



©H.Rubio/Montpellier3m

Médiathèque centrale Émile Zola

Offres culturelles et pédagogiques à destination des collèges et lycées

2024 / 2025

« La liberté, la prospérité et le progrès de la société et l'épanouissement de l'individu sont des valeurs humaines fondamentales. Ces valeurs ne pourront être concrétisées que si les citoyens sont bien informés et s'ils sont en mesure d'exercer leurs droits démocratiques et de jouer un rôle actif dans la société. La participation constructive et le développement de la démocratie supposent une éducation satisfaisante ainsi qu'un accès libre et illimité à la connaissance, à la pensée, à la culture et à l'information. »

Comment ne pas souscrire à ces lignes, qui ouvrent le manifeste permanent de l'UNESCO sur les bibliothèques publiques ?

Éducation, connaissance, pensée, culture et information : la réunion de ces mots dans une même phrase symbolise la place nécessaire des médiathèques dans le projet éducatif de notre société. C'est pourquoi nous souhaitons que le Réseau des médiathèques et de la culture scientifique soit un acteur toujours plus engagé dans la proposition éducative, dans le partenariat avec les professeurs, dans la contribution à l'émerveillement des élèves. Cette rentrée, la médiathèque Émile Zola réédite l'offre à destination des équipes éducatives des collèges et lycées. La diversité des formats et séquences pédagogiques proposées, nous l'espérons, répondra à leurs besoins, envies et curiosité. Contre les déterminismes sociaux, culturels ou techniques, aider les jeunes adultes à devenir des citoyens autonomes : l'enjeu est trop important pour qu'on n'y joigne pas toutes nos forces.

Mesdames et Messieurs les enseignants, chères et chers collègues, rendez-vous à la médiathèque !

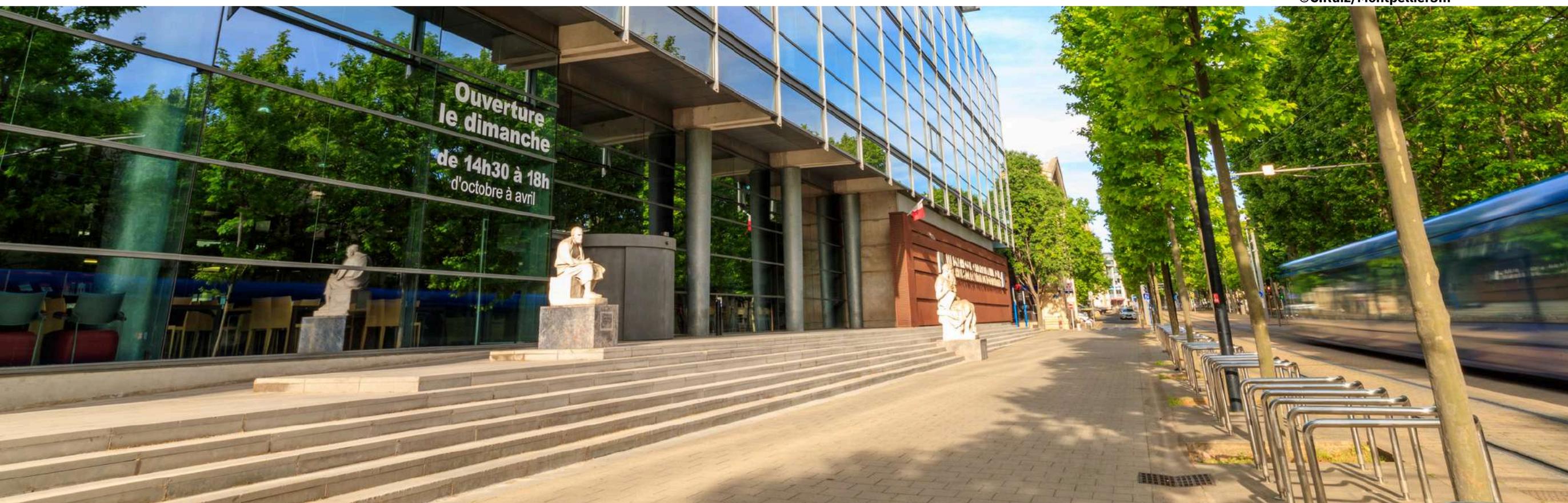


Michaël DELAFOSSE,
Maire de Montpellier,
Président de Montpellier
Méditerranée Métropole



Éric PENSO,
Vice-Président de Montpellier Méditerranée
Métropole, délégué à la Culture et au
Patrimoine historique, Maire de Clapiers

©C.Ruiz/Montpellier3m



Les équipes de la médiathèque Émile Zola vous accueillent tout au long de l'année, pour faire découvrir aux élèves, dans le cadre de la sortie scolaire et de ses objectifs pédagogiques, les richesses de nos services, collections et offres culturelles à destination des adolescents.

Cette plaquette vous présente de nouvelles propositions pour l'année scolaire 2024/2025. Non exhaustive, elle participe d'un renouvellement de notre offre à destination des partenaires éducatifs, avec de nouveaux thèmes et de nouveaux formats, mais toujours le même engagement du Réseau des médiathèques et de la culture scientifique dans la volonté de proposer aux élèves, aux enseignants, et parmi eux aux professeurs documentalistes, une relation de qualité. Conscients que le partenariat culture/éducation, et plus largement la contribution à l'éducation artistique et culturelle des jeunes, repose à chaque fois sur un engagement partagé dans la préparation, la construction et/ou la réalisation d'un moment ou d'un projet communs, nos équipes se tiennent à la disposition des équipes enseignantes pour les nécessaires temps d'échange préalables, pour les indispensables temps de bilan et de retour.

