



COLLEGES – 2026/2027

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

5ème

E-réputation : 1h

Publie ou publie pas, données personnelles que l'on laisse en ligne, droit à l'image... Au travers de travaux de groupe suivis de mises en commun, les participants s'interrogent sur ce qu'ils publient en ligne et sur les bonnes pratiques à suivre.

4ème et 3ème

Quiz fake news et IA : 1h

Un atelier pour aiguiser son esprit critique face aux fake news, en particulier les contenus générés par intelligence artificielle ou les images retouchées. Adopter les bons réflexes face à une information (vérification des sources, croiser les informations...)

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.

6ème à 3ème

Interventions sur temps sur midi : 45 min

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 réaliser 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.

LA MÉDIATHÈQUE

Centre culturel Athanor

2 avenue Anne de Bretagne

02 40 24 75 91

mediatheque-jeunesse@ville-guerande.fr



VISITES DECOUVERTE DE LA MEDIATHEQUE

6^{ème} : 45 min

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.

INTERVENTIONS DANS L'ETABLISSEMENT AUTOUR DES LIVRES

6^{ème} à 3^{ème}

Intervention au CDI sur le temps du midi

Rencontre entre collégiens et bibliothécaires

La médiathèque vous propose de venir à la rencontre des collégiens pour un temps d'échange et de découverte : présentation des nouveautés jeunesse (romans, BD, mangas), coups de cœur, échange sur les lectures ...

Trois rendez-vous d'une durée de 45 min environ sont prévus dans l'année au CDI : début décembre, mi-mars et début juin.