



## COLLEGES – 2025/2026

*Inscription à partir de septembre, le nombre d'interventions possible est limité.*

### INTERVENTIONS DANS L'ETABLISSEMENT AUTOUR DU NUMERIQUE

*Une réunion préparatoire et de présentation des projets est conseillée en amont.*

*Intervention en classe*

**4<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup>**

#### **Quiz fake news : 1h**

Un atelier pour apprendre à détecter les fausses images (retouchées ou générée par IA), connaître les points de vigilance à avoir face à une information en général et savoir utiliser les outils de vérification de l'information.

#### **Faire la différence entre fait, opinion et publicité : 1h30**

Un atelier pour apprendre à distinguer information, point de vue et publicité.

A partir de coupures de presse, les participants apprennent à distinguer un article d'information d'un éditorial d'opinion, et découvrent les nouvelles formes de la publicité en ligne : publicité intégrée, partenariats publicitaires, placements de produits...

*Ces ateliers peuvent être proposés toute l'année, mais aussi en amont ou autour de la semaine de la presse en mars.*

**6<sup>ème</sup> à 3<sup>ème</sup>**

#### **Interventions sur temps sur midi : ¾ d'h**

*En salle multimédia, sur inscription (12 places maximum)*

##### **Scratch**

Scratch est un langage de programmation informatique qui permet de créer de petits jeux vidéo très rapidement. Au cours de l'atelier, les participants découvriront comment réalisant un jeu simple en enchaînant les conditions et les instructions.

##### **E-réputation**

L'e-réputation est l'image de soi qui apparaît quand on cherche notre nom sur Internet. Cette image, en plus de nous représenter, peut être un facteur lors de la recherche d'emploi. Lors de l'atelier, les participants découvriront que l'on laisse beaucoup de traces en ligne, qu'il est important de comportementaliser ses identités numériques, et découvriront les détails du droit à l'image dans un quiz.

##### **Selfies pour réseaux sociaux**

Avec le développement des appareils photos numériques intégrés à nos smartphones, les photos de nous-même sont plus omniprésentes que jamais. Mais pourquoi nos propres selfies sont toujours aussi peu flatteurs ? Les participants pourront découvrir le principe de la longueur focale et ses effets sur le visage, ainsi que l'impact de l'éclairage.

### VISITES DECOUVERTE DE LA MEDIATHEQUE

**6<sup>ème</sup> : 45mn**

Une visite top chrono pour découvrir les espaces et l'offre de la médiathèque. Après un temps d'échanges autour des pratiques de lecture des élèves, un exercice de repérage dans le classement des collections est proposé, ainsi qu'une présentation des dernières nouveautés.

#### **LA MÉDIATHÈQUE**

Centre culturel Athanor

2 avenue Anne de Bretagne

02 40 24 75 91

[mediatheque-jeunesse@ville-guerande.fr](mailto:mediatheque-jeunesse@ville-guerande.fr)