Nous nous réjouissons d'avance de vous accueillir.



David-Jonathan BENRUBI
Directeur du Réseau des médiathèques
et de la culture scientifique
de Montpellier Méditerranée Métropole

©C.Ruiz/Montpellier3m



Sommaire

Infos pratiques	05
Visites découverte de la médiathèque	06
Cette année à la médiathèque	07
Exposition <i>Eaux : XV^e - XXI^e siècles</i>	08
Sur les routes du monde	09
Devenir soi	11
Humain et nature	12
Inventer la ville	13
Oralité et rhétorique	14
La fabrique de l'information	16
Mises en regard	18
Fictions guerrières	19

©F.Damerdji/Montpellier3m



Infos pratiques

Cette plaquette vous présente les propositions d'accueils scolaires des équipes de la médiathèque Émile Zola. Pour découvrir l'offre des autres établissements du Réseau des médiathèques et de la culture scientifique de la Métropole de Montpellier, n'hésitez pas à vous rapprocher de la structure de votre quartier ou de votre territoire.

Modalités d'inscriptions

Veillez nous adresser votre demande en précisant votre nom, le nom de votre établissement, votre adresse mail et téléphone ainsi que la proposition culturelle et pédagogique qui a retenu votre attention. Nous vous recontacterons dans les meilleurs délais. Dans un esprit de co-construction de la séance, un échange préalable (téléphonique, visio ou rendez-vous) est recommandé. Toute demande de visite devra nous parvenir à l'adresse suivante : contact.scolaires@montpellier.fr

Modalités d'accueil

Les visites ont lieu du mardi au vendredi. Pour chaque visite ou activité, vous serez en relation avec un agent référent du Réseau des médiathèques. Dans un souci d'organisation et de qualité du service, nous vous demandons de prévenir en cas d'empêchement. Durant la visite, les élèves demeurent sous la responsabilité des enseignants. Tous les accueils ont lieu sur rendez-vous, dans la limite des places disponibles. En cas d'annulation de notre part, un autre rendez-vous pourra vous être proposé dans la limite des disponibilités du service.

Comment emprunter ?

Les établissements scolaires peuvent souscrire un abonnement annuel au Réseau des médiathèques. Avec cet abonnement, chaque enseignant de l'établissement inscrit, ayant participé à une visite thématique, peut bénéficier d'une carte de prêt permettant d'emprunter jusqu'à 60 documents pour une durée de 8 semaines (hors DVD).

Merci de nous contacter pour connaître les modalités d'abonnement.

Visites découverte de la médiathèque Émile Zola

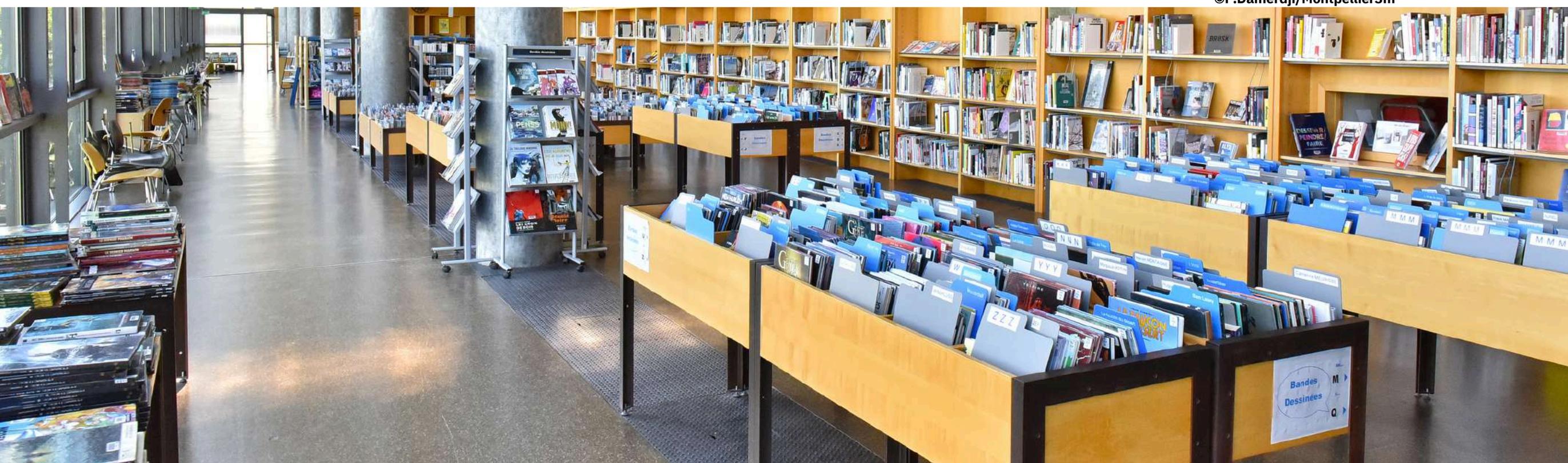
De la 6ème à la Terminale

Du secteur Cinéma à l'espace Jeux vidéo et à la Ludothèque, en passant par les romans, documentaires et la présentation des robots ou autres outils numériques à La Fabrique, la visite découverte a pour objectif de vous donner une vue d'ensemble de la médiathèque et de son potentiel. De quoi donner envie aux élèves de revenir travailler, jouer, écouter de la musique, regarder des films ou participer à de nombreuses animations !

Séance de 2h.

Dans le cadre du renouvellement de nos offres à destination de nos partenaires éducatifs, si vous souhaitez co-construire avec nos équipes votre visite, notamment pour lui donner un caractère plus ludique ou interactif, et adapté au niveau de classe, signalez-le nous.

