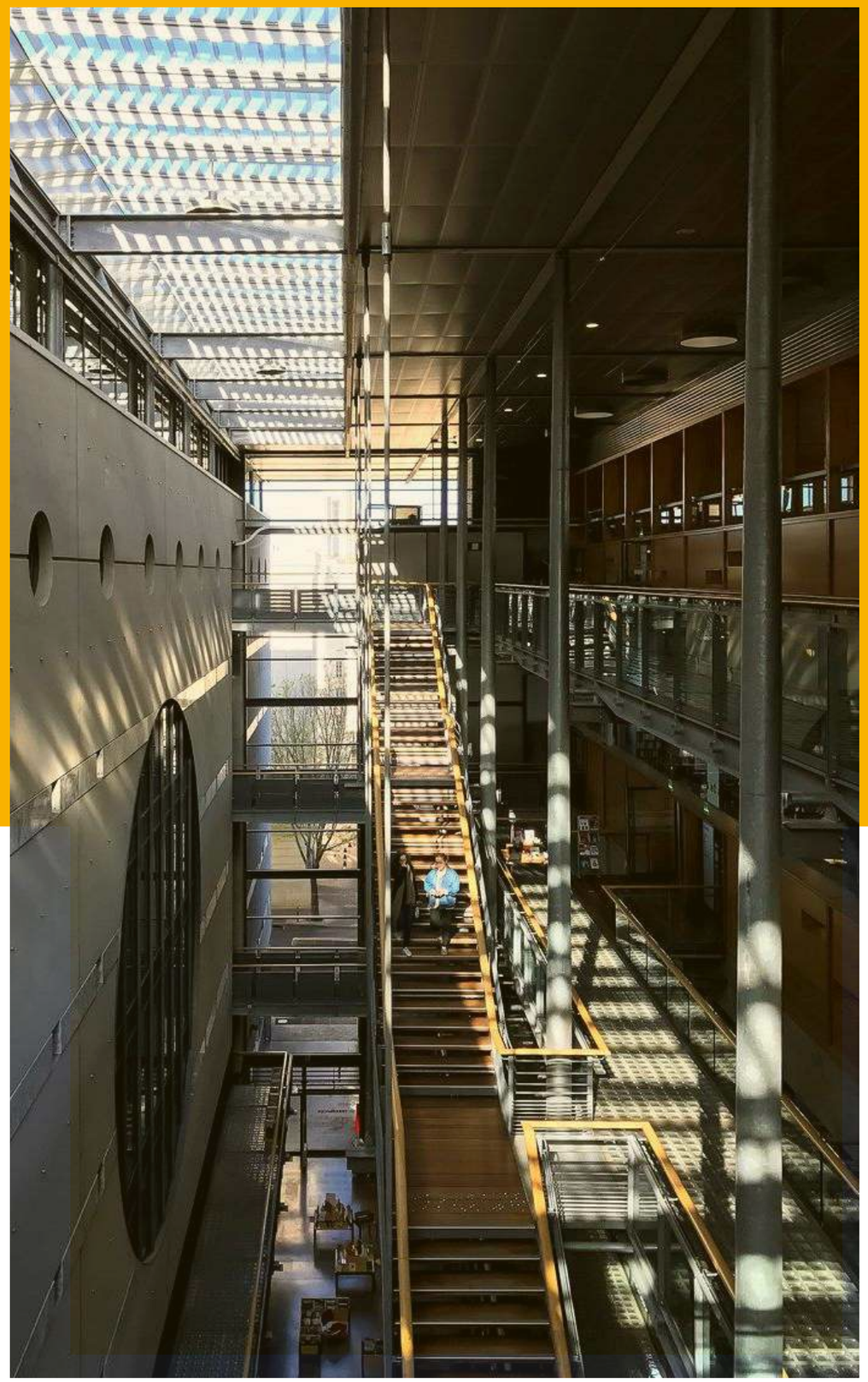


Médiathèque centrale Émile Zola

# Offres culturelles et pédagogiques

## à destination des collèges et lycées

2022 / 2023

RÉSEAU DES
MÉDIATHÈQUES
Montpellier3M

Les équipes de la médiathèque Emile 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 certaines de nos propositions pour l'année scolaire 2022/2023. Non exhaustive, elle s'inscrit au démarrage 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 dans la volonté de proposer aux élèves, aux enseignants, et parmi eux aux professeurs documentalistes, une relation de qualité.

