

LES RESSOURCES NUMÉRIQUES POUR LES ENFANTS de 0 à 12 ans



L'ESPACE JEUNESSE



L'**Espace Jeunesse de la MIOP** est un univers spécialement dédié aux enfants de **0 à 12 ans**. Cette bibliothèque numérique a pour ambition de stimuler la curiosité et la réflexion de l'enfant, de l'accompagner dans sa pratique quotidienne et spontanée du web.

Ses différentes **rubriques thématiques** aux noms évocateurs (Lire pour rêver et s'évader, Explorer le monde, Découvrir les sciences, Sortir, jouer, bricoler, Vivre ensemble, Aide aux devoirs, Internet en expert, Pour les 0-6 ans) présentent des **ressources sélectionnées** par les bibliothécaires pour leur qualité et leur intérêt documentaire (magazines, sites internet, nouveautés et coups de cœur) et le calendrier des différents **rendez-vous culturels** sous ses différentes formes : contes, lectures, exposition, spectacles, concerts...

LA RUBRIQUE « INTERNET EN EXPERT »



Internet en expert



Communique sans danger



Ateliers "Communique sans danger"

L'atelier "Communique sans danger" est conçu en partenariat avec Internet Sans Crainte, le programme national de sensibilisation des jeunes aux enjeux et dangers d'Internet, qui a un atelier ludique de 45 mn qui alterne vidéos, quiz et jeux :

- Tu découvras ce qu'est Internet et comment cela fonctionne.
- Tu connais les différents moyens de communication sur Internet et leurs dangers.
- Tu comprends comment aborder les bases offertes.
- Tu apprendras à bien communiquer en étant responsable et en protégeant tes informations personnelles.

1. Pour t'inscrire à l'atelier, clique [ici](#) 2. Pour télécharger le momenta, clique [ici](#)

Bien chercher pour bien trouver



Ateliers "Bien chercher pour bien trouver"

Lors de l'atelier "Bien chercher pour bien trouver" qui est un atelier ludique de 45 mn alternant vidéos, quiz et jeux :

- Tu apprendras à reconnaître les différents types d'informations disponibles sur Internet.
- Tu maîtrises les outils qui permettent d'y accéder : moteurs de recherche, annuaires, encyclopédies en ligne.
- Tu t'intéresses à ces outils pour trouver l'information nécessaire à ton exposé ou pour satisfaire ta curiosité.
- Tu apprendras à évaluer et noter l'information.

1. Pour t'inscrire à l'atelier, clique [ici](#) 2. Pour télécharger le momenta, clique [ici](#)

Ton premier diaporama



Ateliers "ton premier diaporama"

Lors de l'atelier "Créer ton premier diaporama" qui est un atelier ludique de 45 mn :

- Tu apprendras à utiliser un logiciel libre de présentation interactive.
- Tu apprendras à créer une présentation animée de tes recherches.

1. Pour t'inscrire à l'atelier, clique [ici](#) 2. Pour télécharger le momenta, clique [ici](#)

Accès pro. © 2006-2018 - Propulsé par Boleh

La rubrique « Internet en expert », disponible sur l'Espace jeunesse de la médiathèque, détaille le contenu de **trois ateliers Internet** et de **leurs ressources associées** :

-  *Communique sans danger*
-  *Bien chercher pour bien trouver*
-  *Crée ton premier diaporama*

Les enfants peuvent ainsi bénéficier à **la demande et sur rendez-vous** d'une formation **gratuite**. Ces 3 ateliers d'une **durée de 45 mn**, sont animés tout au long de l'année scolaire par les bibliothécaires jeunesse. Tout pour devenir un usager averti, responsable et efficace.

NOS RESSOURCES EN LIGNE



Des jeux éducatifs et des activités d'éveil aux langues étrangères pour enfants. Retrouvez des contes des comptines et des jeux en français, anglais, chinois, espagnol, portugais, douala. Pour apprendre en s'amusant.