©F.Damerdj/Montpellier3m



Cette année à la médiathèque



©Canva

Résidence journalisme scientifique

6ème - 3ème

De la Seconde à la Terminale

Pour la deuxième année consécutive, le Réseau des médiathèques et de la culture scientifique travaille à proposer au printemps prochain une résidence de journalisme scientifique sur le territoire métropolitain. Si ce projet vous intéresse ou pour en savoir, plus merci de prendre contact par mail avec Hélène Hebenstreit helene.hebenstreit@montpellier.fr

Découverte des métiers de l'audiovisuel

6ème - 3ème

De la Seconde à la Terminale

Réalisateur, monteur, créateur de jeux vidéo... Les métiers des ICC (Industries culturelles et créatives) sont en plein essor à Montpellier. La médiathèque vous propose deux matinées de découvertes de ces métiers, via des rencontres et des ateliers avec des professionnels ayant bénéficié du fonds d'aide à la création de la Métropole. Ces matinées sont programmées dans le cadre d'ICONIC 2024, un rendez-vous organisé chaque année par la Métropole pour et avec les professionnels des ICC.

Si ce projet vous intéresse ou pour en savoir plus, merci de prendre contact par mail avec Margaux Fieux margaux.fieux@montpellier.fr

Exposition

Eaux : XV^e - XXI^e siècles

Du 24 septembre au 28 décembre

Le Département du Patrimoine Écrit et Graphique (DPEG) du Réseau des médiathèques et de la culture scientifique fait sortir des réserves ses collections rares et précieuses autour de la thématique de l'eau. Venez découvrir avec vos élèves la fameuse *Chronique de Nuremberg* (1493), la *Carte générale du canal du Midi* (1771), les étranges créatures des profondeurs d'Aldrovandi (1642) ainsi que des marines du musée Fabre.

Pour une visite dans le cadre de l'exposition Eaux, sélectionnez également un module de 45 minutes. Votre classe sera divisée en deux demi-groupes, chaque demi-groupe participera successivement à chaque module (Visite + module complémentaire).

N'hésitez pas à nous contacter en amont via le formulaire de contact.

Durée totale de l'accueil - 2 heures

De Neptune à H₂O

6^{ème} - 3^{ème}

De la Seconde à la Terminale

Visite environ 45 min

Dès l'origine, notre rapport à l'eau relève d'une fonction vitale (subsister) et d'une fonction sacrée (célébrer le divin, subir la colère des eaux). L'avènement des sciences induit un rapport rationnel au monde. Il s'agit dès lors de comprendre la structure de l'eau (expérimenter, mesurer) pour la maîtriser (Canaux et digues). De l'image symbolique de Neptune à l'équation chimique H₂O, l'eau demeure cet élément essentiel à la vie autour duquel se déploient des stratégies de gestion et de protection.



@memonum-mediathèques.montpellier3m.fr / Montpellier Méditerranée Métropole

Programmer avec scratch spécial H₂O

6^{ème} - 3^{ème}

Un atelier d'apprentissage et de compréhension du codage avec le logiciel *Scratch* qui permet aux enfants de découvrir la programmation informatique. Il met à disposition de l'utilisateur des outils simplifiés afin de créer des animations ou des jeux vidéo.

Créer son fanzine aquatique

6^{ème} - 5^{ème}

Coupages de journaux et magazines, tubes de colle, post-it et photocopies noir et blanc : cet atelier est l'occasion d'apprendre quelques techniques de la microédition et de fabriquer de toute pièce un journal sans argent mais avec vos propres idées dedans. Mieux que de critiquer les médias, devenez vous-mêmes votre propre média !

Visite en classe entière - 2 heures

Les aventures de Thésée et Ulysse

6^{ème} - 5^{ème}

Partez à la découverte de deux mythes emblématiques : les histoires de Thésée et du Minotaure à travers un regard croisé sur les œuvres d'Yvan Pommaux et d'Homère, le tout accompagné d'extraits de peplums.

Sur les routes du monde

1 visite mais 2 modules à sélectionner parmi les propositions. La classe est divisée en 2 groupes, chaque groupe participant successivement à un module de 45 min.

Durée totale de l'accueil - 2 heures

Cap vers l'aventure !

6ème - 5ème

Dans cette visite (littéraire) de l'extrême, vous vous confronterez à des romans et des BD qui vous emporteront vers des contrées lointaines, des mondes futuristes, des épopées maritimes, des voyages dans le temps... Sensations garanties !

Jeu vidéo : Road 96

6ème - 3ème

Road 96 place le joueur dans la peau de jeunes fugueurs tentant de franchir les frontières d'un régime autoritaire, il offre une expérience narrative interactive qui explore des thèmes comme la liberté, la justice sociale et les choix moraux. Le jeu propose une multitude de chemins narratifs et de personnages variés, encourageant les joueurs à explorer différentes perspectives et à développer leur pensée critique.



©Photo de Diego Jimenez sur Unsplash

Jeu de société : Tokaido

6ème - 3ème

Les jeux de société peuvent être immersifs ! La ludothèque vous propose une présentation et une initiation à un grand classique du genre : Tokaido, un jeu de plateau conçu comme une allégorie du voyage où pour gagner il faudra savoir tirer parti du cheminement de la légendaire route de la Mer, de l'Est du Japon, reliant Kyotô à Edô.

Voyages et découvertes

4ème - 3ème

De la Seconde à la Terminale

Parcourez les terres et les mers grâce aux au *Grand Atlas* de Johannes Blaeu, redécouvrez les Amériques, la faune et la flore des îles de l'océan Pacifique en compagnie des navigateurs Jean de Léry, Jules Dumont d'Urville et du botaniste Alexandre de Humboldt. Abordez les notions de cartographie, territoire, frontière et le thème de la découverte de l'autre, notamment avec la construction de l'image du « bon sauvage » de Montaigne jusqu'à Rousseau. Quand les jeunes touchent les trésors de la main, c'est le passé qui prend corps. Vos élèves, invités VIP du patrimoine ?