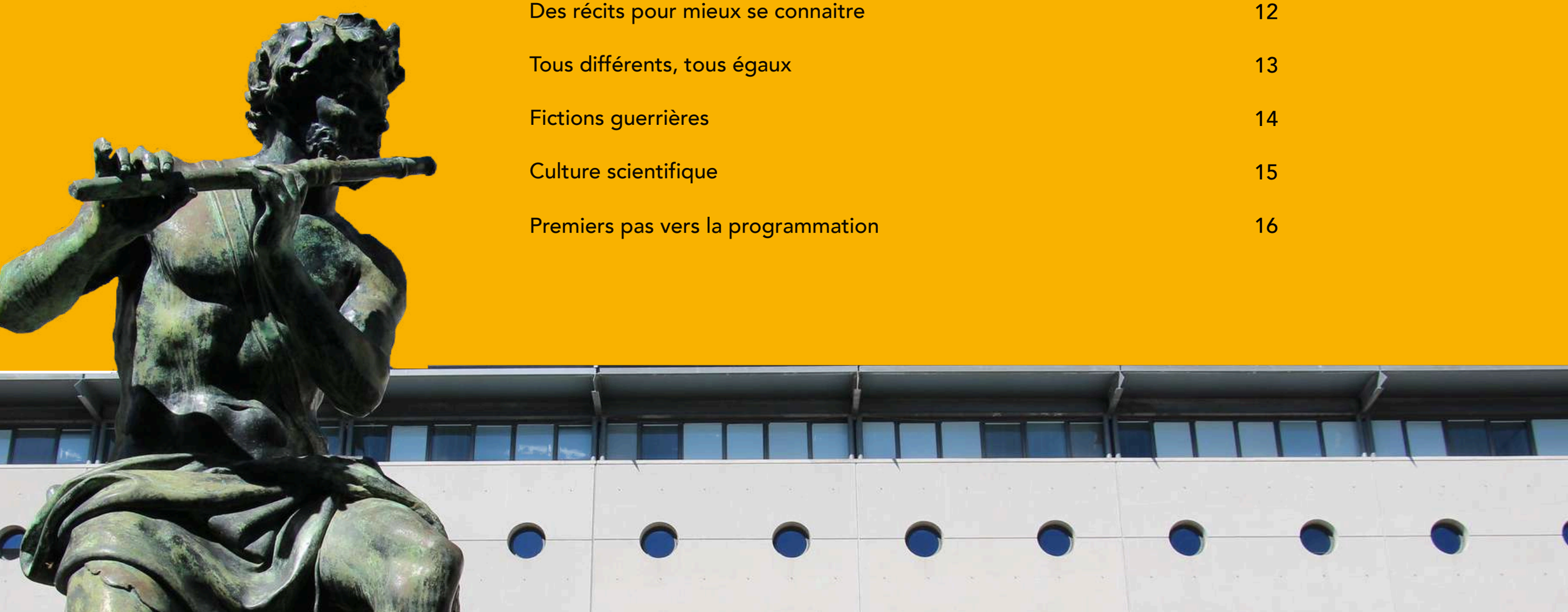
Conscients que le partenariat culture/éducation, et plus largement la contribution à l'éducation artistique et culturelle des jeunes, repose à chaque fois sur la condition *sine qua non* d'un engagement partagé dans la préparation, la construction et/ou la réalisation d'un moment ou d'un projet communs, 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.

Le Réseau des médiathèques de Montpellier 3M

# Sommaire


| | |
|---|---|
| Infos pratiques | 04 |
| Visites découverte de la médiathèque | 05 |
| En Voyage ! | 06 |
| La manipulation de l'information | 08 |
| Oralité et rhétorique | 09 |
| La Fabrique de la ville | 11 |
| Des récits pour mieux se connaitre | 12 |
| Tous différents, tous égaux | 13 |
| Fictions guerrières | 14 |
| Culture scientifique | 15 |
| Premiers pas vers la programmation | 16 |

# Infos pratiques

**Modalités d'inscriptions**

Veuillez 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@montpellier3m.fr

**Deux rendez-vous pour informer les enseignants et professeurs documentalistes**

Nous invitons à deux temps d'échange pour vous présenter plus en détail nos propositions, recueillir vos remarques et questions et consigner vos éventuels souhaits d'inscription: Mercredi 21 septembre et Mercredi 5 octobre de 12h30 à 14h.

**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 se font 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**

Pour bénéficier de l'emprunt de documents, une carte d'abonnement professionnelle est proposée aux établissements scolaires. Tarif de l'abonnement annuel : 50 € pour les établissements domiciliés dans la Métropole et dans le département de l'Hérault. Sur présentation du formulaire « inscription et réinscription des collectivités », une carte est établie au nom du CDI de l'établissement permettant d'emprunter 60 documents pour 8 semaines (hors DVD).

