



« MALLE OBJECTIF NUMÉRIQUE »

Une malle 100 % animation !



La malle « Objectif numérique » accompagnera les bibliothèques dans l'organisation d'animations numériques ponctuelles :

- Lectures à voix haute
- Contes numériques
- Ateliers d'écriture
- Jeux intergénérationnels
- Initiation aux tablettes couplées avec les collections d'ouvrages de la bibliothèque, etc.



Cette malle contient :

- 4 tablettes avec une sélection d'applications
- des livres à réalité augmentée
- des contes interactifs de « La Souris qui raconte »
- une exposition à réalité augmentée
- des coloriages animés
- des fiches pratiques pour mettre en place des animations dans la bibliothèque



15 m²



A partir de 3 ans

NIVEAU D'EXPERTISE



« MALLE OBJECTIF NUMÉRIQUE »

Une malle 100 % animation !



Prêt pendant **1 mois**, renouvelable 1 fois



- Proposer une animation numérique ponctuelle
- Attirer de nouveaux usagers dont les adolescents
- Favoriser l'intergénérationnel



Des fiches pour vous aider à monter des ateliers sont également disponibles sur le portail de la MDO dans la rubrique « **boîte à idées numérique** »



Ateliers avec la malle objectif numérique dans les bibliothèques du Mesnil-en-Thelle et Margny-lès-Compiègne en 2018



Pour des renseignements sur cette **malle numérique**, contactez sandrine.degry@oise.fr

