





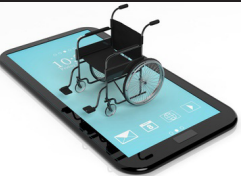


# Formations Souris Grise Programme 2017


	<b>La tablette et le public adulte</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Faire découvrir la tablette aux adultes</li><li>• Panel d'applications pertinentes</li><li>• Des idées d'ateliers numériques clé-en-main</li></ul>
	<b>Gérer un parc de tablettes</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• L'achat des ressources</li><li>• Maintenance du parc</li><li>• Gestion technique et humaine</li></ul>
	<b>Produire des contenus en ligne</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Site/blog/réseaux sociaux : règles d'écriture</li><li>• Elaborer une stratégie de contenus</li><li>• Travaux pratiques d'écriture</li></ul>
	<b>Réseaux sociaux et lieux de culture</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Quel(s) réseau(x) choisir ?</li><li>• Créer les comptes, publier ses premiers posts</li><li>• Bien publier sur les réseaux sociaux</li></ul>
	<b>Stratégie numérique pour la médiathèque</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Usages et enjeux du numérique en médiathèque</li><li>• Le numérique, vecteur culturel</li><li>• Travailler en équipe et entreprendre ensemble</li></ul>
	<b>La veille professionnelle</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Les différents types de veille et leurs enjeux</li><li>• S'organiser pour veiller sans surcharge de travail</li><li>• Découvrir les outils pour travailler seul ou en équipe</li></ul>






**Tablettes, handicaps et accessibilité**

- Préparer des tablettes accessibles
- Fonctionnalités natives et usages simples
- Découverte d'applications et d'ouvrages adaptés




**Temps périscolaires : osez le numérique !**

- Des idées d'animations innovantes
- Ateliers courts au long cours
- Éduquer aux médias tout en s'amusant




**Tabletus ! La parentalité numérique**

- Accompagner la parentalité numérique
- Transmettre des règles adaptées selon les âges
- Répondre aux questions des parents sur le numérique




**Ateliers numériques pour enfants**

- Découvrir la diversité de l'offre numérique jeunesse
- Des ateliers autour de l'écrit, du jeu, de la musique
- Concevoir une animation de A à Z




**Livre jeunesse, numérique et hybride**

- Les explorations digitales du livre de jeunesse
- Expérimenter livres complices et albums créatifs
- Les nouveaux ponts entre écran et papier




**La rentrée des applications jeunesse**

- Les dernières sorties applicatives
- Apprendre à sélectionner et critiquer
- Des idées de médiation clé-en-main




**Le numérique au service de l'intergénérationnel**

- Des ateliers numériques pour tous
- Initier aux pratiques et contenus numériques
- Tisser des liens entre les générations




**Le livre numérique dans tous ses états**

- Petite histoire du livre numérique
- Définition, formats et supports
- Les offres dédiées aux bibliothèques




**Bande dessinée digitale**

- L'offre jeunesse et adulte
- Les services en ligne
- Médiation autour de la BD digitale




**Décryptage de l'ado-numérique**

- Portrait-robot de l'ado-numérique
- Quelles applis dans les mobiles des ados ?
- Fablab, code, robots : nouvelles créativités numériques



**Animations numériques pour les ados**

- Des ateliers co-crésés avec les jeunes
- Préparer des séances de jeu collectives
- Inventer le club de lecture du futur



**Jeux vidéo, mobiles et sociaux**

- Le jeu dans la construction de l'enfant
- Types et modes de jeu
- Accompagnement et prévention