# 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.

# En Voyage !

*Pour une visite dans le cadre d'En Voyage !, sélectionnez deux modules de 45 minutes. Votre classe sera divisée en deux demi-groupes, chaque demi-groupe participera participera successivement à chaque module.*

*Durée totale de l'accueil - 2 heures*

## Voyages et découvertes

*4ème - 3ème*

*De la Seconde à la Terminale*

Sous le signe de l'*Année de la géographie*, parcourez les terres et les mers grâce aux cartes anciennes et 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, Dumont d'Urville et du botaniste 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 ?

## Cap vers l'aventure !

*6ème - 5ème*

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

## Visite guidée de l'exposition *En Voyage !*

**Exposition de janvier à février 2023**

*De la 6ème à la Terminale*

L'expérience du voyage à travers les récits mythiques, la connaissance de la terre et de la nature, la rencontre de l'autre, l'invention du tourisme, du pittoresque… Une exposition donnant à voir pour la première fois un ensemble de documents datant du XVe au XXIe siècle.

## Dans la peau d'un migrant

*De la Seconde à la Terminale*

Les phénomènes migratoires vus de l'intérieur. A travers une sélection de romans et de témoignages et la lecture d'extraits à haute voix, les lycéens s'identifieront à ces hommes, ces femmes et ces enfants, que la guerre ou la pauvreté ont, de tout temps, contraint à l'exil. Une présentation vivante et enthousiaste par les bibliothécaires, pour donner l'envie de la première page...

## *Tokaido / Les aventuriers du rails*

*6ème - 3ème*

Les jeux de société nous permettent une expérience du voyage, assis et attablés. La ludothèque vous propose une présentation et une initiation à deux grands classiques du genre.

*Tokaido* : 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.

*Les Aventuriers du rail*, un classique du jeu de placement, vous familiarise l'air de rien avec la géographie de l'Europe et des Etats-Unis, avec le mythe de la Frontière, avec la Révolution industrielle.

## *Sur les routes du Kentucky*

*De la 6ème à la 3ème*

*De la seconde à la Terminale*

Dans l'espace des Jeux vidéo, voyagez dans des mondes imaginaires et poétiques grâce à un vaisseau spatial ou vos pouvoirs magiques ou lancez-vous sur les routes du Kentucky, avec votre camionnette cahotante et votre vieux chien. Une visite adaptée en fonction du niveau de la classe.

---

Activité en classe entière - 2 heures

## De Marciac à Conakry

*6ème - 5ème*

Projection d'un documentaire sur la rencontre entre deux collèges, respectivement à Marciac en France, et à Conakry en Guinée, qui s'associent pour un concert. Un voyage musical, culturel et humain dont les élèves garderont à jamais l'empreinte, suivi d'une discussion autour des musiques du monde et de la notion de partage interculturel.

## Les aventures de Thésée et Ulysse

*6ème - 5ème*

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

## Voyage en Europe

*6ème - 3ème*

Projection d'un documentaire sur le voyage en Europe d'un dessinateur et d'un réalisateur, une aventure riche de rencontres et de créations artistiques. Les éléments narratifs du film seront notamment abordés.

## Voyage clandestin

*De la Seconde à la Terminale*

Projection d'un documentaire sur sur le voyage clandestin en train de marchandises, et l'univers des migrations contraintes. Nous étudierons en particulier comment la caméra et la bande-son restituent l'atmosphère du voyage.

## La Retirada

*A partir de la 3ème*

*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.

# La manipulation de l'information

*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*

## Le pouvoir de l'image

*4ème - 3ème*

Dans le monde médiatique qui est le nôtre, les images sont omniprésentes. Si elles sont d'une approche apparemment facile et immédiate pour les élèves, elles nécessitent toutefois des outils de lecture pour en permettre une utilisation réfléchie et critique. Cette séance se propose de leur faire découvrir différentes techniques de manipulation d'images, ainsi que des représentations graphiques susceptibles de transmettre les informations de façon orientée.

## Supercherie scientifique

*De la 4ème à la 3ème*

*De la Seconde à la Terminale*

A 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

*De la 4ème à la 3ème*

*De la Seconde à la Terminale*

A partir de romans et d'extraits choisis, découverte en littérature de la manière dont, dans les oeuvres dystopiques, l'information est contrôlée et manipulée.

## Papers, Please

*De la Seconde à la Terminale*

Plongez dans l'univers d'un jeu vidéo dystopique : *Papers, please* . Le jeu met en balance l'exigence du "jouer bien" et le sens compassionnel du joueur, dans une tension intelligente entre le ludique et la morale. Séance de jeu suivie de la projection d'un court métrage inspiré du jeu, et d'une courte discussion.

