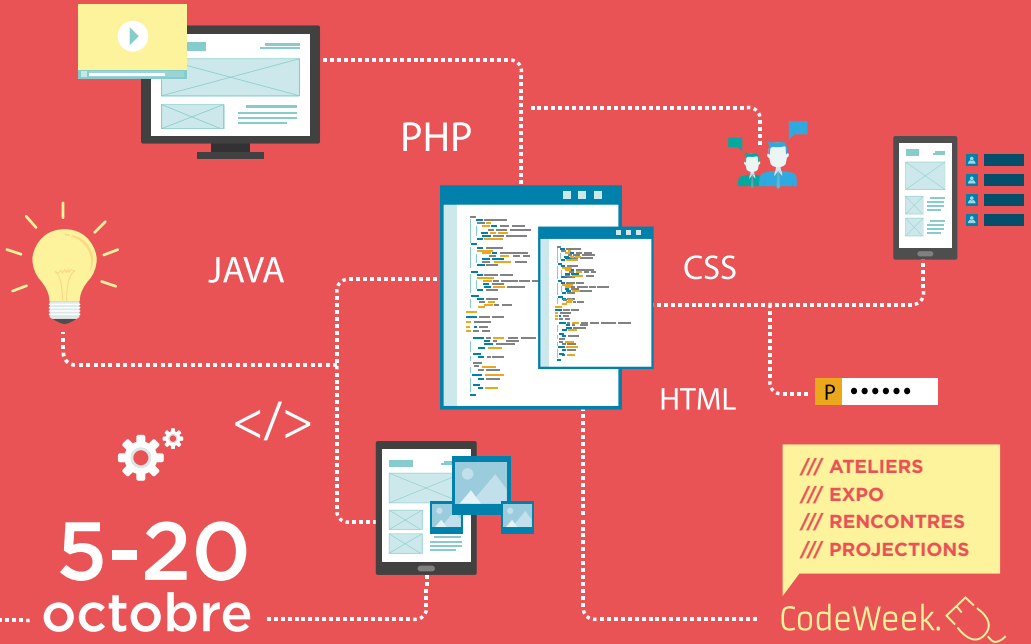




RÉSEAU DES
MÉDIATHÈQUES
montpellier3m

CODE WEEK

DES ATELIERS DÉDIÉS AU CODE
ET AU NUMÉRIQUE



Montpellier
Méditerranée
Métropole

PHILIPPE SAUREL
MAIRE DE MONTPELLIER
PRÉSIDENT DE LA MÉTROPOLE

Édito

Pour la quatrième année consécutive, à l'occasion de la "Code Week", les médiathèques de Montpellier Méditerranée Métropole vous proposent un programme sur mesure dédié au code et à la programmation.

En effet, du 5 au 20 octobre, la France, comme plusieurs autres pays européens, se met au diapason pour promouvoir l'utilité du code informatique dans nos sociétés hyper-connectées.

Durant deux semaines, il s'agit de proposer, partout en Europe, des ateliers et événements permettant d'initier les jeunes au codage et à la culture numérique, de manière amusante et engageante. La Code Week est également l'occasion de rappeler l'importance d'une éducation créative, critique et responsable au numérique. Car apprendre à coder, c'est comprendre comment le monde fonctionne, mais aussi devenir des citoyens responsables, critiques et acteurs de nos usages numériques !

Ainsi, les médiathèques, qui jouent un rôle fondamental dans le domaine du numérique et de sa médiation, invitent les curieux à appréhender le code, langage incontournable dans la société de demain, à travers des ateliers d'initiation ludiques, ouverts à toutes les générations.

Je souhaite beaucoup de succès à cette semaine placée sous le signe du numérique et du partage.



Philippe SAUREL
Maire de la Ville de Montpellier
Président de Montpellier Méditerranée Métropole

Ateliers d'initiation,
séances de jeux de société
permettant d'aborder
les concepts de base
du langage informatique,
robotique, fablab, exposition,
journée des métiers
du numérique,
temps professionnel...
Un programme ludique et
100% numérique pour tous
les apprentis codeurs !

Formez-vous avec les médiathèques tout au long de l'année !