Jeu vidéo : *Enterre-moi mon amour*

4ème - 3ème

De la Seconde à la Terminale

Au travers du jeu vidéo *Enterre-moi mon amour*, vivez intensément le périple vers l'Europe d'une jeune migrante syrienne en suivant le fil de sa messagerie instantanée.



Dans la peau d'un migrant

4ème - 3ème

De la Seconde à la Terminale

Les phénomènes migratoires vus de l'intérieur. À travers des lectures à voix haute de romans et de témoignages, les lycéens s'identifieront à ces hommes, ces femmes et ces enfants, que la guerre, la famine, le climat et (ou) la pauvreté ont, de tout temps, contraint à l'exil.

Visite en classe entière - 2 heures

De Marciac à Conakry

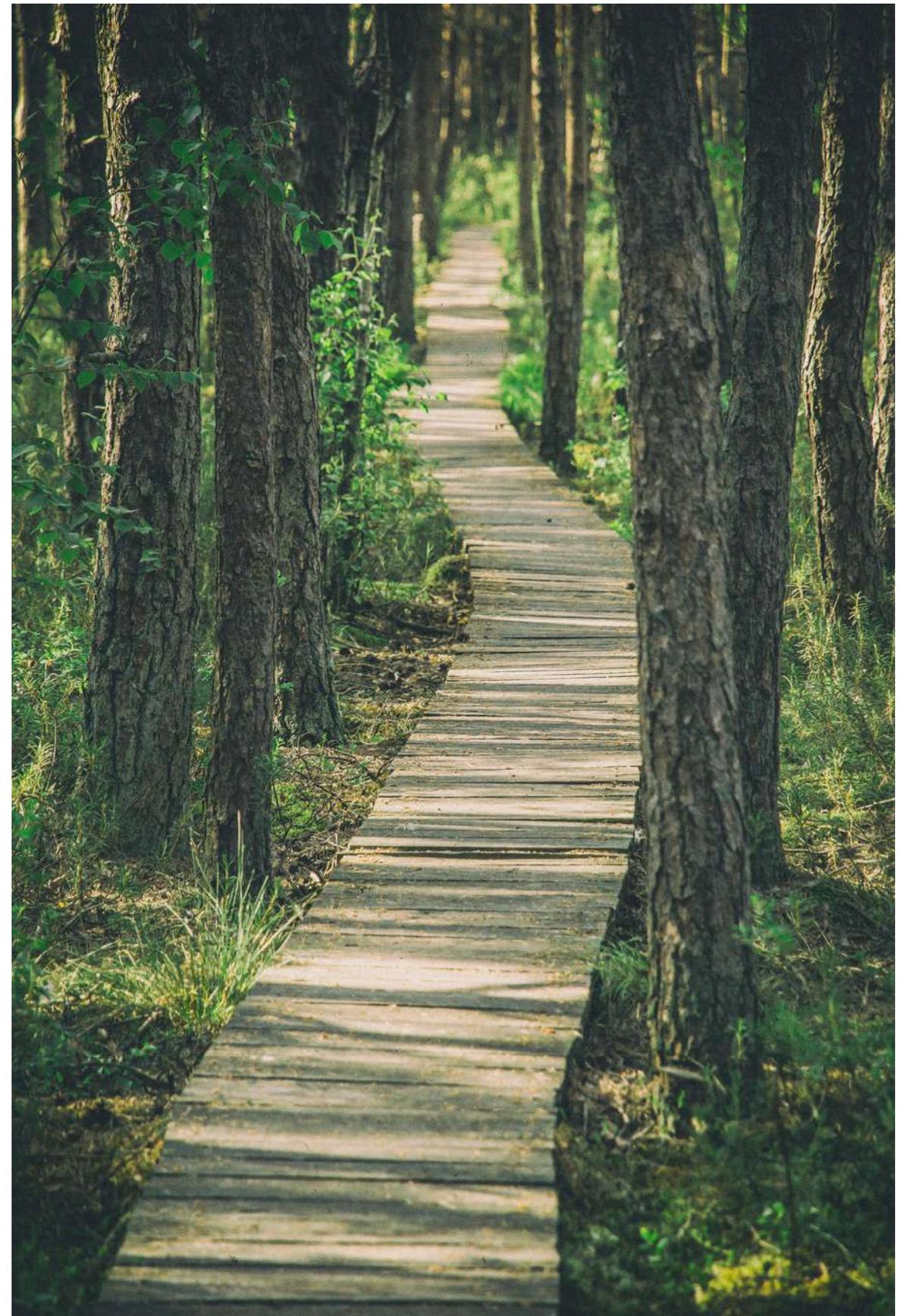
6ème - 5ème

Projection d'un documentaire sur la rencontre entre des élèves du collège de jazz de Marciac en France et des musiciens de Conakry en Guinée, unis sur le même projet musical, la préparation d'un concert. Un voyage musical, culturel et humain dont les élèves garderont à jamais l'empreinte. Suivie d'une discussion autour des musiques du monde et de la notion de partage interculturel.

Voyage en Europe

6ème - 3ème

Projection d'un documentaire-aventure artistique dans lequel le réalisateur et un dessinateur parcourent l'Europe, essayant œuvres et installations sur leur chemin, improvisées au gré de leurs rencontres. Suivi d'une exposition de techniques d'animation utilisées dans le film.