# *Oralité et rhétorique*

*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*

## Parler en public

*6ème - 3ème*

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

## Quatre jeux pour mieux s'exprimer

6ème - 3ème

Pour travailler l'oralité, le jeu est un bon moyen de débuter! Alors, venez tester avec vos élèves *Dixit*, *Texas Zombies*, *None sense* ou encore *Comment j'ai adopté un gnou* .

## Des outils pour accompagner une présentation orale

*6ème - 3ème*

Et pourquoi pas un atelier bureautique ? Ce module adaptable, selon vos besoins, vous permettra d'accompagner les élèves dans la réalisation de divers documents, notamment des diaporamas, très utiles pour préparer les présentations orales des examens de fin d'année. Ou comment s'initier très en douceur aux rudiments de la PAO, et du discours.

*Visite en classe entière - 2 heures*

## Speed-booking

*De la 6ème à la 3ème*

*De la Seconde à la Terminale*

Pouvoir lire, argumenter, convaincre, prendre la parole devant l'autre, gérer son stress, et tout cela en moins de 3 minutes, c'est le défi que vous propose cette visite.

## Seul en mer

*De la Seconde à la Terminale*

Avec le jeu *Seul en mer*, les élèves sont confrontés à la nécessité de mettre en place un débat au sien du groupe, de développer une argumentation critique, pour viser un consensus. Le travail de groupe peut parfois s'avérer bien plus efficace que la démarche individuelle.

## Savoir argumenter

*De la Première à la Terminale*

Parler, argumenter, convaincre, occuper l'espace, prendre confiance en soi : projection d'un documentaire sur l'apprentissage de la prise de parole en public.

## Comme à Broadway

*4ème - 3ème*

Chanter comme dans une comédie musicale de Broadway : une visite pour découvrir nos ressources en anglais, avant de chanter sur un extrait d'une bande originale de film assez connue…

# La Fabrique de la ville

*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 ville fictionnelle

*4ème - 3ème*

Venez découvrir des villes noires, angoissantes, historiques mais aussi des villes accueillantes et réconfortantes à travers une sélection de romans et bandes dessinées. Cette activité proposera vos élèves à la fois à une double sur la ville imaginaire, et une découverte d'un art pas toujours connu des plus jeunes : la BD.

## Quadropolis et Carcassonne

*4ème - 3ème*

Les jeux d'urbanisme sont nombreux. S'initier à l'un d'entre eux, c'est l'occasion, en passant, de s'interroger sur certains mécanismes de la construction des villes, tout en découvrant une pratique culturelle facile à importer dans la famille.

## Cities Skylines

*4ème - 3ème*

Le temps d'un jeu vidéo coopératif et de simulation, devenez maire et bâtissez votre propre ville, gérez les infrastructures et les transports. Serez-vous capables de relever les défis écologiques de la cité de demain ? Bienvenue dans Cities skylines !

Visite en classe entière - 2 heures

## L'invention des métropoles

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.

# Des récits
# pour mieux se connaître

*Visite en classe entière - 2 heures*

## Récits de vie

*4ème - 3ème*

Expériences réelles, récits de vie, livres miroirs, témoignages, introduction à ces romans qui aident l'adolescent à se construire, à s'identifier, à comprendre l'autre et soi-même

## L'oeuvre de Jean-Luc Lagarce

*De la Seconde à la Terminale*

Du théâtre au cinéma, une porte d'entrée dans l'œuvre de Jean-Luc Lagarce, en lien avec le programme de Première (enseignement de français).

