

PROGRAMME PEDAGOGIQUE DES BIBLIOTHEQUES

CYCLE 4 et lycée : de la 5e à la terminale



AXE 1 : COMPRENDRE LE MONDE ET LE QUESTIONNER

Thématique	Titre	Description	ADG	SEN	CAU	MLK	RQ	NIE	SAL
EMI - EDUCATION A L'IMAGE	Table MashUp	La table MashUp est un outil de création vidéo qui permet de créer des courts films. Les jeunes sont invités, grâce à des cartes, à choisir des séquences de films, des musiques et des bruitages	5e-3e						
	L'évolution de l'image animée : entre art, technologie et narration	Histoire et évolution des jeux vidéo depuis les années 60 jusqu'à nos jours.			5e-3e				
	Les secrets de l'intelligence artificielle	Quelle est l'origine de l'IA ? Quelle est son étendue ? Diaporama, quiz et jeu seront au programme.	5e-3e	5e-Lycée					
	Fake news : vrai ou fake ?	À l'heure où les images et les informations circulent à toute vitesse, comment faire le tri entre le vrai et le faux ? Cet atelier propose aux élèves d'apprendre à repérer les fake news, développer leur esprit critique et mieux comprendre l'impact de la désinformation dans notre société, à travers échanges, jeux et réflexion collective.	5e-3e	5e-Lycée	5e-Lycée	5e-3e	5e-3e	5e-Lycée	
	Quand la presse s'illustre	À travers une sélection d'illustrations de presse, les élèves sont invités à affûter leur regard, décrypter les messages visuels, comprendre l'intention du dessinateur et exprimer leur point de vue. Un atelier pour lire l'image, débattre et mieux saisir les enjeux de l'actualité.	5e-3e		5e-3e			5e-Lycée	
	Les écrans et nous	Quelle place occupe les écrans dans nos vies, depuis quand ? Ça sert à quoi un écran ? découvrez les bienfaits et incidences des écrans sur notre santé. Le diaporama sera suivi d'un quizz ludique		5e-3e					
ENVIRONNEMENT ET MONDE VIVANT	La fresque du climat	Jeu de cartes, ludique et coopératif, de sensibilisation aux causes et conséquences du dérèglement climatique (2h)	5e-3e						
	Respecte ta planète	À travers lectures, échanges et jeux, les élèves explorent les grands enjeux liés à l'environnement et découvrent comment agir à leur échelle. De la nature à la ville, du tri des déchets à la gestion de l'eau, cet activité sensibilise au respect de notre cadre de vie et encourage les gestes éco-responsables au quotidien.						5e-Lycée	
HISTOIRE / PATRIMOINE	Il était une fois l'Histoire	Jeu de culture générale. A l'aide de trois indices devinez un lieu ou monument, une personne célèbre ou un événement historique, puis reconstituez l'ordre chronologique. Du CE au lycée : plusieurs versions selon le niveau						5e-Lycée	
	Les secrets de la bibliothèque Oscar Niemeyer	Jeu de piste dans et autour de la bibliothèque pour en découvrir tous ses secrets. Une visite qui permet d'aiguiser son regard et découvrir quelques notions d'architecture.						5e	
	Histoire du livre	Un voyage à travers le temps pour découvrir l'évolution de la fabrication du livre, du Moyen Âge à aujourd'hui. À partir de manuscrits anciens, de tablettes et d'outils d'écriture historiques, les jeunes explorent les savoir-faire des artisans du livre, avant de s'initier à l'écriture à la plume d'oie.	5e-3e	5e-3e	5e-3e	5e-3e	5e-3e		5e-3e
	La correspondance à la Renaissance	À partir de l'ordonnance de François Ier pour la construction d'un bateau monumental au Havre, les jeunes découvrent la correspondance en France au XVIe siècle et révisent les codes de la lettre. Présentation suivie de l'écriture d'une lettre à la plume d'oie et d'une visite des réserves de la bibliothèque Armand Salacrou.							5e
	Histoires et mémoires	Cette activité invite à explorer l'histoire de l'esclavage et les enjeux de son abolition. Les jeunes sont amenés à réfléchir sur ce passé, ses conséquences, et les valeurs de liberté et d'égalité qui en découlent. Un temps de partage et de discussion pour mieux comprendre cette page importante de l'histoire et son impact aujourd'hui.					5e-3e	Lycée	
	Histoire des luttes et des droits	Découvrir des figures marquantes dans les sciences, les arts, le sport... et ailleurs, explorer des parcours inspirants, se repérer dans l'histoire des droits sur une frise chronologique... Différentes activités sont proposées, mêlant grande histoire et luttes pour l'égalité.		5e-Lycée					
	Visite guidée de la bibliothèque	Destinée aux lycéens et étudiants, cette visite guidée offre un regard approfondi sur deux lieux emblématiques du patrimoine havrais. À la bibliothèque Armand Salacrou, le parcours met en lumière ses collections et fonds patrimoniaux, révélant un espace chargé d'histoire et de mémoire. À la bibliothèque Oscar Niemeyer, la visite porte sur une architecture contemporaine singulière, symbole de la reconstruction et de la modernité, qui dialogue avec son environnement urbain. Chaque visite invite à comprendre ces lieux comme des témoins vivants de l'histoire et de la culture locale, en offrant une expérience enrichissante.						Lycée et +	Lycée et +
INCLUSION & SOCIETE	Halte aux clichés !	Un atelier de sensibilisation participatif qui invite à questionner les stéréotypes de genre, mais aussi les préjugés liés au racisme et au handicap. À travers des lectures, des échanges, des jeux et des débats, les jeunes sont invités à déconstruire les idées reçues pour construire ensemble une société plus égalitaire et respectueuse de toutes et tous. Chaque bibliothèque a ses propres thématiques.					5e-3e		