Plus de 300 histoires à lire, écouter et raconter pour les enfants de 3 à 9 ans. Disponibles partout et tout le temps sur ordinateurs et tablettes

1 – Aller sur le site de la médiathèque :

<http://www.mediathequeouestprovence.fr>

2 - Aller sur **RESSOURCES EN LIGNE**

3 - Cliquer sur **RESSOURCES NUMERIQUES**

4 - Cliquer sur **ENFANTS**

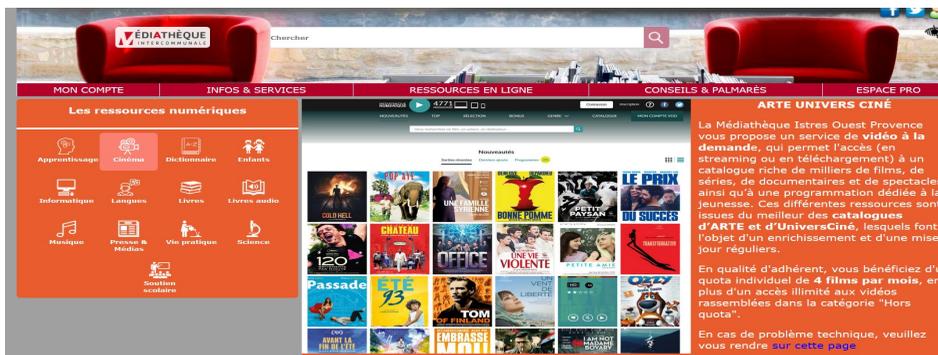
5 - Cliquer sur **KIDILANGUES** ou **STORYPLAY'R**

5 - Enregistrer vos identifiants de la médiathèque :

identifiant + mot de passe

ARTE VOD

Un service de vidéo à la demande qui permet l'accès à une programmation dédiée à la jeunesse. En qualité d'adhérent, tu bénéficies d'un quota de 4 films par mois.



1 – Aller sur le site de la médiathèque :

<http://www.mediathèqueouestprovence.fr>

2 - Aller sur **RESSOURCES EN LIGNE**

3 - Cliquer sur **RESSOURCES NUMERIQUES**

4 - Cliquer sur **CINÉMA**

5 - Cliquer sur **ARTE VOD**

6 – Cliquer sur **GENRE**

7 – Choisir **JEUNESSE** puis ton genre préféré parmi ceux proposés

8- Enregistrer vos identifiants de la médiathèque :

identifiant + mot de passe

LES TABLETTES



A compter du 12 septembre 2018, les enfants de moins de 12 ans y auront accès dans chaque pôle jeunesse du réseau à condition d'être adhérent de la médiathèque et de présenter sa carte aux bibliothécaires pour s'inscrire. Un casque pourra être également fourni sur demande, en contre partie de la carte d'adhérent.

Ce service est disponible aux horaires d'ouverture des médiathèques. Sa clôture est néanmoins fixée 30 mn avant la fermeture des établissements.

La consultation est strictement individuelle et se fait exclusivement sur place, dans les espaces dédiés à cet effet au sein des médiathèques.

Les enfants de moins de 6 ans devront cependant être accompagnés d'un adulte responsable. L'utilisation du matériel est strictement personnelle, en aucun cas l'utilisateur ne peut en confier l'usage et la garde à autrui. La durée de consultation des tablettes numériques tactiles est limitée à 30 minutes par jour.

Dès la fin de l'année, les bibliothécaires jeunesse proposeront des RDV numériques.

Les tablettes numériques tactiles pour les enfants proposent un choix d'applications rigoureusement sélectionnées par les bibliothécaires jeunesse ainsi que l'accès à Internet via le navigateur Safari.

Les applications sont organisées en dossiers, correspondant aux rubriques de l'Espace Jeunesse.

Installez-vous confortablement

et partez à leur découverte !

