

PROGRAMME PEDAGOGIQUE DES BIBLIOTHEQUES

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

ANNEE 2026/2027



Ce programme s'appuie sur la charte de l'Education artistique et culturelle et ses 3 piliers : la connaissance, la pratique artistique, la rencontre avec les œuvres et les artistes.
Il est organisé selon 3 axes : Comprendre le monde et le questionner. - Lire, regarder, écouter. - S'exprimer, créer, partager
S'y ajoutent la découverte générale et les recherches documentaires, ainsi que les accueils sur projet.

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)

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 enfants sont invités, grâce à des cartes, à choisir des séquences de films, des musiques et des bruitages	5e-3e						
	Fake News : vrai ou fake ?	Images et informations circulent à grande vitesse. Mais comment distinguer le vrai du faux ? A travers un quiz, des échanges et l'atelier pratique "Crée ta fake news", les jeunes explorent la frontière entre le vrai et le faux et apprennent à développer leur esprit critique.	5e-3e	5e-Lycée	5e-Lycée	5e-3e	5e-3e		
	Fake News et IA : apprendre à vérifier l'information	Comment développer son esprit critique à l'ère de l'intelligence artificielle et comprendre l'impact de la désinformation dans notre société ? A travers un quiz, des réflexions collectives et la découverte de l'outil Vera, les jeunes apprennent à vérifier les informations et à adopter les bons réflexes pour s'informer de manière éclairée.						5e	
	L'IA et nous	« L'IA et nous » est un jeu créé par la bibliothèque Oscar Niemeyer pour sensibiliser les jeunes aux enjeux de l'intelligence artificielle, rendue possible par les récents progrès en mathématiques et en informatique. Il permet d'aborder des thèmes tels que l'impact écologique, la sécurité, la protection de la vie privée, la dépendance aux technologies et la responsabilité des humains face aux machines. Utilisable dans différents projets pédagogiques, il favorise également le développement de compétences comme l'esprit critique, l'argumentation, la prise de décision et le travail en groupe.						4e-Lycée	
	Numéville : Les éclaireurs du numérique	Numéville est un jeu coopératif créé par l'Institut du Numérique Responsable pour sensibiliser les jeunes à un usage plus responsable du numérique. À travers une aventure ludique, les participants découvrent des thèmes comme les réseaux sociaux, la cybersécurité, la désinformation ou l'intelligence artificielle. En répondant ensemble aux défis et en coopérant, ils développent leur esprit critique et prennent conscience que chaque usage du numérique implique des choix et des responsabilités.						4e-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-Lycée	5e-3e			5e-Lycée	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-Lycée						
	Ecologie : Le time-line du carbone	Vous connaissez sûrement le jeu de société Timeline, où il faut replacer des événements dans le bon ordre chronologique. La bibliothèque vous en propose une version « verte » pour découvrir de manière ludique les émissions de CO ₂ liées à nos activités quotidiennes. Dans ce jeu coopératif, les participants débattent et argumentent pour classer les activités de la moins à la plus émettrice de carbone, tout en développant leur esprit critique et leurs connaissances.						4e-Lycée	
HISTOIRE / PATRIMOINE	Histoire des jeux vidéo	Découvrez l'histoire et l'évolution des jeux vidéo en sons et en images depuis les années 60 jusqu'à nos jours.			5e-3e				
	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	

Thématique	Titre	Description	ADG	SEN	CAU	MLK	RQ	NIE	SAL
HISTOIRE / PATRIMOINE	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		
	Histoire 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	5e-Lycée	
	Histoire des luttes et des droits	Qui a créé le logiciel permettant d'envoyer l'homme sur la lune ? Qui a inventé le premier programme informatique ? Découvert le premier plésiosaure ? Elles s'appelaient Margaret Hamilton, Ada Lovelace et Marie Anning. Et oui, des femmes scientifiques, il y en a toujours eu, mais elles ont souvent été oubliées... Grâce à un jeu collaboratif, c'est le moment de les (re)découvrir, elles et leur(s) découvertes.		5e-Lycée					
	Histoire des luttes et des droits	Pour découvrir l'histoire de l'émancipation des femmes en France et dans le monde, pour la resituer dans l'Histoire générale, venez faire des équipes et jouer au Time Line !		5e-Lycée					
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
LITTÉRATURE & RECITS	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-Lycée		5e-3e	5e	
	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.	Selon programmation artistique						
	Mythologie	Partez à la rencontre des monstres, dieux et héros des grands récits mythologiques ! À travers la lecture d'albums et de mythes, les enfants 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		
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	

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	
	Autour de l'impressionnisme : Impression, quelle impression ?	Atelier d'écriture autour de l'impressionnisme: Au cours de cette séance, les adolescents sont conviés à une expérience immersive où leurs perceptions sensorielles, leurs regards et imaginaires sont les clés d'un voyage artistique personnel puis collectif. L'œuvre picturale choisie, Le Plongeon de Gustave Caillebotte, ne leur est révélée qu'au terme de l'exercice, afin de préserver la pureté de leurs impressions. Ils s'amenés à observer, ressentir, inventer et écrire, en mobilisant les cinq sens, pour produire une création originale.						4e-Lycée	
S'EXPRIMER A L'ORAL	Des jeux pour penser, coopérer, s'exprimer	Présentation de l'univers du jeu de société et séance de découverte de jeux de société					5e-3e		
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-Terminale						4e-Lycée	

DECOUVERTE GENERALE & RECHERCHES	Titre	Description	ADG	SEN	CAU	MLK	RQ	NIE	SAL
	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'approprier 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.		collège -lycée		collège	collège		
	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.	collège		collège -lycée			collège -lycée- études sup.	lycée- études sup.
	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.	collège	collège -lycée	collège -lycée	collège	collège	collège -lycée- études sup.	
	ACCOMPAGNEMENT AUX METIERS	L'usage de la bibliothèque avec différents publics dans un cadre professionnel : petite enfance, éducation/animation, seniors, handicap, accompagnement social... Il s'agit de fournir aux élèves, étudiants et adultes en formation les clés de l'usage des bibliothèques : le livre et la lecture, mais aussi l'ensemble des services qu'offre une bibliothèque quel que soit l'âge ou la situation.	lycée	lycée	lycée	lycée	lycée	lycée	

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