AXE 2 : LIRE, REGARDER, ECOUTER

Thématique	Titre	Description	ADG	SEN	CAU	MLK	RQ	NIE	SAL
ARTS VISUELS	Peinture vagabonde	Quand l'art sort de ses murs... Le musée MuMa s'invite à la bibliothèque pour une rencontre inédite avec une œuvre originale, soigneusement sélectionnée et exceptionnellement déplacée pour l'occasion. Accompagnée d'un guide-conférencier du musée, cette « peinture vagabonde » devient le cœur d'une visite commentée, accessible à tous.		5e-3e	5e-3e				
LITTÉRATURE & RECITS	Rencontre d'auteurs	Une occasion privilégiée d'échanger avec des auteurs autour de leurs œuvres, leurs inspirations et leur parcours. Ces rencontres invitent à la discussion, à la découverte et à l'ouverture sur la création littéraire. Ces rencontres sont liées à la programmation événementielle de la saison, notamment celle du festival Le goût des autres.	5e-3e	5e-3e	5e-3e	5e-3e	5e-3e	5e-3e	
	Le genre policier	Découverte ludique du genre policier à travers la lecture d'albums et de romans, bd, documentaires... du vocabulaire spécifique, la présentation des codes et personnages typiques. Les jeunes sont invités à résoudre collectivement des enquêtes, notamment grâce à des jeux d'investigation basés sur des indices dissimulés dans les livres, dans un esprit de collaboration.						5e	
	Mythologie	Partez à la rencontre des monstres, dieux et héros des grands récits mythologiques ! À travers la lecture d'albums et de mythes, les jeunes découvrent ces histoires fabuleuses et leur influence dans les arts et notre langage quotidien. L'activité peut inclure des jeux pour approfondir la connaissance des dieux, monstres et héros mythologiques.					5e-3e	5e	
	BD / Manga	Une initiation ludique et culturelle à l'univers de la bande dessinée sous toutes ses formes : de ses origines à ses grands courants contemporains, les enfants découvrent les spécificités de la BD, du manga et des comics. À travers des échanges, des jeux, des ateliers..., ils apprennent à reconnaître les genres, les codes narratifs et graphiques, tout en explorant des œuvres et des auteurs emblématiques.		5e-3e	5e-3e		5e-3e	5e	
MUSIQUE	Petite et grande histoire du vinyle	A l'heure des plateformes de streaming et des playlists, le vinyle est réapparu dans les magasins et les bibliothèques. Mais qu'est-ce qu'un vinyle ? Comment ça fonctionne ? Découverte de ce support musical et de son histoire grâce à des vidéos, un quiz et la présentation de pochettes célèbres.						5e	
	Musiques traditionnelles du monde	Les jeunes explorent différentes traditions musicales à travers un jeu d'association.					5e-3e		