LIRE POUR RÊVER ET S'ÉVADER



ANUKI : Cette application a été développée à l'initiative de la Bibliothèque Départementale de la Somme, à partir de la bande dessinée sans texte *Anuki*. Elle permet de suivre une histoire inédite d'*Anuki*, de découvrir des jeux, de réaliser une bande dessinée et de comprendre les étapes de création.

Pour les plus de 8 ans



LIL'RED : Dans un univers graphique et sonore très réussi, vous allez découvrir une histoire du *Petit Chaperon rouge* plus proche de la version des frères Grimm que de celle de Perrault. Sans paroles et sans texte, c'est l'enfant qui fait avancer l'histoire en touchant l'écran, en guidant les personnages ou en interagissant avec l'environnement.

Pour les 4-6 ans



LE PETIT CHAPERON VERT : Le conte du Petit chaperon rouge revisité avec une touche d'écologie, de bio, de yoga et surtout beaucoup d'humour ! Une belle découverte, avec des animations qui s'intègrent parfaitement dans le récit, qu'il s'agisse des mouvements dans le décor ou des recettes pour trouver l'antidote qui réveillera grand-mère...

Pour les 4 et plus



LA PETITE SORCIÈRE À L'ÉCOLE : Un subtil mélange entre histoire, dessin animé, animations à déclencher et jeux, entraîne les enfants dans une quête pour réussir un tour de sorcellerie un peu particulier...

Pour les 4-9 ans



MAX ET LILI : Max et Lili investissent les tablettes avec gaité !

Avec eux les mots se cachent ou s'inversent, les cases se mélanger et les illustrations se transforment. Huit jeux simples mais bien pensés, amusants et incitatifs dans l'univers de héros d'albums appréciés des enfants.

Pour les 6-9 ans



LA GRANDE FABRIQUE DE MOTS : Adaptation du best-seller d'Agnès de Lestrade, aux allures de livre d'images pour enfants.

De nombreux minijeux intégrés dans l'histoire, de très belles illustrations artistiques et de nombreuses possibilités d'interaction.

Pour les 5-9 ans

VIVRE ENSEMBLE



JOJO'S KITCHEN IN ITALIA : Jojo le cuistot est un anti-héros qui fait des tâches et des bêtises. Même si, avec l'aide de l'enfant, il finira ses recettes et les dégustera, il travaille dans une ambiance pour une fois non aseptisée et peut faire exploser la cuisine s'il n'est pas vigilant .

Pour les 4-7 ans



SCRATCH JUNIOR : La référence pour apprendre à coder ! Une plateforme pour apprendre les bases de la programmation à partir de 8 ans. Scratch transpose en blocs graphiques les commandes de programmation de base. On peut donc créer des animations en empilant différents blocs. Bref, on programme pour de vrai !

Pour les 5-7 ans



LA MAGIE DES MOTS : Une application d'expérimentation et d'apprentissage de la langue française (lettres, sons des lettres, lecture et écriture), pour composer librement ses premiers mots et expérimenter ce que font B et A. Magique et vraiment excellent !

Pour les 3 ans et plus.



LES MONSTRES : Les enfants sont fans de monstres ! là mais on leur en sert sur un plateau très coloré. Des monstres comme cela n'ont d'effrayant que le nom et ça tombe bien parce-qu'on va en faire ce qui nous plaît. Couleurs, sons, apparence ... Tout est à moduler.

Pour les 4-8 ans



LA MAISON DU PÈRE NOËL : Noël se prépare toute l'année !

Pour découvrir ce que fait le père Noël chez lui et l'aider à préparer la fête.

Pour les moins de 6 ans.



FIETE FÊTE NOËL : Un très joli calendrier de l'Avent pour découvrir chaque jour une jolie petite surprise : un jouet, une décoration...

À partir de 2 ans.