Au quotidien, pour les adultes comme pour les enfants, pour les publics individuels comme pour les groupes et publics scolaires, **les médiathèques vous proposent de nombreux services et ateliers numériques :**

- Ateliers de formation aux compétences de base en informatique
- Ateliers créatifs
- Initiation au code
- Robotique et impression 3D
- Service individualisé :
J'emprunte un bibliothécaire
- Formations en ligne
- Accès internet
- Salles de travail collaboratives

N'hésitez pas à vous renseigner dans votre médiathèque favorite et consulter notre agenda sur le portail des médiathèques mediatheques.montpellier3m.fr

Au programme



ACTIVITÉS DÉBRANCHÉES
> Les activités débranchées (informatique sans ordinateur) permettent d'aborder des concepts de base de la science informatique (algorithmes, langage, représentation de l'information...) à travers des activités ludiques et le jeu.



ARDUINO
> Circuits imprimés sur lesquels il est possible de brancher toutes sortes d'appareils. Cette carte se programme sur ordinateur (via connexion USB ou autre) et permet ensuite de diriger n'importe quel appareil : il suffit pour cela de modifier le code qu'exécute l'Arduino.



GAME JAM kids
> Une *game jam* est un défi créatif pendant lequel les participants, groupés en équipes, doivent créer un jeu vidéo dans un temps limité.



JEUX DE SOCIÉTÉ

> Jeux éducatifs et collaboratifs de plateau faisant appel à la logique, la stratégie combinatoire... qui permettent d'aborder des concepts de base de la science informatique.



MAKEY MAKEY
> Le Makey Makey est un dispositif d'émulation de

clavier à partir d'objets du quotidien : la manipulation de tout objet conducteur relié au Makey Makey va envoyer un signal à un ordinateur, qui réagira avec la fonction que vous avez définie et selon le logiciel utilisé.



OZOBOT

> Ozobot est un robot programmable miniature, (mesurant 2,54 cm de diamètre et de hauteur), mais doté d'une puissante capacité de calcul. C'est un formidable outil pour enseigner les bases de la programmation de façon amusante et interactive, et créer des jeux graphiques et imprimables.



ROBOT MBOT

> MBOT est un petit robot plate-forme facilement programmable qui est un plus pour l'apprentissage des STEM (Sciences, technologie, ingénierie et mathématiques). Programmation sur environnement Arduino en open source ou sur environnement graphique de type Scratch ou encore Makeblock.



ROBOT COZMO

> Cozmo est un petit robot au caractère bien trempé. Il a une personnalité unique qui évolue à votre contact. Toujours prêt à jouer, il attire votre attention et ne cesse de vous surprendre. Vous pourrez aussi le diriger en le programmant. Cosmo est un vrai personnage qui semble tout droit sorti d'un film !



ROBOTS LEGO®

> Lego® apprennent à découvrir comment, avec un jeu de construction simple, nous pouvons construire un petit robot et comment ils interagissent avec l'environnement. Ces ateliers permettent de façon simple et ludique d'étudier la programmation et les algorithmes.



ROBOTS LEGO WEDO 2.0

> Pour faire découvrir aux plus jeunes les notions fondamentales de la robotique et de l'automatisation, à travers la conception et la création de modèles fonctionnels : dragster, camion benne... avec un Smarthub 2 I/O, un moteur M, un détecteur de mouvement, un détecteur d'inclinaison et des éléments de construction. Des ateliers pour découvrir le codage, travailler avec des mécanismes simples et apprendre à communiquer, partager des idées et travailler ensemble.



ROBOT THYMIO

> Thymio est un petit robot éducatif *open source* qui permet aux enfants de découvrir l'univers de la robotique et les bases de la programmation.



CODE COMBAT

> Code combat est un jeu en ligne permettant de découvrir et apprendre des langages de programmation. Choisissez votre héros et partez à la conquête du code !



NINTENDO LABO

> Nintendo Labo permet aux esprits créatifs de transformer des planches de cartons modulables en créations interactives appelées Toy-Con. Un piano, une moto, ou encore un robot... elles sont spécialement conçues pour interagir de bien des manières avec la console Nintendo Switch et ses manettes.



SCIENCE TOUR NUMÉRIQUE

> Le Science Tour du Code, véritable FabLab mobile, débarque sur le parvis de la médiathèque pour une journée de découvertes, d'expériences et de rencontres sur le thème du numérique. Au programme : jeux, défis, expériences, constructions, activités ludiques et amusantes ouvertes à tous. Animation proposée par l'association Les Petits Débrouillards.