©Canva

Devenir soi

1 visite mais 2 modules à sélectionner parmi les propositions. La classe est divisée en 2 groupes, chaque groupe participant successivement à un module de 45 min.

Durée totale de l'accueil - 2 heures

Féminin/masculin : le genre en question

4ème - 3ème

Sous un format dynamique et grâce à une sélection de titres, cette visite permet aux adolescents de s'identifier à des personnages, de s'interroger sur la question du genre et de réfléchir à l'évolution des représentations des filles et des garçons dans la société.

Le genre en court : quand le cinéma questionne les différences

4ème - 3ème

Trois courts métrages, dont deux d'animation, pour affirmer ou se poser des questions sur son orientation sexuelle, son genre, évoquer les premiers émois.

Les héroïnes dans le jeu vidéo

4ème - 3ème

Comment les personnages féminins sont-ils représentés dans les jeux vidéo ? Par groupes de 2 à 3, les élèves explorent une sélection de jeux comprenant une variété de personnages, allant des stéréotypes à des représentations surprenantes. L'objectif est de susciter une discussion sur la représentation des personnages féminins et d'aborder la question du genre dans le jeu et son industrie.



©Image par Sly de Pixabay

Visite en classe entière - 2 heures

Autofiction adolescente

4ème - 3ème

Expériences réelles, récits de vie, témoignages par la découverte de textes et de films courts qui aident l'adolescent à se construire, à s'identifier, à comprendre l'autre.

Devenir un personnage de fiction

De la Seconde à la Terminale

Depuis le 20^e siècle, le récit autobiographique, qui se développe en même temps que les recherches sur la psychanalyse, connaît un véritable engouement.

L'introspection et l'écriture de soi passionnent non seulement les auteurs et les lecteurs, mais aussi les réalisateurs et les spectateurs. A l'aide d'extraits de films et de romans, cette visite propose une esquisse de l'écriture autobiographique en littérature et au cinéma.

Humain et nature

Visite en classe entière - 2 heures

Surmonter l'éco-anxiété, vers des futurs désirables

4ème - 3ème

Imaginer aujourd'hui des actions pour s'adapter au changement climatique et explorer des sources d'inspiration pour demain ; une visite en deux temps qui allie échange et lecture d'extraits de romans et BD autour de l'écologie ainsi qu'une découverte active du journalisme de solutions.

Les 1000 visages de la fiction post-apocalyptique

De la Seconde à la Terminale

Présentation et lecture à voix haute de romans contemporains post-apocalyptiques, alliées à la découverte de plusieurs jeux vidéo présentant des visions radicalement différentes de sociétés post-apocalyptiques.



©Canva

Inventer la ville

Visite en classe entière - 2 heures

Programmer avec *Scratch* et initiation *Minecraft*

6ème - 3ème

Pour cet atelier, la classe est divisée en deux groupes qui changeront d'activité au bout de 45 minutes.

Un atelier d'apprentissage et de compréhension du codage avec le logiciel *Scratch* qui permet aux enfants de découvrir la programmation informatique. Il met à disposition de l'utilisateur des outils simplifiés afin de créer des animations ou des jeux vidéo.

Un atelier d'initiation au jeu vidéo *Minecraft*, bac à sable géant pour laisser libre court à sa créativité.

Métropoles : un imaginaire urbain

4ème - 3ème

De la Seconde à la Terminale

Rome, New-York et Montpellier ont gagné le statut de métropole. De quels modèles s'inspirent leurs architectures classiques, néobaroques ou modernes, et leur organisation urbanistique ? Entre collections patrimoniales, cinéma d'auteur et bandes dessinées, nous vous proposons un parcours très illustré dans l'histoire des imaginaires urbains.



©Image par Bárbara Cascão de Pixabay

La fabrique de la ville

4ème - 3ème

De la Seconde à la Terminale

Montpellier, une métropole millénaire bâtie sur les strates encore visibles d'une cité tout à la fois médiévale, moderne et contemporaine.

Découvrez...ou redécouvrez la plus ancienne gravure de Montpellier, ses façades néo-classiques, sa rue impériale jamais achevée. A partir de plans, de vues anciennes et contemporaines, venez comprendre la fabrique de la ville que vous parcourez tous les jours. La séance à la médiathèque peut être complétée par une balade urbaine dans le centre de Montpellier ou dans le quartier Antigone.

Oralité et rhétorique

Visite en classe entière - 2 heures

Lire à voix haute

6ème - 3ème

Vous souhaitez développer l'oralité de vos élèves et avez besoin de conseils et d'astuces ? Comment améliorer sa prononciation, lutter contre le trac, maîtriser ses gestes ? Nous aiderons vos élèves à acquérir des techniques de base pour lire à voix haute.

Le jeu est aussi un très bon moyen de travailler l'oralité, c'est pourquoi, vous pouvez coupler cet accueil avec une séance proposée par le pôle ludique autour de 4 jeux pour mieux s'exprimer Dixit, Le Club des Aventuriers ou encore None sense. La classe sera divisée en 2 groupes.

Jeu de société : Les loups garous de Thiercelieux

6ème - 3ème

Dans l'Est sauvage, le petit hameau de Thiercelieux est devenu la proie des loups-garous. Les villageois, qui ont décidé de ne plus se laisser faire, prennent les choses en main. Vous êtes villageois ? Alors argumentez pour justifier votre choix de désigner un de vos voisins comme étant un loup garou. Vous êtes un loup-garou ? Profitez de la nuit pour sacrifier un villageois.



©Photo de Jason Rosewell sur Unsplash

Comédie musicale

6ème - 3ème

Comment "écrire l'amour" ? La réponse avec une comédie musicale américaine culte. La présentation des coulisses de la réalisation du film, de ses différents thèmes et de la bande originale sera suivie d'un atelier de chant autour d'une des chansons du film.

