



OFFRE PÉDAGOGIQUE 2018-2019

Bibliothèque départementale des Bouches-du-Rhône

Sensibilisation à la culture numérique

La Bibliothèque départementale des Bouches-du-Rhône met en œuvre une politique concertée d'accès à la culture et au savoir du plus grand nombre avec l'ensemble des acteurs du livre et de la lecture publique. Elle intervient auprès de 119 communes du département pour le développement d'un réseau de lecture publique de proximité et de qualité et anime un réseau de 98 bibliothèques et 20 structures-partenaires.

Elle propose aux bibliothèques de son réseau des manifestations gratuites et ouvertes à tous favorisant la rencontre avec les créations culturelles et artistiques contemporaines.

La programmation consacrée au public scolaire est portée par deux services de la Bibliothèque :

- La Salle d'actualité, espace ouvert au public met à disposition presse, ouvrages de référence, BD, albums, postes dédiés à Internet ou à l'autoformation, tablettes avec applications pour enfants ...

Un ensemble d'ateliers en lien avec la culture numérique est, aussi, élaboré tout au long de l'année.

Elle accompagne le public scolaire du primaire au secondaire dans la maîtrise des nouveaux usages numériques au travers d'ateliers et d'accueils spécifiques comme pour les révisions du bac et du brevet.

- Le pôle d'action culturelle et pédagogique met en œuvre une programmation culturelle pluridisciplinaire questionnant le monde contemporain en lien avec des partenaires culturels diversifiés.