POPPY ERGO JR

> Poppy Ergo Jr est un robot open-source conçu pour s'initier aux sciences du numérique, notamment à l'informatique et à la robotique. Nous pouvons le programmer de façon intuitive par blocs avec le logiciel Snap! ou en langage Python.



Sonic Pi

> Sonic Pi est un synthétiseur d'un nouveau genre, entièrement basé sur la programmation via un langage dédié. L'objectif ? Apprendre aux enfants le goût du code et la musique numérique, d'une manière ludique et innovante.



TYNKER

> Tynker est la manière la plus simple pour les enfants d'apprendre la programmation. Commencez à résoudre des challenges amusants en utilisant des blocs visuels ou Swift pour apprendre les bases. Vous pourrez ensuite créer vos propres jeux grâce à l'atelier de codage !



TINKERCAD

> Tinkercad est un outil gratuit et convivial pour la conception 3D, l'électronique et le codage. Il permet aux enseignants, aux enfants, aux amateurs et aux concepteurs d'imaginer, de concevoir et de fabriquer sans limites.



Raspberry Pi

> Le Raspberry pi est un nano ordinateur de la taille d'une carte de crédit que l'on peut brancher à un écran et utiliser comme un ordinateur standard.



PROCESSING

> Processing est un outil de programmation open source incluant un environnement et un langage qui permet ainsi de créer des animations 2D et 3D.

DAGOMA

IMPRIMANTE 3D

> L'imprimante 3D NEVA Magis allie de hautes performances à une simplicité d'utilisation enfantine. Idéale pour les débutants comme les créateurs confirmés, et pour tous les usages !



CODEKARTS

> Code karts est une application fantastique pour tous les fans de petits bolides ou pour les enfants ayant besoin de procédure, de comprendre le chemin !



CODER EN PYTHON AVEC MINECRAFT

> Un moyen d'augmenter les capacités du jeu et de rendre des aventures encore plus originales.



SCRATCH / SCRATCH JUNIOR

> Activité de codage qui permet de relier technologie, science et création, Scratch est un logiciel de programmation pour les enfants de 7 à 77 ans qui facilite la création d'histoires interactives, de dessins animés, de jeux, de compositions musicales, de simulations numériques ainsi que leurs partages sur le Web.



BIBLIBOX

> La Bibliobox est un dispositif de partage de fichiers inspiré par le mouvement de la culture libre. Elle nous permet de partager avec vous, légalement et librement, des documents numériques.



FAKE NEWS

> Les fausses nouvelles participent à des tentatives de désinformation, que ce soit via les médias traditionnels ou via les médias sociaux, avec l'intention d'induire en erreur dans le but d'obtenir un avantage (financier, idéologique, politique, etc.). Les articles de fausses nouvelles emploient souvent des titres accrocheurs ou des informations entièrement fabriquées en vue d'augmenter le nombre de lecteurs et de partages en ligne.

Les métiers du numérique



VENDEDI 11 OCTOBRE : JOURNÉE DES MÉTIERS DU NUMÉRIQUE

• Médiathèque centrale Émile Zola
(Montpellier) - Café des lettres - RDC
9h30 - 17h00

Réservé aux scolaires.

> Les élèves de 3^{ème} rencontrent les entreprises du numérique. Développeurs, webdesigners, graphistes, managers de projet se mobilisent pour montrer la diversité des métiers et des entreprises du numérique.

À l'issue de la journée, une bourse aux stages permettra aux élèves qui le souhaitent de déposer leur candidature auprès des entreprises participantes.

Avec: Adagio, Believe it, Crédit Agricole Technologies & Services, Dell, Face Hérault, Kaliop, Magnitude Labs, Onisep, Specialist Wanted, Tabmo, Teads, Zendesk.



JEUDI 17 OCTOBRE : RENCONTRE MÉTIERS DU NUMÉRIQUE

• Médiathèque centrale Émile Zola
(Montpellier) - Café des lettres - RDC
17h30 - 19h30

Public adulte - Entrée libre.

> Le numérique vous intéresse ? Vous envisagez de vous orienter vers ce secteur d'activité ? Venez en discuter avec des professionnels des entreprises présentes à Montpellier.

DU MARDI 2 AU SAMEDI 20 OCTOBRE

La Code Week dans vos médiathèques jour par jour



Tous les ateliers sont
en entrée libre...
mais pensez à réserver !