DÉCOUVRIR LES SCIENCES

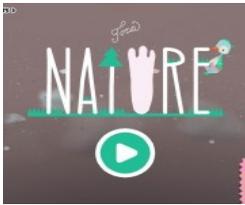
SPOT



SPOT : Un voyage au centre d'une terre inconnue... De zoom en zoom, les portes s'ouvrent, les univers se croisent et se recourent. Avec les illustrations foisonnantes et folles de David Wiesner. Pour les 4 ans et plus



FANTASTIC DINOSAURS : Une application livresque, une encyclopédie sur les dinosaures, qui donne envie de se perdre dans les mots et images et de découvrir comme une balade la diversité de reptiles disparus. Pour les 5-12 ans



TOCA NATURE : Pour créer un petit monde de forêts et de lacs, peuplé d'animaux sauvages et partir à la découverte de la faune et de la flore, se transformant en explorateur. Une très belle expérience de création et de jeu. Pour les 5-10 ans



BOTANICULA : Un monde magique, bocager et créatif. Un jeu regorgeant d'inventivité, d'humour et de surprises pour aider cinq justiciers à sauver leur monde forestier. De tableaux en tableaux, vous devrez trouver des indices poursuivre votre quête. À partir de 5 ans en famille, à partir de 9 ans en solo.



PETTING ZOO : Le zoo extraordinaire de Christoph Niemann, c'est quelque chose ! Cette application déborde de créativité – humaine et animale ! Elle met en scène et en animation des animaux de toutes sortes avec l'aide des lecteurs. Dès 1 an



ANISCIENCE : Ce carnet de notes d'une souris botaniste, emmène les enfants à la découverte de la faune et de la flore. Une promenade bien agréable. Pour les 4-10 ans



LE CORPS HUMAIN : « Comment c'est à l'intérieur de mon corps? ». Des réponses claires à cette question. Les illustrations et les explications sont accessibles à un jeune public. Et en plus, c'est largement interactif ! Pour les 6-8 ans

EXPLORER LE MONDE



ATLAS DU MONDE : Une application interactive où l'on parcourt la planète pour découvrir les éléments représentatifs de chaque région, pays ou continent : architectures, drapeaux, animaux, personnages...En bonus: des jeux pour tester ses connaissances.

À partir de 6 ans



MAISONS : Explorez des maisons uniques à travers le monde. Visitez l'espace, cuisinez, décorez et personnalisez chaque espace. Des Etats-Unis jusqu'en Mongolie, du Yémen au Guatemala, un voyage s'impose !

À partir de 4 ans



AFRIQUE : AVENTURES D'ANIMAUX : Le jeu éducatif le plus complet sur le thème des animaux d'Afrique: 184 animaux à découvrir en photos, vidéos et puzzles !

À partir de 3 ans



MÉTAMORPHABET: IMAGINATIVE ABC'S : Les lettres de l'alphabet se transforment sous nos actions. Étonnantes, mouvantes, créatives, elles nous plongent dans l'univers onirique de Patrick Smith.

À partir de 3 ans



GO AWAY, BIG GREEN MONSTER ! : Version numérique de l'album classique de la littérature de jeunesse de l'auteur américain Ed Emberley *Va t'en grand monstre vert*. Peurs et rires assurés ! En anglais lu par l'auteur himself.

À partir de 3 ans



GALLICADABRA : Une sélection, par la BnF, de titres qui pour la plupart ne sont plus édités, mais qui ont été « choisis pour leur importance au sein du patrimoine littéraire pour la jeunesse et la qualité de leurs illustrations ». 30 histoires d'animaux.

À partir de 3 ans

POUR LES 0-6 ANS



UN JEU : Adaptation numérique de l'album d'Hervé Tullet. Véritable atelier de découvertes, elle propose 15 activités que les enfants vont pouvoir expérimenter à leur rythme : ils vont pouvoir dessiner, inventer des musiques, créer des spectacles... Simple, créative et efficace.