Quatre jeux pour mieux s'exprimer

6ème - 3ème

Pour travailler l'oralité, le jeu est un très bon outil ! Alors, venez jouer avec vos élèves à Dixit, Le Club des Aventuriers ou encore None sense.

Accueil en classe entière mais possibilité de coupler avec l'accueil "Lire à voix haute" (la classe sera alors divisée en 2 groupes)

Speed-booking

6ème - 3ème

Lire, argumenter, prendre la parole devant l'autre, gérer son stress et convaincre que votre roman est le meilleur, en moins de 3 minutes, c'est le défi que vous propose cette visite.



JOUER À DÉBATTRE

©2024 - Jouer à Débattre

En 2011, l'association L'Arbre des Connaissances est identifiée par le Ministère de la Culture pour participer à l'étude Médiasciences, pour la médiation des sciences vers les adolescents en bibliothèques et développe un nouveau projet : Jouer à débattre, soutenu depuis le début par le Service du Livre et de la Lecture.

Via un jeu de rôles qui les amène à incarner des positions et prendre des décisions, les jeunes peuvent s'appropriier des questions complexes, dans la nuance, sur des objets concrets et ainsi réfléchir aux impacts des sciences dans leurs vies quotidiennes.

©2024 - Jouer à Débattre

Jouer à débattre : L'humain augmenté

3ème

De la Seconde à la Terminale

En 2057 a lieu un procès opposant une association civile à une entreprise qui fabrique des implants rétiniens. Avec ce jeu/débat, Les jeunes se confrontent aux questions éthiques, sanitaires, sociales ou économiques, et débattent.

Jouer à débattre : La biologie de synthèse

De la Seconde à la Terminale

L'utilisation des sciences en technologie peut influencer la vie des hommes et peut changer leur rapport au monde. Avec ce jeu/débat, les élèves incarnent des villages d'une communauté d'agglomération et doivent décider de l'adoption d'innovations pour la collectivité en tenant compte des bénéfices comme des risques présents ou à venir.

Jouer à débattre : Intelligence artificielle et mobilités

De la Seconde à la Terminale

Les habitants de la Cité Wafer rencontrent des difficultés avec leur système de transports : trop d'embouteillages, une pollution en hausse et de nombreux accidents entre véhicules et piétons. Ville sans voiture, voiture connectée, transport en commun sans chauffeur, les jeunes débattent et décident. Avec ce jeu/débat, faites de vos élèves les avocats, penseurs, citoyens du futur.

La fabrique de l'info

1 visite mais 2 modules à sélectionner parmi les propositions. La classe est divisée en 2 groupes, chaque groupe participant successivement à un module de 45 min.

Durée totale de l'accueil - 2 heures

Supercherie scientifique

4ème - 3ème

À partir d'extraits d'un faux documentaire scientifique, les élèves cherchent dans les images et les propos les indices de la supercherie.

Information et dystopie

4ème - 3ème

À partir de romans et de bandes dessinées, découvrez la manière dont l'information est contrôlée et manipulée dans les oeuvres dystopiques.

Le pouvoir de l'image

4ème - 3ème

Avez-vous déjà entendu l'expression « Une image vaut mille mots » ? On vous a déjà demandé : « Avez-vous vu ça ? C'est fou, non ? »
Les images peuvent nous émouvoir, nous convaincre, et même nous tromper. Venez découvrir comment les images peuvent manipuler notre perception. Vous apprendrez à reconnaître les astuces utilisées pour nous influencer et à vérifier si ce que vous voyez est bien réel.



©Canva

Jeu vidéo : Not for broadcast

4ème - 3ème

Seconde-Terminale



Not For Broadcast est un jeu vidéo qui vous plonge dans les coulisses d'un studio de télévision en pleine crise. En tant que responsable de la diffusion, vous devrez choisir quelles images et quelles informations seront transmises au public. Ce jeu offre une réflexion sur la manipulation des médias et la liberté d'expression, tout en proposant une expérience immersive. Parfait pour susciter des discussions en classe sur les médias, la censure et la prise de décision sous pression.

Visite en classe entière - 2 heures ou à combiner avec un module de la page précédente

Manipulation des graphiques

6ème - 3ème

Dans cet atelier captivant, plongez dans l'univers des graphiques, camemberts et autres représentations visuelles de données ! Explorez comment ces outils peuvent parfois tromper. Apprenez à scruter les graphiques pour repérer les erreurs et les manipulations visuelles courantes. Développez votre esprit critique pour mieux comprendre les données présentées autour de vous.

Information et réseaux sociaux

6ème - 3ème

Seconde

Deepfakes, captation des données, algorithmes de recommandation et bulles de filtre... qu'est ce que s'informer à l'heure des réseaux sociaux et de quelle manière ils transforment aujourd'hui la fabrication et la diffusion de l'information, c'est ce que nous évoquerons ensemble entre partage sur nos usages et échanges sur nos connaissances.

Visite en classe entière - 2 heures

Débusquez les infox en astronomie !

6ème - 3ème

À quelques heures du bouclage, le rédacteur en chef a signalé des fausses informations dans plusieurs articles du magazine *Ciel&Monospace*. Les jeunes auront pour mission de les trouver et de les remplacer par de nouveaux sujets ! Un jeu conçu et proposé par l'Association Française d'Astronomie.



@Image par Alex Yomare de Pixabay

Mises en regard

Visite en classe entière - 2 heures

La Belle et la bête

6ème - 3ème

Un conte sur le thème du monstre et son adaptation cinématographique la plus connue. La présentation des personnages, de l'histoire, de l'auteur du conte et du contexte d'écriture, s'appuiera sur la mise en regard d'un extrait du conte et de sa transposition au cinéma par un célèbre poète.