MERCREDI 2 OCTOBRE

De 14h à 17h / Dès 8 ans ROBOT LEGO MINDSTROMS EV3



Construis et programme un robot Lego.
• Médiathèque centrale Federico Fellini (Montpellier)
Sur inscription

SAMEDI 5 OCTOBRE

De 14h30 à 16h30 / Tout public MAKEY-MAKEY



Réveille ton ingéniosité avec Makey Makey ! Transforme des pommes en manettes de jeu ou invente un piano « Touches de bananes ».
• Médiathèque Federico Garcia Lorca (Montpellier)
Entrée libre

À 16h / Tout public NOTHING TO HIDE, DE MARC MEILLASSOUX ET MIHAELA GLADOVIC, 2016, 86 MINUTES.

Documentaire sur les dangers de la collecte des données, alternant entretiens avec des spécialistes de la surveillance, exemples concrets et une étude de cas.

• Médiathèque Jean-Jacques Rousseau (Montpellier)
Entrée libre

MERCREDI 9 OCTOBRE

NUMÉRISCOPE De 10h30 à 12h30 et de 13h30 à 17h30 / Tout public

Toute la journée, apprenez à programmer en vous amusant avec des activités déconnectées, des jeux cérébraux (Maze, Scrib) et l'Applithèque.

• Médiathèque William Shakespeare (Montpellier)
Avec la Maison Pour Tous François Villon et l'association Les Petits Débrouillards.



De 10h30 à 12h30 et de 13h30 à 17h30 / Tout public LE « SCIENCE TOUR NUMÉRIQUE »

• Médiathèque William Shakespeare (Montpellier)



À 10h30 / Dès 10 ans CODE COMBAT

Apprends à programmer en t'amusant avec Code Combat, un jeu vidéo en ligne et open source.
• Médiathèque William Shakespeare (Montpellier)

À 14h / Dès 14 ans POPPY ERGO JR



Découvre la programmation, la géométrie et la robotique avec Poppy Ergo Jr !

• Médiathèque William Shakespeare (Montpellier)
Entrée libre

De 10h à 13h / Tout public MAKEY-MAKEY



Réveille ton ingéniosité avec Makey Makey ! Transforme des pommes en manettes de jeu ou invente un piano « Touches de bananes ».

• Médiathèque Federico Garcia Lorca (Montpellier)
Entrée libre

De 10h à 12h / Dès 6 ans CODE COMBAT

Apprends à programmer en t'amusant avec Code Combat, un jeu vidéo en ligne et open source.
• Médiathèque Aimé Césaire (Castelnau-le-Lez)
Entrée libre

De 14h à 15h30 / Dès 10 ans CODE COMBAT



Apprends à programmer en t'amusant avec Code Combat, un jeu vidéo en ligne et open source.

• Médiathèque centrale Federico Fellini (Montpellier)
Sur inscription

De 14h à 17h / Dès 7 ans ROBOT LEGO MINDSTROMS EV3

Construis et programme un robot Lego.

• Médiathèque La Gare (Pignan)
Sur inscription

De 14h30 à 17h30 / Dès 8 ans NINTENDO LABO



Viens participer à une course de robots où tu confectionnes et manipules 2 petits robots en carton.
• Médiathèque Jean de La Fontaine (Lavrune)
Sur inscription

De 14h30 à 16h30 / Dès 7 ans ATELIER DOCTEUR MABOUL



Viens créer un Docteur Maboul en Makey Makey et Scratch.

• Médiathèque Federico Garcia Lorca (Montpellier)
Sur inscription

De 14h30 à 16h30 / Dès 7 ans ROBOTS THYMIO



Viens découvrir l'univers de la robotique et apprendre le langage des robots avec le petit robot Thymio.

• Médiathèque George Sand (Villeneuve-lès-Maguelone)
Sur inscription

De 15h à 17h / Dès 8 ans
CODE COMBAT

Apprends à programmer en t'amusant avec Code Combat, un jeu vidéo en ligne et open source.

- Médiathèque Jean Giono (Pérols)
Entrée libre

De 15h à 17h30 / Tout public
JEUX SPÉCIAL CODE WEEK



Viens découvrir une sélection de jeux et d'activités pour t'initier à la logique du code et de la programmation.

- Médiathèque Victor Hugo (Montpellier)
Entrée libre

De 15h30 à 18h30 / Dès 8 ans
COZMO EN VIDÉO



Mets en scène Cozmo, le robot, à l'aide de la technique de l'incrustation sur fond vert.