DES PORTES D'ENTRÉE VERS LE MONDE NUMÉRIQUE

- Programme pour les élèves de cycle III

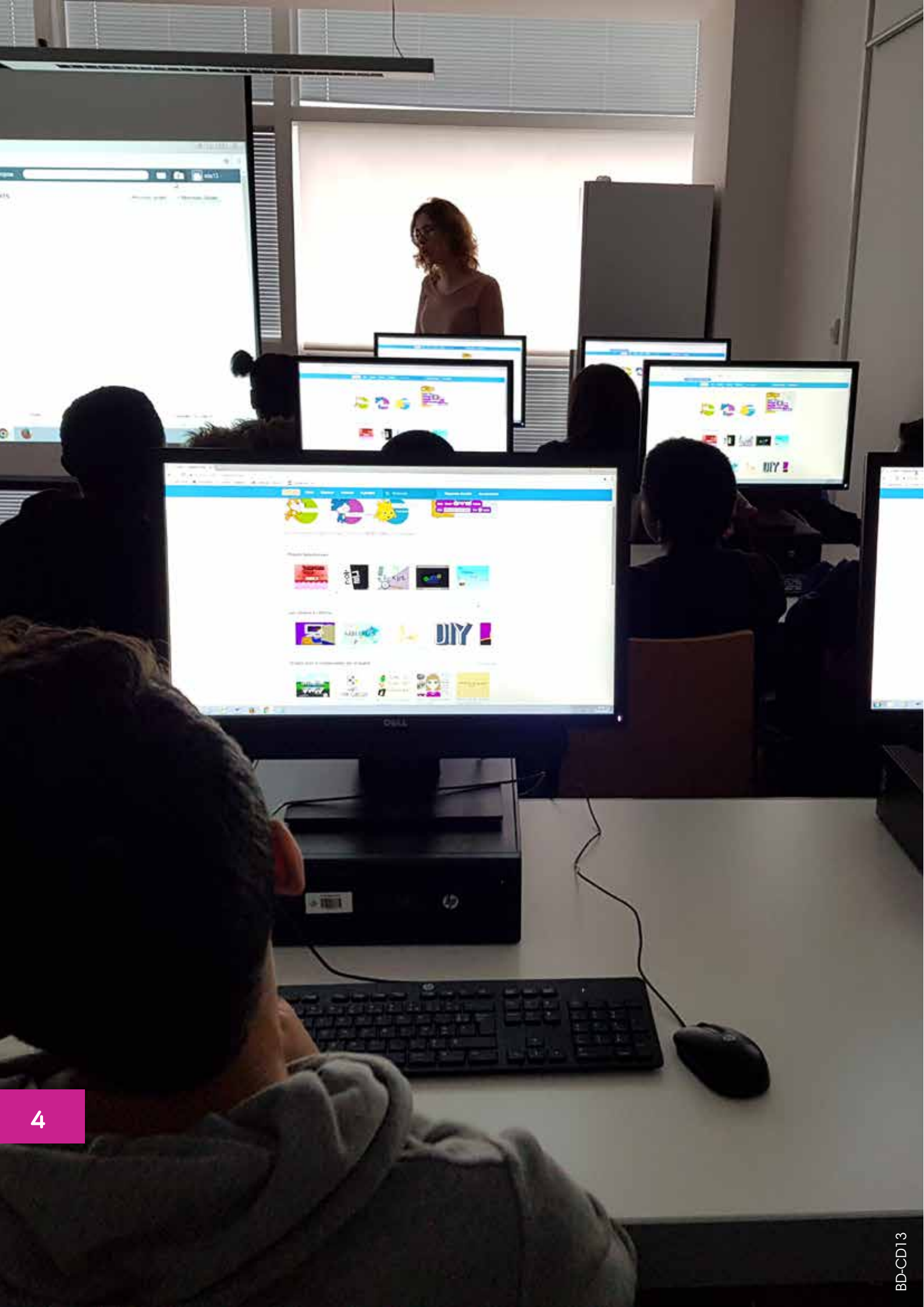
4 - 5

- Programme pour les élèves de cycle IV

6 - 9

MODALITÉS PRATIQUES

10



PROGRAMME POUR LES ÉLÈVES DE CYCLE III

Initiation à la programmation informatique

Ce programme* a pour vocation de sensibiliser les élèves aux principes du code informatique et à découvrir la plateforme Scratch.

Déroulé : 3 ateliers de 1h30 découpés en séances de 45mn en demi-groupes (12 élèves maximum par demi-groupe).

- 2 séances d'activités débranchées : initiation à la notion d'algorithme avec le « jeu du robot ».
- 2 séances d'activités branchées : familiarisation à la programmation de façon simple avec un langage de programmation graphique.
- 2 séances de création d'un mini programme sur Scratch.

Modalité pratique pour l'enseignant :

Créer un compte pour sa classe sur la plateforme Scratch.

Initiation à la contribution à une encyclopédie en ligne (Vikidia) et à la recherche documentaire

Ce programme* a pour vocation la découverte d'une encyclopédie en ligne Vikidia, la familiarisation du jeune public à sa contribution et à la recherche documentaire dans différents types d'ouvrages de référence (dictionnaires, encyclopédies, documentaires...).

Déroulé : 3 ateliers de 1h30

- 1^{er} atelier : 2 séances de 45mn en demi-groupes (12 élèves maximum par demi-groupe. Chacun d'entre eux suit une animation en salle informatique et une autre en Salle d'actualité).
 - Compléter la carte d'identité d'un livre et savoir chercher une information, une définition pour répondre à un questionnaire.
 - Découverte de Vikidia et quizz.
- 2^{ème} atelier :
 - Etoffer un article (suivant une thématique à déterminer) sur l'encyclopédie en ligne .
 - Travail de recherche et d'écriture en binômes avant de passer à la contribution en ligne.
- 3^{ème} atelier : Jeu de piste mêlant recherche sur documents papier et recherche en ligne (ordinateurs, tablettes, QR code).Thématique : les planètes du système solaire.

Modalités pratiques pour l'enseignant :

Créer un compte pour sa classe sur Vikidia.

Pour le 2^{ème} atelier, proposer des thématiques en lien avec le programme scolaire.

* Le déroulé de chaque programme est donné à titre indicatif, sous réserve de modifications suivant la classe accueillie et les échanges avec le professeur lors de l'inscription.





PROGRAMME POUR LES ÉLÈVES DE CYCLE IV

Savoir reconnaître la bonne information sur le web

Ce programme* a pour objectif de préciser le vocabulaire d'internet, d'évaluer la fiabilité de l'information selon des critères donnés, appréhender les dangers du web.

Déroulé : 2 ateliers de 1h30

- 1^{er} atelier : 2 séances de 45mn
 - En classe entière : vocabulaire et fiabilité du web.
 - En demi-groupe: exercice d'analyse de sites à partir d'une information à trouver en binômes.
- 2^{ème} atelier : Consolidation des apprentissages de l'atelier précédent et appréhension des dangers du web au travers de quizz et vidéos.

Découverte de la programmation avec Scratch

Ce programme* a pour vocation de permettre aux élèves d'appréhender autrement les principes du code informatique et de découvrir la robotique ludique.

Déroulé : 4 ateliers de 1h30

- 1^{er} atelier : 2 séances de 45mn en demi-groupes (12 élèves maximum par demi-groupe. Chacun d'entre eux suit une animation en salle informatique et une autre en Salle d'actualité).
Activité débranchée : Révision de notions d'algorithme (algorithme du tri à bulle, le jeu du robot).
Activité branchée : programmation informatique avec un langage de programmation graphique et découverte de la plateforme Scratch.
- 2^{ème} atelier : Réalisation individuelle d'un petit jeu vidéo sur la plateforme Scratch.
- 3^{ème} atelier : Découverte du fonctionnement du robot SPHERO. En binôme, écriture d'un programme pour réaliser une figure simple (carré, rectangle, triangle, rond).
- 4^{ème} atelier : En petits groupes, écriture d'un programme complexe et réalisation d'un parcours avec Sphero.

Modalité pratique pour l'enseignant :

Créer un compte pour sa classe sur la plateforme Scratch.