À la Découverte de la Synesthésie

4ème - 3ème

Imaginez voir des couleurs lorsque vous entendez de la musique. Ce fut le cas de Vincent Van Gogh Franz Liszt ou encore Duke Ellington car ils étaient synesthètes. Mais quel est ce mystérieux phénomène neurologique ? Après une brève introduction d'un point de vue scientifique, un atelier pratique nous emmènera à la rencontre de quelques artistes synesthètes et de leurs oeuvres. Une occasion ludique de découvrir différents genres musicaux sous un angle novateur, ainsi que d'appréhender le pouvoir créatif de la musique et les liens qu'elle peut entretenir avec les autres arts.



©Photo Gerd Altmann de Pixabay

Art et jeux vidéo

6ème - 3ème

De la Seconde à la Terminale

Les jeux vidéo sont bien plus que des simples divertissements. Ils sont une forme d'art à part entière, combinant créativité, technologie et storytelling pour créer des expériences immersives et captivantes. Une occasion de jouer qui sort des sentiers battus : expériences musicales et artistiques, jeux en réalité virtuelle...

La Retirada

De la Seconde à la Terminale

De la BD au film, éclairage artistique, sensible et croisé sur la Retirada et le dessinateur républicain, Josep Bartoli.

Fictions guerrières

1 visite mais 2 modules à sélectionner parmi les propositions. La classe est divisée en 2 groupes, chaque groupe participant successivement à un module de 45 min.

Durée totale de l'accueil - 2 heures

La littérature s'en va-t-en guerre !

4ème - 3ème

De la Seconde à la Terminale

Immersion dans le quotidien des soldats et des civils lors de la première ou de la Seconde Guerre mondiale à travers des témoignages, des romans et des textes illustrés.

Jeu vidéo - Première Guerre mondiale - *Soldats inconnus*

4ème - 3ème

Soldats Inconnus : Mémoires de la Grande Guerre plonge les joueurs dans la Première Guerre mondiale à travers les histoires entrelacées de quatre personnages, il offre une perspective historique sur cet événement majeur. Le jeu combine une narration touchante avec des faits historiques précis, permettant aux joueurs d'appréhender la guerre de manière immersive. En outre, le jeu inclut des archives historiques et des documents authentiques, enrichissant la compréhension des joueurs sur le contexte et les événements de la guerre.



©Image par Thomas Rudesheim de Pixabay

Jeu vidéo - Seconde Guerre mondiale - *My memory of us*

4ème - 3ème

My Memory of Us est un jeu vidéo qui établit des parallèles avec l'invasion de la Pologne par les nazis. À travers l'histoire de deux enfants dans une ville divisée, il aborde des thèmes tels que la persécution, la résistance et l'amitié. Les "gens marqués" rappellent les étoiles jaunes des Juifs, et les scènes de déportation évoquent les camps de travail nazis. La propagande du régime et les décors de destruction reflètent les réalités de l'époque.



Jeu vidéo - Conflits actuels - *This war of mine : little ones*

De la Seconde à la Terminale

Loin des clichés habituels, *This War of Mine : Little Ones* plonge les joueurs dans l'expérience de civils, tentant de survivre dans une ville assiégée. En abordant des thèmes tels que la guerre, la survie et l'empathie le jeu offre une immersion unique dans les défis quotidiens des civils en temps de conflit. Les joueurs sont encouragés à réfléchir aux conséquences de leurs actions et à développer une compréhension plus profonde des réalités de la guerre.