- Médiathèque centrale Federico Fellini (Montpellier)
Sur inscription

À 16h / Dès 8 ans
TOURNOI DE FOOT THYMIO



Viens défier les autres programmeurs pour arriver le premier à faire marquer un but à ton robot.

- Médiathèque Jean-Jacques Rousseau (Montpellier)
Sur inscription

JEUDI 10 OCTOBRE

De 17h à 18h30 / Dès 12 ans



PROCESSING

Dessine et crée avec du code informatique.

- Médiathèque centrale Federico Fellini (Montpellier)
Sur inscription

VENDREDI 11 OCTOBRE

De 17h à 19h / Dès 7 ans
CODE COMBAT



Apprends à programmer en t'amusant avec Code Combat, un jeu vidéo en ligne et open source.

- Médiathèque Albert Camus (Clapiers)
Sur inscription

LES SAMEDIS
12 ET 19 OCTOBRE

De 10h à 18h / Dès 14 ans
GAME JAM KIDS



Tu aimes relever des défis ? Alors viens rejoindre une équipe pour créer un jeu vidéo dans un temps limité.

- Médiathèque William Shakespeare (Montpellier)
Sur inscription
Avec CODERDOJO, SUD PICCEL, AFUP Montpellier, Ubisoft.



SAMEDI 12 OCTOBRE

De 10h à 12h / Dès 7 ans
MAKEY MAKEY



Réveille ton ingéniosité avec Makey Makey ! Transforme des pommes en manettes de jeu ou invente un piano « Touches de bananes ».

- Médiathèque La Gare (Pignan)
Sur inscription

De 10h à 13h et de 14h à 18h / Tout public

LE « SCIENCE TOUR NUMÉRIQUE »

- Médiathèque Federico Garcia Lorca (Montpellier)



De 15h30 à 17h / Dès 10 ans
CODE COMBAT



Apprends à programmer en t'amusant avec Code Combat, un jeu vidéo en ligne et open source.

- Médiathèque centrale Émile Zola - Salle Multimédia Jeunesse, 1^{er} étage
Sur inscription au 04 99 06 27 34.

À 16h / Tout public
FAKE NEWS

Viens apprendre à créer une fausse information sur le web.

- Médiathèque Jean-Jacques Rousseau (Montpellier)
Sur inscription

FAKE NEWS

MARDI 15 OCTOBRE

De 17h à 18h30 / Dès 12 ans
CODER MINECRAFT AVEC PYTHON



Inities-toi à la programmation et au langage Python avec le jeu vidéo Minecraft sur Raspberry Pi.

- Médiathèque centrale Federico Fellini (Montpellier)
Sur inscription

MERCREDI 16 OCTOBRE

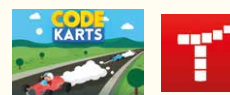
De 10h à 12h30 / Dès 12 ans
TINKERCAD ET IMPRIMANTE 3D DAGOMA



Découvre l'impression 3D.

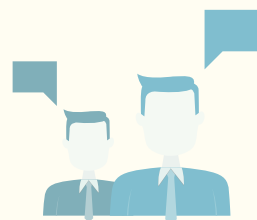
- Médiathèque William Shakespeare (Montpellier)
Sur inscription

De 10h30 à 11h15 / Dès 6 ans
ATELIER CODEKARTS ET TYNKER



Apprends le codage sur tablette iPad.

- Médiathèque Jean Giono (Pérols)
Sur inscription



De 13h30 à 17h30 / Dès 12 ans
COZMO EN VIDÉO



Mets en scène Cozmo, le robot, à l'aide de la technique de l'incrustation sur fond vert.

- Médiathèque William Shakespeare (Montpellier)
Sur inscription

De 13h30 à 17h30 / Tout public
CONSTRUIS TON PC
Démontage et montage d'un ordinateur.

- Médiathèque William Shakespeare (Montpellier)
Avec l'association Nous



De 14h à 15h30 / Dès 10 ans
CODE COMBAT

Apprends à programmer en t'amusant avec Code Combat, un jeu vidéo en ligne et open source.

- Médiathèque centrale Federico Fellini (Montpellier)
Sur inscription

De 14h à 17h / Tout public
ACTIVITÉS DÉBRANCHÉES



Découvre le code et la programmation par des activités ludiques complètement débranchées.

