont du projet)

Effectif : 1 classe

● DU CROQUIS À LA MODÉLISATION

Parcours sur plusieurs séances

Niveau scolaire : 6^e à la 3^e

Descriptif : La classe travaille en binôme pour concevoir une pyramide imbriquée. Toutes les pièces fabriquées seront imprimées sur une imprimante 3D

Intérêts pédagogiques :

- > Construire et concevoir un objet en 3D
- > Identifier les formes géométriques
- > Se repérer dans l'espace

Durée de l'activité :
2 séances de 1h30

Effectif : 1 classe

