

**Programme d'innovation pour les bibliothèques publiques**

**19e Prix de l’innovation**

**Pour l’apprentissage STEAM dans les bibliothèques publiques**

**Formulaire de candidature**

**Type de bibliothèque (veuillez cocher une case):**

o **Une bibliothèque publique** est une bibliothèque ouverte au grand public, qui met à disposition toutes sortes de connaissances et d'informations. La principale source de financement est le gouvernement local/régional/national.

* **Une bibliothèque communautaire** est une bibliothèque qui est principalement financée par les contributions de la communauté et qui met à disposition toutes sortes de connaissances et d'informations.

**Nom ou titre du programme/de l'activité STEAM de la bibliothèque:**

|  |
| --- |
|  |

**Sélectionnez tous les domaines couverts par votre programme/activité STEAM:**

* **Sciences**
* **Technologie**
* **Ingénierie**
* **Arts**
* **Mathématiques**

**Coordonnées de la bibliothèque:**

|  |  |
| --- | --- |
| Nom de la bibliothèque |  |
| Adresse |  |
| Numéro(s) de téléphone |  |
| Pays |  |
| URL du site internet / Facebook de la bibliothèque (le cas échéant) |  |
| Personne de contact principale pour la candidature (nome) |  |
| Adresse électronique de la personne de contact principale \* |  |
| Responsable de la bibliothèque (nom et prénom, e-mail/téléphone) |  |

*\* Assurez-vous que votre adresse électronique est correcte, car nous l'utiliserons pour vous informer de l'évaluation de votre candidature.*

1. **Informations générales sur votre bibliothèque:** Fournissez une brève description de votre bibliothèque pour situer le contexte de cette demande. Veuillez inclure un bref aperçu des autres services, programmes et activités de votre bibliothèque, ainsi que de la communauté qu'elle dessert.[Remarque: nous ne cherchons pas à connaître l'histoire de la bibliothèque. Nous voulons connaître les activités actuelles et la manière dont la bibliothèque répond aux besoins de la communauté]. (Pas plus de **200 mots**)

|  |
| --- |
|  |

1. **Historique du programme/de l'activité**. Veuillez décrire quand et pourquoi votre bibliothèque a lancé le programme/l'activité d'apprentissage STEAM que vous présentez à ce prix. Pensez à inclure des informations contextuelles pertinentes sur le programme/activité, telles que des statistiques communautaires, des données sur le cadre de vie, la vie familiale et les revenus, les infrastructures éducatives et sociales disponibles. Concluez par des informations sur le groupe cible choisi pour le programme/l'activité. (Pas plus de **200 mots**)

|  |
| --- |
|  |

1. **Décrivez le programme/l'activité**. Veuillez décrire l'approche, la stratégie et les principales activités du programme d'apprentissage STEAM de votre bibliothèque. N'oubliez pas de fournir des détails sur les appareils numériques (par exemple, les tablettes électroniques, les lecteurs électroniques) et sur le contenu et les ressources numériques que vous avez sélectionnés pour le programme/l'activité. Précisez où l'activité se déroule (à l'intérieur d'une bibliothèque, dans un réseau de bibliothèques, à l'extérieur ou dans d'autres lieux de la communauté). (Pas plus de **500 mots**)

|  |
| --- |
|  |

1. **Pourquoi pensez-vous que votre programme/activité devrait remporter ce prix?** Expliquez en quoi le programme/l'activité d'apprentissage STEAM de votre bibliothèque est novateur et original. Comment savez-vous que votre approche fonctionne bien et produit les meilleurs résultats ? (Pas plus de **100 mots**)

|  |
| --- |
|  |

1. **Décrivez les résultats de votre programme/activité**: Commencez par une déclaration générale sur l'impact global du programme/de l'activité d'apprentissage STEAM de la bibliothèque. Fournissez ensuite des données clés montrant l'utilisation du programme, c'est-à-dire le nombre et les caractéristiques démographiques des personnes touchées, d'autres informations et preuves quantitatives et qualitatives, obtenues par l'évaluation des services (par exemple, des enquêtes auprès des utilisateurs et des entretiens de suivi avec les bénéficiaires, le cas échéant). Veuillez inclure de courts témoignages/citations d'utilisateurs montrant comment le programme/l'activité STEAM de la bibliothèque les a aidés. Vous pouvez également ajouter, le cas échéant, des citations d'autres parties prenantes de la communauté, ou de partenaires impliqués dans la mise en œuvre de ce programme/cette activité. Terminez par un fait marquant, c'est-à-dire une histoire particulière qui montre l'impact du service de la bibliothèque sur la vie des individus et de la communauté. (Pas plus de **500 mots**)

**Remarque:** *Veillez à protéger la vie privée : si vous utilisez des informations personnelles comme le nom, le prénom, l'âge ou des informations permettant d'identifier l'adresse/la localisation d'une personne ou des images, assurez-vous d'avoir l'autorisation de la (des) personne(s) concernée(s) pour utiliser ces informations ; demandez en particulier l'autorisation d'un parent/tuteur pour utiliser les informations concernant des enfants.*

|  |
| --- |
|  |

* **Lien(s)** vers la galerie de photos/les articles/le blog/la page Facebook de la bibliothèque, en rapport avec le programme/l'activité (facultatif).

|  |
| --- |
|  |

1. **Matériel d'appui** (Toutes les pièces jointes doivent être téléchargées via le système de soumission électronique de l'EIFL - <https://esms2.eifl.net/>) .

* **Au moins 3 photos** montrant le programme en action dans la bibliothèque ou tout autre lieu où se déroule votre service. Veillez à protéger la vie privée des personnes, comme indiqué à la section 5, ci-dessus.
* **The ‘Application Signature’ page.** Imprimez la page pour la faire signer. Demandez au représentant légalement autorisé de la bibliothèque de la signer. Ensuite, téléchargez une copie numérique (PDF ou JPG) avec la signature dans le système.