

## Présentation de la malle d'animations numériques « Objectif Numérique ! »

### >> Présentation

La Médiathèque départementale a constitué un fonds important d'outils d'animation qu'elle met à disposition des bibliothèques tout au long de l'année pour faciliter l'élaboration d'animations : expositions, sélections thématiques, tapis narratifs, kamishibais,...

Face au développement du numérique, au succès remporté par le prêt des malles numériques, aux formations numériques, et aux premières expérimentations menées par la MDO sur les animations numériques, il semble pertinent d'accompagner les bibliothèques dans cette évolution en leur proposant une malle d'animation numérique.

Pour répondre aux demandes des bibliothèques qui organisent des animations tout au long de l'année, il sera proposé dès 2019 une malle d'animations numériques qui vient compléter l'offre numérique de la MDO.

Ainsi, en parallèle des malles numériques prêtées 4 mois, la malle « Objectif numérique » sera prêtée sur un temps plus court pour accompagner les bibliothèques dans l'organisation d'animations numériques : lecture à voix haute, contes numériques, ateliers d'écriture, jeux intergénérationnels, Initiation aux tablettes couplées avec les collections d'ouvrages de la bibliothèque...

### >> La malle d'animations numériques

Cette malle est composée de :

- **4 tablettes** avec une sélection d'applications spécifiquement sélectionnées pour mettre en place des animations numériques :
  - o ces applis toucheront un large public : les enfants, les adolescents, le grand public et les personnes âgées ; un focus sera fait pour travailler sur l'intergénérationnel
- **les livres à réalité augmentée**
- les contes interactifs de **la souris qui raconte**
- 1 cahier de coloriage animé aux éditions Animées
- une exposition à réalité augmentée « Voyages typographiques »
- **des fiches pratiques** pour mettre en place les animations réalisées par les équipes de la MDO

(cf annexes )

### >> Le contenu

- 1- **4 tablettes + des fiches pratiques**
- 2- **Livres interactifs et leurs applications**
  - 4 albums de la collection « Histoires animées » aux éditions Albin Michel



- 3 livres de la collections « Tétrok » aux éditions margot

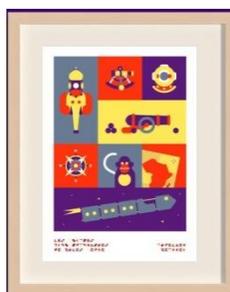
mise à jour le 31/07/2018



3- 1 cahier de coloriage animé aux éditions Animées



4- Une exposition à réalité augmentée « les Voyages typographiques de Jules Verne »



5- des applications

6- Une sélection de contes de la Souris qui raconte