# Tous différents, Tous égaux

*Visite en classe entière - 2 heures*

## Sensibilisation aux handicaps

*6ème - 3ème*

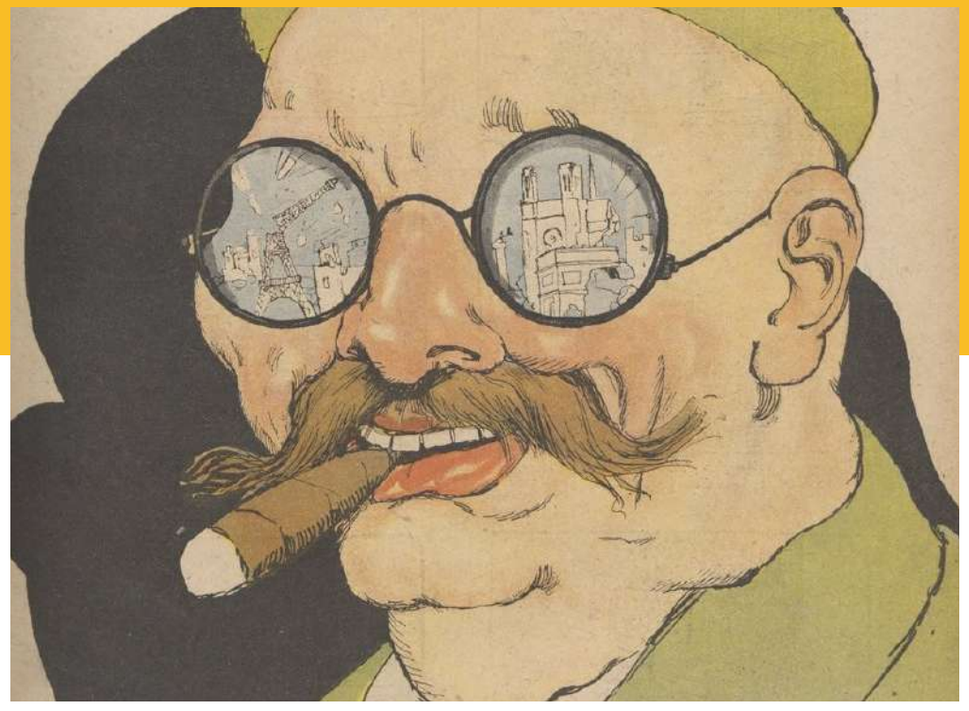
A travers une sélection de romans et grâce à des ateliers de sensibilisation, cette visite permettra à vos élèves de s'interroger sur la question du handicap. Comment mieux accepter la différence ? Visite couplant découverte de certains textes récents, et sensibilisation aux outils techniques qui rendent accessibles les œuvres aux personnes porteuses d'un handicap.

## Filles et garçons en littérature

*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.

# *Fictions guerrières*



*La classe est divisée en 2 groupes, chaque groupe participant successivement à un module de 45 min*

*Durée totale de l'accueil - 2 heures*

## Module 1 : Ce que la fiction dit du monde

*4ème - 3ème*

*De la Seconde à la Terminale*

La Première et la Seconde Guerre Mondiale, ainsi que les conflits les plus récents vus par les romanciers d'aujourd'hui : découverte d'extraits de textes.

## Module 2 : *Soldats inconnus*

*4ème - 3ème*

Un jeu vidéo historique où vont se croiser des parcours individuels tragiques inscrits dans la "grande" Histoire, de 1914 à 1917. Les éclairages sur le déroulement des batailles, la vie des Poilus ou l'organisation de la société parsèment le jeu et apportent un éclairage sur ce conflit qui a marqué l'humanité.

## Module 2 : *This war of mine*

*De la Seconde à la Terminale*

sur fond de conflit armé, l'histoire de ce jeu vidéo de survie est centrée sur les populations civiles prises entre deux feux et sur leur combat quotidien pour exister. En attendant un cessez-le-feu qui n'arrivera peut-être jamais, jeunes et moins jeunes se regroupent et tentent des expéditions afin de ramener de quoi survivre un jour de plus. Un jeu qui prend toute sa place dans le contexte actuel.

# Culture scientifique

## Mieux comprendre le monde, saisir les enjeux de demain

*Activités en classe entière - 2 heures*

### C'est quoi un son ?

6ème - 4ème

Une découverte musicale, une onde sonore qui se propage, une corde vocale en action, les premières notes d'une guitare... Qu'elle soit physique ou émotionnelle, la vibration régit l'univers des sons et de la musique. Visite au pays de la physique du son et ses caractéristiques, mais aussi initiation aux bons gestes pour se préserver des danger sonores.

### L'humain augmenté: Jeu de rôle.

De la 3ème à la Terminale

En 2057 a lieu un procès opposant une association civile à une entreprise qui fabrique des implants rétiniens. Les jeunes se confrontent aux questions éthiques, sanitaires, sociales ou économiques, et débattent. Le Jeu à débattre, format crée par l'association de chercheurs L'arbre des connaissances, animé par les équipes du Réseau des médiathèques, fait de vos élèves les avocats, penseurs, citoyens du futur. Au menu pédagogique : science, argumentation, art oratoire.

# Premiers pas
# vers la programmation

*De la 5ème à la 3ème*

*Niveau Seconde*

En une ou plusieurs séances, et grâce à des logiciels (Scratch, G Develop) ou à des robots, les élèves sont invités à découvrir quelques outils qui participent à la construction de la pensée algorithmique, et qui aident à s'entrainer au raisonnement informatique. Un premier pas vers la programmation, en quête de clés de décryptage d'un monde numérique en évolution constante.

RÉSEAU DES MÉDIATHÈQUES
Montpellier3M