- Médiathèque La Gare (Pignan)

À 14h / Dès 10 ans
CYBER RUN

Tu es un membre d'une courageuse équipe de hackers. Grâce à vos capacités spéciales, infiltrez-vous au cœur du système.

Récupérez les données et sortez avant de vous faire attraper par les équipes de surveillance. Jeu créé par l'équipe de la Ludothèque.

- Médiathèque Jean-Jacques Rousseau (Montpellier)
Sur inscription

De 14h à 16h / De 8 à 12 ans
ROBOT THYMIO



Viens découvrir l'univers de la robotique et apprendre le langage des robots avec le petit robot Thymio.

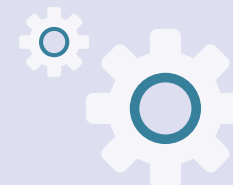
- Médiathèque centrale Émile Zola (Montpellier) - Espace multimedia jeunesse
Sur inscription au 04 99 06 27 34

De 14h30 à 16h30 / Dès 10 ans
ROBOTS LEGO MINDSTORM



Montage, programmation et petits défis en labyrinthe.

- Médiathèque Federico Garcia Lorca (Montpellier)
Sur inscription



De 14h30 à 16h30 / Dès 10 ans
MAKEY MAKEY



Viens assister à une démonstration de Makey Makey.

• Médiathèque George Sand (Villeneuve-lès-Maguelone)
Sur inscription

De 15h à 17h / Dès 8 ans
CODE COMBAT



Apprends à programmer en t'amusant avec Code Combat, un jeu vidéo en ligne et open source.

• Médiathèque Jean Giono (Pérols)
Entrée libre

De 15h à 17h30 / Dès 8 ans
ROBOTS LEGO WEDO



Viens découvrir et programmer le robot WEDO.

• Médiathèque Victor Hugo (Montpellier)
Sur inscription

De 15h30 à 17h / Dès 10 ans
SONIC PI



Code pour faire de la musique en « live » sur Raspberry Pi.

• Médiathèque centrale Federico Fellini (Montpellier)
Sur inscription

De 17h à 19h / Public enfants
ATELIER ROBOT



Découvre l'univers des robots.

• Médiathèque Albert Camus (Clapiers)
Sur inscription

VENREDI 18 OCTOBRE

De 17h à 18h30 / Dès 12 ans
CODER MINECRAFT AVEC PYTHON



Inities-toi à la programmation et au langage Python avec le jeu vidéo Minecraft sur Raspberry Pi.

• Médiathèque centrale Federico Fellini (Montpellier)
Sur inscription

De 19h à 22h / Dès 8 ans accompagnés ou seuls à partir de 12 ans
SOIRÉE JEUX SPÉCIALE CODE WEEK

Viens jouer autour de la programmation et des Fake News.

• Médiathèque Jean-Jacques Rousseau (Montpellier)
Entrée libre



SAMEDI 19 OCTOBRE

De 10h à 18h / Dès 14 ans
GAME JAM KIDS, LE FINAL



Tu aimes relever des défis ? Alors viens rejoindre une équipe pour créer un jeu vidéo dans un temps limité.

• Médiathèque William Shakespeare (Montpellier)

Sur inscription
Avec CODERDOJO, SUD PICCEL, AFUP Montpellier, Ubisoft.



De 10h à 12h / Dès 7 ans
INITIATION À SCRATCH



Langage de programmation graphique destiné aux plus jeunes.

• Médiathèque La Gare (Pignan)
Sur inscription

De 10h à 18h / Tout public
LE « SCIENCE TOUR NUMÉRIQUE »

• Médiathèque Jean-Jacques Rousseau (Montpellier)



De 11h à 12h / Dès 8 ans
APPLITHÈQUE : PROGRAMMATION

Découvre la programmation sur tablette avec des applis gratuites.

• Médiathèque centrale Federico Fellini (Montpellier)
Entrée libre

De 14h30 à 16h30 / Dès 8 ans
ROBOT THYMIO



Viens découvrir l'univers de la robotique et apprendre le langage des robots avec le petit robot Thymio.

• Médiathèque Aimé Césaire (Castelnau-le-Lez)
Sur inscription

De 14h30 à 16h30 / Tout public
ATELIER DOCTEUR MABOUL



Viens créer un Docteur Maboul en Makey Makey et Scratch.