Pour les 2 ans et plus



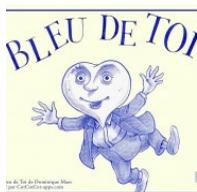
MA PETITE CHENILLE QUI FAIT DES TROUS : La petite chenille d'Eric Carle prend vie dans cette application interactive en 3D. L'enfant joue avec elle, l'aide à explorer le monde, participe à de nombreuses activités. De très belles scènes, colorées et lumineuses, des jeux individualisés,

Pour les 2-5 ans



DANS MON RÊVE : Création simple, originale, écrite et illustrée par Stéphane Kiehl. Les histoires, multiples, sont racontées par Tom Novembre. L'enfant crée une image, une petite histoire, un texte ou une illustration, glisse d'un rêve à un autre.

À partir de 3 ans



BLEU DE TOI : Cette application offre aux enfants une merveilleuse histoire contée et mise en musique par Dominique Maes. De magnifiques illustrations dessinées au bis, un univers musical très réussi, c'est un conte ludique et interactif, très poétique.

À partir de 4 ans



MOI , J'ATTENDS : Excellente adaptation de l'album éponyme de Serge Bloch et Davide Cali. C'est une histoire à toucher, l'histoire de la vie symbolisée par un fil rouge qui se déroule, s'allonge jusqu'à la fin. André Dussolier accompagne la lecture, sa voix incarne le personnage au fil de l'histoire.

À partir de 4 ans

à chacun le sien



À CHACUN LE SIEN : Album numérique réalisé par l'auteur illustrateur Davide Cali. On peut suivre la laisse de 12 maîtres différents, et chaque scène propose une animation différente.

À partir de 4 ans



LE SINGE AU CHAPEAU : Drôle et très mignon, le singe au chapeau découvre son environnement à travers 9 scènes de la vie quotidienne. Le jeune lecteur interagit avec lui et l'aide dans certaines situations.

À partir de 18 mois si accompagné

SORTIR, JOUER, BRICOLER



TOCA BAND : Éveiller et favoriser la créativité : 16 personnages pour composer votre groupe musical . Ludique et rythmé (3 niveaux :lent, médian, rapide). On découvre la musique et la rythmique.
À partir de 2 ans



VISUAMUSIO : C'est une petite perle musicale et créative, une application qui invite à la création. VisuaMusio permet de composer librement des suites de sons et de formes qui mises bout à bout forment une partition aléatoire. En anglais.
À partir de 12 mois



LE MONDE DE CHRISTIAN VOLTZ : Connaissez-vous cet artiste, qui avec toutes sortes de matériaux construit des univers surprenants pour raconter la vie et le monde ? Une invitation à rentrer dans son atelier, pour jouer avec de multiples éléments, pénétrer dans son monde à travers une histoire animée. 6 jeux loufoques et inventés à la manière de...
Pour les 6-8 ans

Pompidou Kids



POMPIDOU KIDS : Une belle promenade dans les oeuvres du musée tout en invitant en permanence au jeu.
Pour les 4-9 ans



LITTLE THINGS FOREVER : Tiens, une chouette ! Mais non, en y regardant de plus près, cette chouette est constituée de dizaines d'objets colorés et mélangés, tous disposés pêle-mêle. 4 mots s'affichent soudain à droite de l'écran. C'est parti, il ne nous reste plus qu'à les retrouver dans ce bazar.
À partir de 4 ans



LES P'TITES POULES : Carmelito, Belino Coquillette et Colbert sont au départ de la course. Après les albums, voici le jeu de société sur tablette.
À partir de 4 ans.

Notes

Notes

Où nous joindre ?

Cornillon-Confoux

04 90 50 41 40

Entressen

04 90 50 67 01

Fos-sur-Mer

04 42 11 27 58

Grans

04 90 55 85 69

Istres

04 42 11 24 62

Miramas

04 90 58 53 53

Port-Saint-Louis-du-Rhône

04 42 86 10 11

Retrouvez-nous sur le site :

www.mediathequeouestprovence.fr



Médiathèque Intercommunale Istres Ouest Provence