* Le déroulé de chaque programme est donné à titre indicatif, sous réserve de modifications suivant la classe accueillie et les échanges avec le professeur lors de l'inscription.



La galaxie connectée

Ce programme* a pour vocation de favoriser l'interdisciplinarité, permettre aux élèves d'approfondir leurs connaissances sur le système solaire (sciences), créer une galaxie (arts plastiques) et appréhender les fonctionnalités de la Touchboard.

Il intègre, aussi, d'autres matières telles que le français (recherches documentaires, vocabulaire, syntaxe, poésie) et, éventuellement, les langues étrangères (traduction des textes en anglais ou autres langues).

Déroulé : 3 ateliers de 1h30 (en Salle d'actualité) et 2 ateliers de 2h (au collège)

Proposition susceptible d'être modifiée à la demande :

- 1^{er} atelier en Salle d'actualité :
 - Présentation du programme.
 - Quizz sur le système solaire.
 - Création des cartes « objets célestes » (recherche documentaire et écriture).

- 2^{ème} atelier au Collège :
 - Plan de montage du système solaire.
 - Création d'objets célestes (planètes, étoiles, comètes...) et du décor.

- 3^{ème} atelier en Salle d'actualité :
 - Mise en forme graphique et impression des cartes « objets célestes ».
 - Enregistrement des textes sur la Touchboard.

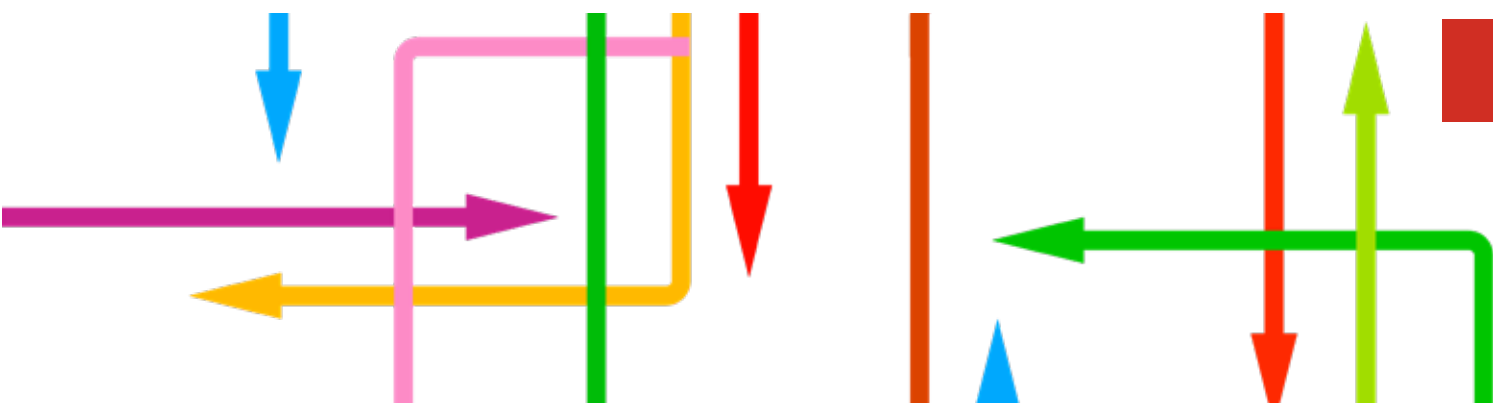
- 4^{ème} en Salle d'actualité :
 - Fin des enregistrements des textes sur la Touchboard.
 - Ecriture de poèmes d'après des poèmes d'auteurs.
 - Mise en page des poèmes pour le décor.

- 5^{ème} atelier au Collège : Montage
 - Mise en place du décor.
 - Médiation.

Modalité pratique :

Echanges entre les professeurs des matières concernées et les médiatrices en amont du 1^{er} atelier.

* Le déroulé de chaque programme est donné à titre indicatif, sous réserve de modifications suivant la classe accueillie et les échanges avec le professeur lors de l'inscription.



MODALITÉS PRATIQUES

Les propositions de la Salle d'actualité sont gratuites sur réservation.

Renseignements et informations auprès de Catherine Bianchi-Theisen au 04 13 31 83 18 ou catherine.heil@departement13.fr



CONTACT

20, rue Mirès
13003 Marseille
Tél : 04 13 31 82 00 fax : 04 13 31 83 08
www.biblio13.fr

Horaires

Du lundi au vendredi de 9h à 18h
(jusqu'à 19h les soirs de manifestations)
Le samedi de 9h à 13h

ACCÈS

Métro : ligne 2, stations Désirée-Clary ou National
Bus : lignes 35, 70 et 82 (arrêt Euroméd-Arenc)
Tramway : T2, T3 terminus Arenco - Le Silo
Navette Aix-Marseille : ligne 49 arrêt Euroméd-Arenc
Train : Arenco Euroméditerranée

Parking souterrain et exposition accessibles
aux personnes à mobilité réduite