• Médiathèque Federico Garcia Lorca (Montpellier)
Entrée libre



MARDI 22 ET MERCREDI 23 OCTOBRE

De 17h à 18h30 / Dès 12 ans
POPPY ERGO JR



Découvre la programmation, la géométrie et la robotique avec Poppy Ergo Jr !

• Médiathèque centrale Federico Fellini (Montpellier)
Sur inscription

Et pendant toute la Code Week :

Aux horaires d'ouverture / Dès 8 ans

CODE COMBAT

Apprends à programmer en t'amusant avec Code Combat, un jeu vidéo en ligne et open source et réalises la meilleure progression sur Code Combat !

• Médiathèque Federico Garcia Lorca (Montpellier)
Entrée libre



Aux horaires d'ouverture et sur le site Internet des médiathèques / Tout public
EXPOSITION « HISTOIRES DE FAUSSES NOUVELLES »

FAKE NEWS

Désinformation, mensonge, canular, propagande, la « fausse nouvelle » a été remise au goût du jour sous l'appellation de « Fake News » ou « Infox ».

Mais elle ne date pourtant pas d'hier.

• Les médiathèques Jean-Jacques Rousseau (Montpellier) et Émile Zola (Montpellier) vous proposent de découvrir l'exposition de la Bibliothèque nationale de France.

Entrée libre



QUIZ VRAI FAUX - IMAGE, MENSONGE, CANULAR, PROPAGANDE.

L'image est un vecteur majeur de « Fake News » sur les réseaux sociaux et les médias. Notre quiz photo sur table tactile aiguëra votre esprit critique. Saurez-vous déceler le vrai du faux ?

Des pistes de réflexion permettant de se repérer, de trier et d'identifier les informations seront apportées par une exposition de la BNF.

• Médiathèque centrale Émile Zola (Montpellier)
Hall et accueil - RDC
Entrée libre

Aux horaires d'ouverture / Tout public
DE L'INFO À L'INTOX

Durant la Code Week, nous vous proposons d'exercer votre esprit critique et d'apprendre à démêler le vrai du faux en découvrant notre sélection de contenus autour des Fake News.

• Médiathèque Jean-Jacques Rousseau (Montpellier)
Entrée libre

**Médiathèque centrale
Émile Zola**

218, bd. de l'Aéroport
International
34000 Montpellier
Tél. : 04 67 34 87 00

**Médiathèque centrale
Federico Fellini**

Place Paul Bec
34000 Montpellier
Tél. : 04 99 06 27 47

Médiathèque Victor Hugo

207, rue Guillaume Janvier
34070 Montpellier
Tél. : 04 67 27 17 17

**Médiathèque
Jean-Jacques Rousseau**

230, av. du Biterrois
La Mosson
34080 Montpellier
Tél. : 04 67 10 70 20

**Médiathèque
Federico Garcia Lorca**

162, av. de Palavas
34070 Montpellier
Tél. : 04 99 13 39 49

**Médiathèque
William Shakespeare**

150, av. Paul Bringuier
34080 Montpellier
Tél. : 04 67 16 34 20

**Médiathèque
La Gare**

Av. du Grand Jeu
34570 Pignan
Tél. : 04 67 47 61 69

**Médiathèque
Françoise Giroud**

15, av. de la Cave
coopérative
34160 Castries
Tél. : 04 67 10 43 80

**Médiathèque
Albert Camus**

12, rue Albert Camus
34830 Clapiers
Tél. : 04 67 56 46 20

**Médiathèque
George Sand**

235, bd. des Moures
34750 Villeneuve-lès-
Maguelone
Tél. : 04 67 69 97 17

**Médiathèque
Jean Giono**

30, rue Gaston Bazille
34470 Pérols
Tél. : 04 67 65 90 90

Le réseau des médiathèques de Montpellier Méditerranée Métropole remercie tous ses partenaires :

Les partenaires : Coderdojo, Les Petits Débrouillards, NOUAS, L'INRIA (Institut National de la Recherche Informatique et Automatique), L'AFUP Montpellier (Association française des utilisateurs de PHP), SUD PICEEL (Groupement des professionnels des industries créatives et culturelles émergentes ludiques), UBISOFT.



Les entreprises : Adagio, Believe it, Crédit Agricole Technologies & Services, Dell, Face Hérault, Kaliop, Magnitude Labs, Onisep, Specialist Wanted, Tabmo, Teads, Zendesk.

