

## LE PROJET - Les grands axes

Le Voyage - Cap vers de nouveaux horizons

### Quoi ?

Approfondir ses connaissances

Des atlas, des ouvrages de géographie

Ouvrir ses horizons

Des guides de voyage

Des récits de voyage et d'aventures

### Pour qui?

Pour tous , géographes, voyageurs, curieux

### Comment ?

Un espace dédié mutualisé avec l'OT

Des collections de géographie développées

Des rencontres tout au long de l'année

Ex: Janvier 2023, Exposition "Ailleurs" avec le Musée de l'illustration jeunesse de l'Allier.

## LE PROJET - Les grands axes

Rayonnement du patrimoine écrit

### Quoi ?

- 100.000 documents patrimoniaux de grande valeur
- Le patrimoine écrit des abbayes vosgiennes
- Des fonds littéraires d'une immense richesse
- Des fonds iconographiques avec un fort intérêt local

### Pour qui?

- Adultes (conférences, expositions)
- Jeunes (classes patrimoine, ateliers)
- Chercheurs et universitaires

### Comment ?

- Des espaces d'exposition et de mise en valeur des fonds
- Un espace dédié à la consultation
- Bibliothèque numérique Limédia
- Des conférences
- Des produits dérivés

## LE PROJET - Les grands axes

Les Apprentissages - Apprendre aux autres et des autres

### Quoi ?

#### SAVOIR

Assouvir sa curiosité et sa soif de culture

#### SAVOIR FAIRE

Formation professionnelle et pratique de loisirs tout au long de la vie

#### SAVOIR ÊTRE

Être en harmonie avec son environnement et ses pairs

### Pour qui?

Personnes en recherche d'emploi ou reconversion

Publics en difficulté

Adolescents : collégiens, lycéens

Passionnés et curieux

### Comment ?

Des ressources documentaires et numériques

Médiation, mise en relation, échanges de connaissances

Liens avec les partenaires

Des événements et des rencontres

## LE PROJET - Les grands axes

Se rencontrer et jouer à la Boussole

### Pourquoi ?

Proposer un projet culturel éloigné de l'image conventionnelle des médiathèques

Faciliter les échanges et la convivialité

Favoriser les rencontres intergénérationnelles

### Quoi ?

Jeux de société :

Jeu sur place, animations, soirée jeux.

Jeux vidéo :

Prêt, salle jeux vidéo, tournois et médiation.

Jeux grandeur nature :

Escape game, murder party, ...

### Pour qui?

Tous les usagers individuels

Groupes constitués

## LE PROJET - Les grands axes

Éducation Artistique et Culturelle

### Pourquoi ?

S'inscrire dans le projet Culturel de Territoire  
Rejoindre la démarche EAC de l'Éducation Nationale  
Sensibiliser aux oeuvres et aux médias

### Comment ?

Classes patrimoine : le Moyen Age, histoire du livre, etc  
L'illustration

À partir d'expositions d'originaux en partenariat avec  
le musée de l'illustration jeunesse de l'Allier

Éducation aux Médias et à l'Information

Voyages : création de carnets de voyage

## LE PROJET - Les grands axes

### L'action culturelle

#### Quoi ?

- Des expositions issues de nos collections propres et de celles de nos partenaires.
- Conférences et temps d'échanges.
- Concerts , rencontres d'artistes, d'écrivain, présentations de spectacles.
- Heure du conte et ateliers pour la jeunesse et les familles.
- Participation aux évènements nationaux : Nuit de la Lecture, Partir en Livre, fête de la Musique, JEP, festival de la Poésie

#### Comment ?

- Des rendez-vous réguliers pour gagner en visibilité, faciliter le repérage et l'appropriation par le public
- Une inscription dans le contexte local en lien avec les partenaires.
- Une mise en avant des point fort de la Boussole:  
Les apprentissages, la géographie, le patrimoine, le jeu.

## LE PROJET - Les grands axes

La médiation numérique

### Pourquoi ?

- Faire participer les usagers à l'innovation technologique
- Lutter contre la fracture numérique
- Développer les usages et bonnes pratiques
- Valoriser notre patrimoine écrit
- Proposer des espaces et des temps ludiques
- Développer la créativité

### Quoi ?

- Des espaces adaptés: salle informatique, jeux vidéo.
- Des équipements modernes :
  - Imprimante 3D, tablettes, consoles de jeux dernière génération, lunettes de réalité virtuelle, drone, robots
- Des médiateurs
- De l'échange de ressources numériques

## LE PROJET - Les grands axes

Ils sont déjà partie prenante du projet

- Le Sillon Lorrain
- L'Office de Tourisme Intercommunal
- Le FIG
- BMI, Bibliothèque Stanislas
- Éducation Nationale / PRE
- Mission locale de SDDV
- L'IUT
- Le musée de l'illustration jeunesse de l'Allier
- Le musée Pierre Noël
- La maison de l'enfance F. Dolto
- Vosgelis
- Pôle Emploi
- Les RAM
- Envie d'agir
- L'école de la 2ème chance
- Coallia
- Cap emploi
- Association Weick
- Société Philomathique Vosgienne
- Les centres sociaux
- COD