AXE 3 : S'EXPRIMER, CRÉER, PARTAGER

Thématique	Titre	Description	ADG	SEN	CAU	MLK	RQ	NIE	SAL
S'EXPRIMER A L'ECRIT	Atelier d'écriture	À partir de lectures choisies, cette activité invite enfants et adolescents à libérer leur créativité par l'écriture. Individuellement ou en groupe, ils explorent les mots et développent leur imagination pour raconter des histoires, partager des émotions ou décrire des univers singuliers.						4e-Lycée	
S'EXPRIMER EN IMAGE	Les couleurs des Havrais	Un atelier de création artistique pour voir Le Havre en couleur, inspiré par l'exposition et le livre La boîte à couleurs des impressionnistes. Avec les bibliothécaires, explorez les œuvres des peintres, puis créez votre boîte à couleurs havraise. Inspirez-vous des teintes du Havre pour choisir et nommer votre couleur, établir un nuancier, et rédiger un texte poétique.						4e-Lycée	

	Titre	Description	ADG	SEN	CAU	MLK	RQ	NIE	SAL
DECOUVERTE GENERALE	DECOUVERTE DE LA BIBLIOTHEQUE	À travers des activités d'observation, un jeu de piste, une enquête, les enfants partent à la découverte de la bibliothèque. Ils en explorent les espaces, apprennent à repérer les documents et comprennent comment les livres, CD ou DVD sont classés. Cette approche ludique leur permet de s'appropriier le lieu, d'en connaître les règles et le fonctionnement, tout en développant leur curiosité, leur sens de l'organisation et leur goût pour la lecture. La séance peut se prolonger par un temps de lecture partagée, pour conclure la visite sur une note de plaisir et d'imaginaire.		5e-Lycée		5e-3e	5e-3e		
	RECHERCHE DOCUMENTAIRE	Une séance dédiée à la découverte des multiples services proposés par le réseau Lire au Havre. Les élèves explorent les différents espaces de la bibliothèque et se familiarisent avec les ressources physiques et numériques à leur disposition et accessible gratuitement. Une initiation à la recherche documentaire sous forme d'ateliers peut être proposée. Un temps pour comprendre, s'approprier et tirer parti de tout ce que la bibliothèque peut offrir, en vue de la poursuite de son cursus scolaire mais aussi pour ses loisirs.	5e-3e		5e-Lycée			5e-Lycée	
	VISITE LIBRE	Découvrir librement la bibliothèque, ses espaces, ses collections et ses services. Que ce soit pour flâner entre les rayons, feuilleter un livre, s'installer pour travailler ou poser des questions au personnel, chacun est libre de s'approprier les lieux à son rythme. Une première approche simple et conviviale pour se familiariser avec l'univers de la bibliothèque.	5e-3e	5e-Lycée	5e-Lycée	5e-3e	5e-3e	5e-Lycée	

Légende des bibliothèques et médiathèques

ADG : Anne de Gravelle / **SEN** : Léopold Sédar Senghor (Eure-Brindeau) / **CAU** : Caucriauville / **MLK** : Martin Luther King (Bléville) / **RQ** : Raymond Queneau (Mont-Gaillard) / **NIE** : Oscar Niemeyer (centre-ville) / **SAL** : Armand Salacrou (Patrimoine - centre-ville)

Toutes les bibliothèques transmettent leur programme détaillé sur demande et accueillent les groupes sur projet.