Violence au cinéma, de la représentation à la suggestion

4ème - 3ème

De la Seconde à la Terminale

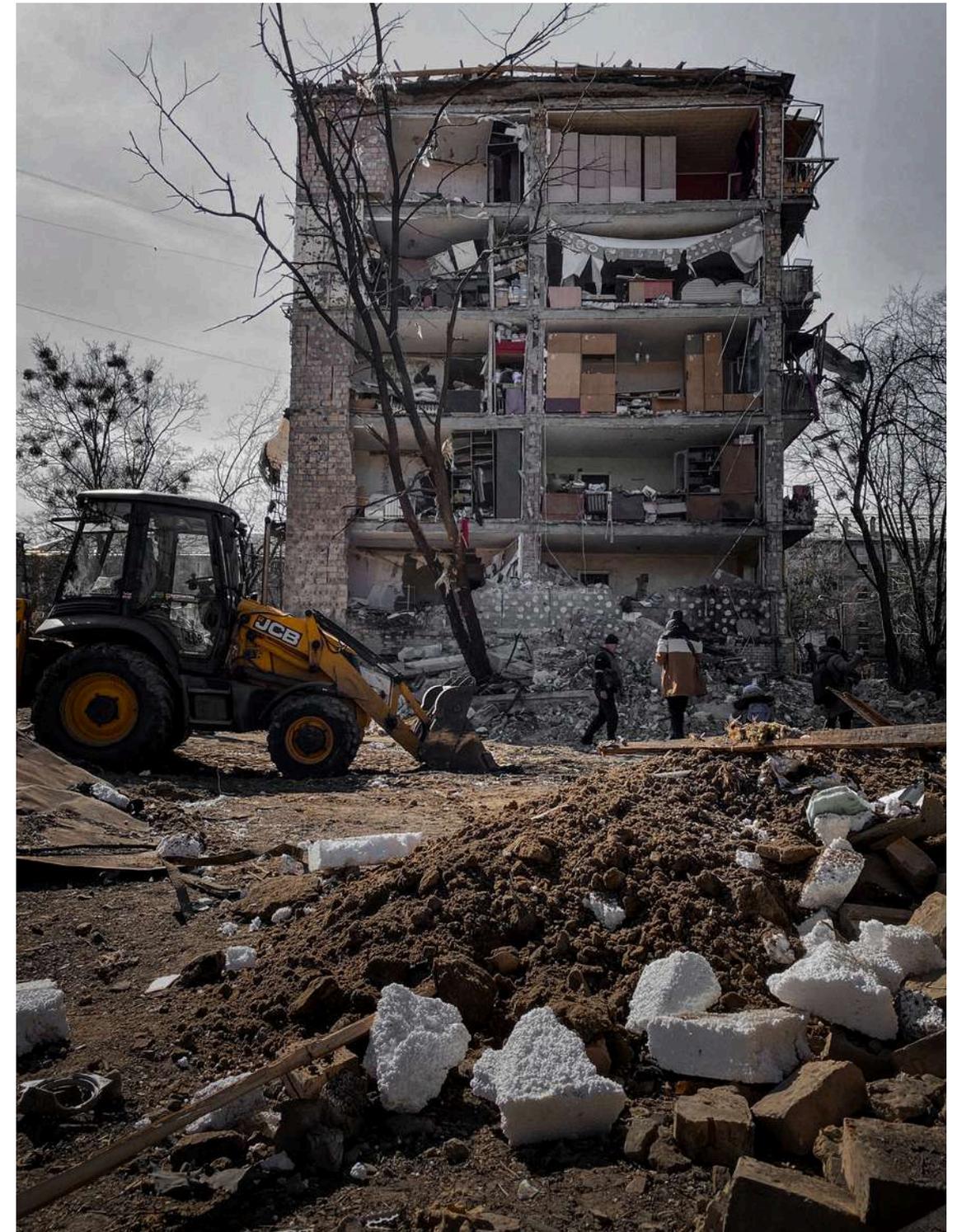
Parce que les adolescents sont de plus en plus exposés aux images violentes, cette séance d'éducation à l'image illustre, à partir d'extraits de films classiques et modernes et en se servant des éléments de son langage (ellipse et montage, cadre et hors-champ) comment la suggestion de la violence au cinéma peut parfois être plus forte que sa représentation.



Les samouraïs

De la Seconde à la Terminale

La figure du samouraï est la plus fascinante de la culture japonaise et elle a inspiré de nombreux créateurs de jeux vidéos ainsi que des réalisateurs. Découvrez *Ghost of Tsushima* à la manière de Kurosawa et *Trek to Yomi*, deux jeux de samouraïs à l'esthétique sublime, renvoyant le joueur dans les plus grands moments du cinéma japonais. Des extraits de films illustreront également leur place dans la société féodale mais aussi l'héritage social et la critique de ces traditions à l'époque moderne et contemporaine.



Infos pratiques

Adresse et accès :

Médiathèque centrale Émile Zola

218, bd de l'Aéroport International
34000 Montpellier

Tram : lignes 1 et 4 « Place de l'Europe »

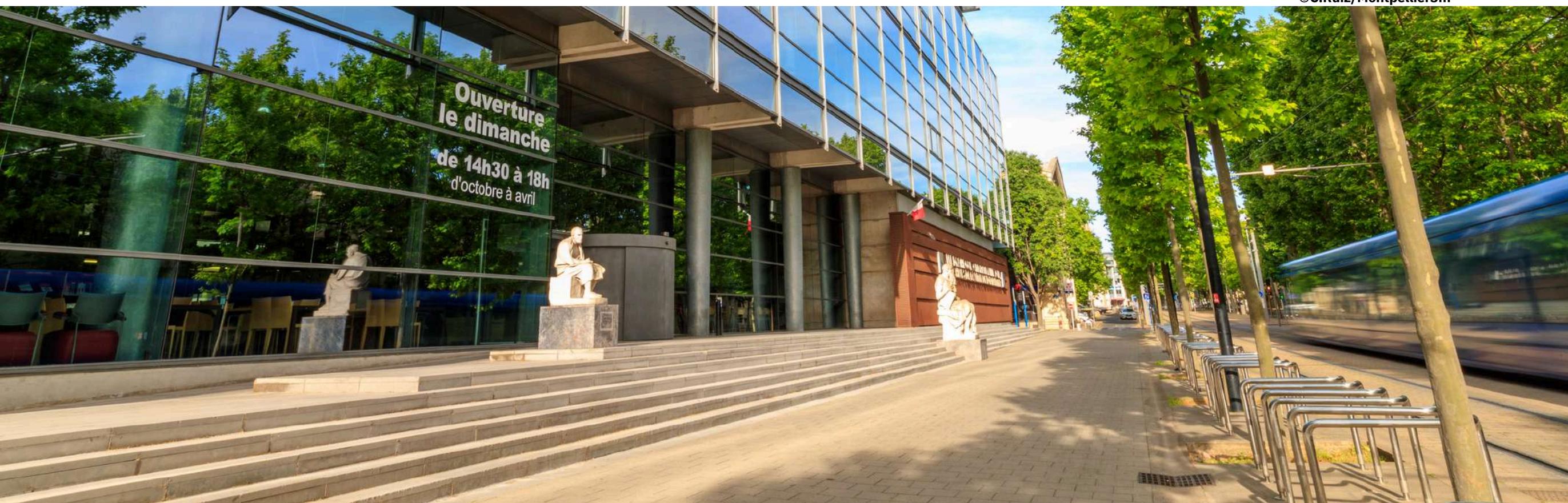
Contact :

mediatheques.montpellier3m.fr

contact.scolaires@montpellier.fr

Tél. : 04 67 34 87 00

©C.Ruiz/Montpellier3m





montpellier
méditerranée
métropole