


Journée professionnelle, 27 juillet 2015 – Bibliothèque universitaire
Evolution numérique et formation professionnelle



Atelier 2 - Bibliothèque numérique
Animations autour du livre

Christine GAVARONE, bibliothécaire
Mathilde HEUZÉ, médiathèque de Rivière Salée





« L'intégration des ressources numériques dans les bibliothèques et médiathèques implique une **adaptation** des animations lecture et des ateliers.

Les possibilités sont nombreuses, mais les difficultés lors de la réalisation le sont également. Il faut **faire face aux contraintes matérielles et techniques** et nous, bibliothécaires, n'avons souvent pas **les compétences nécessaires** pour les mettre en œuvre. »

Comment intégrer le numérique aux animations culturelles ?

- 1. Partage d'expériences**
 - a. Lecture d'un album numérisé 4
 - b. Atelier d'illustration numérique 17
- 2. D'autres exemples 31**
- 3. Difficultés, perspectives, 38**
besoins en formation 40

Partage d'expériences 1

(Christine Gavarone)

Lecture d'un album numérisé

Le piano / Marion Duval. Didier jeunesse, 2012.

Prix littéraire Chronos vacances 2012

« Grandir c'est vieillir, vieillir c'est grandir »

Lecture d'un album numérisé

Médiathèque de Dumbéa, Secteur enfant
Mercredi 10 octobre 2012, de 14h30 à 16h
Salle polyvalente

Publics :

- résidents de la maison de retraite "La Cordyline"
- enfants à partir de 6 ans

Objectif :

au travers de la présentation de 4 albums sélectionnés, favoriser le dialogue intergénérationnel en invitant personnes âgées et enfants fréquentant la médiathèque

Déroulé

1/ Présentation des 4 albums de la sélection 2012

Le piano / Marion Duval

-> mise en évidence des illustrations en projetant l'album numérisé avec les moyens de la médiathèque



Moi si j'étais grand / Eve Janikovsky ; ill. Laszlo Réber

-> lecture à deux voix

L'histoire du renard qui n'avait plus toute sa tête / Martin Baltscheit

-> illustrations clés agrandies en A3, présentation comme un kamishibai



Ma grand-mère chante le blues

/ Simon Martin, Bertrand Dubois

-> musique de blues en fond sonore

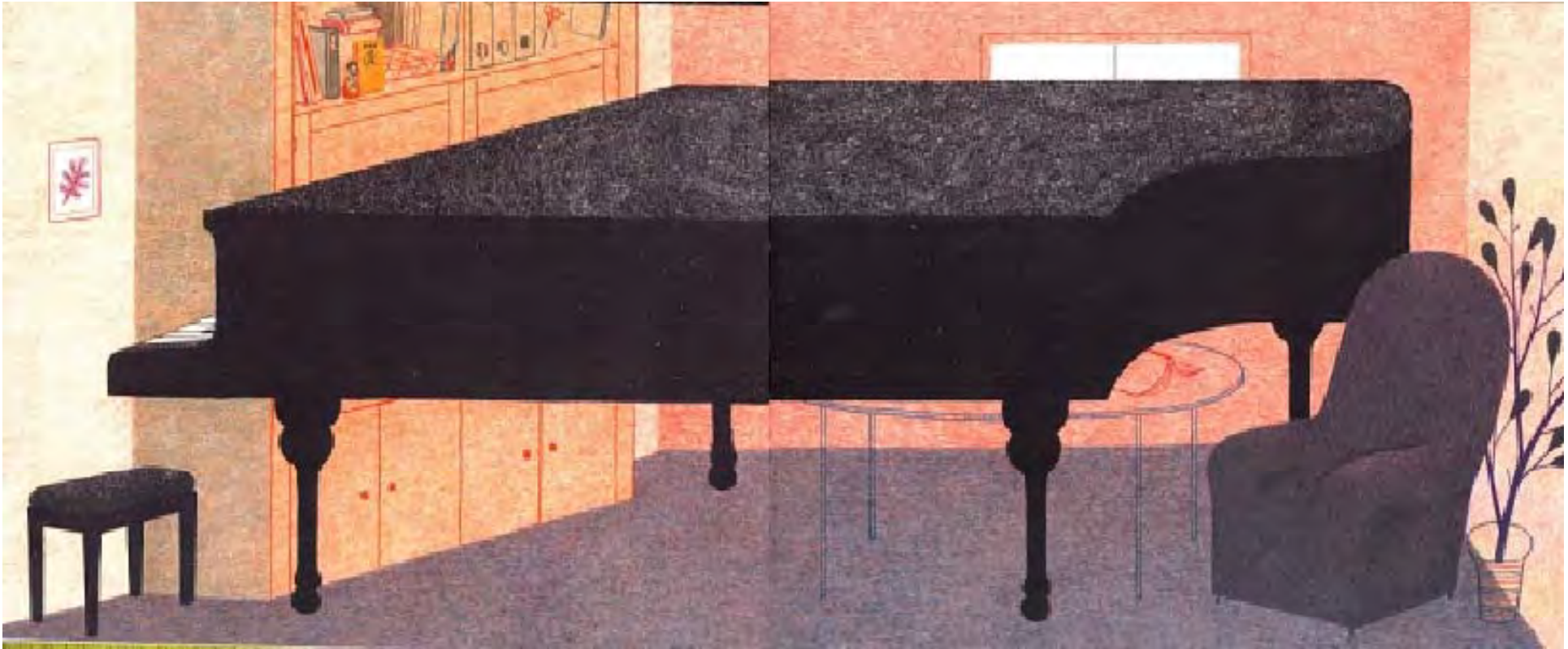
- 2/ Discussion et partage autour des thèmes abordés dans ces albums
- 3/ Vote de chaque participant pour son album préféré

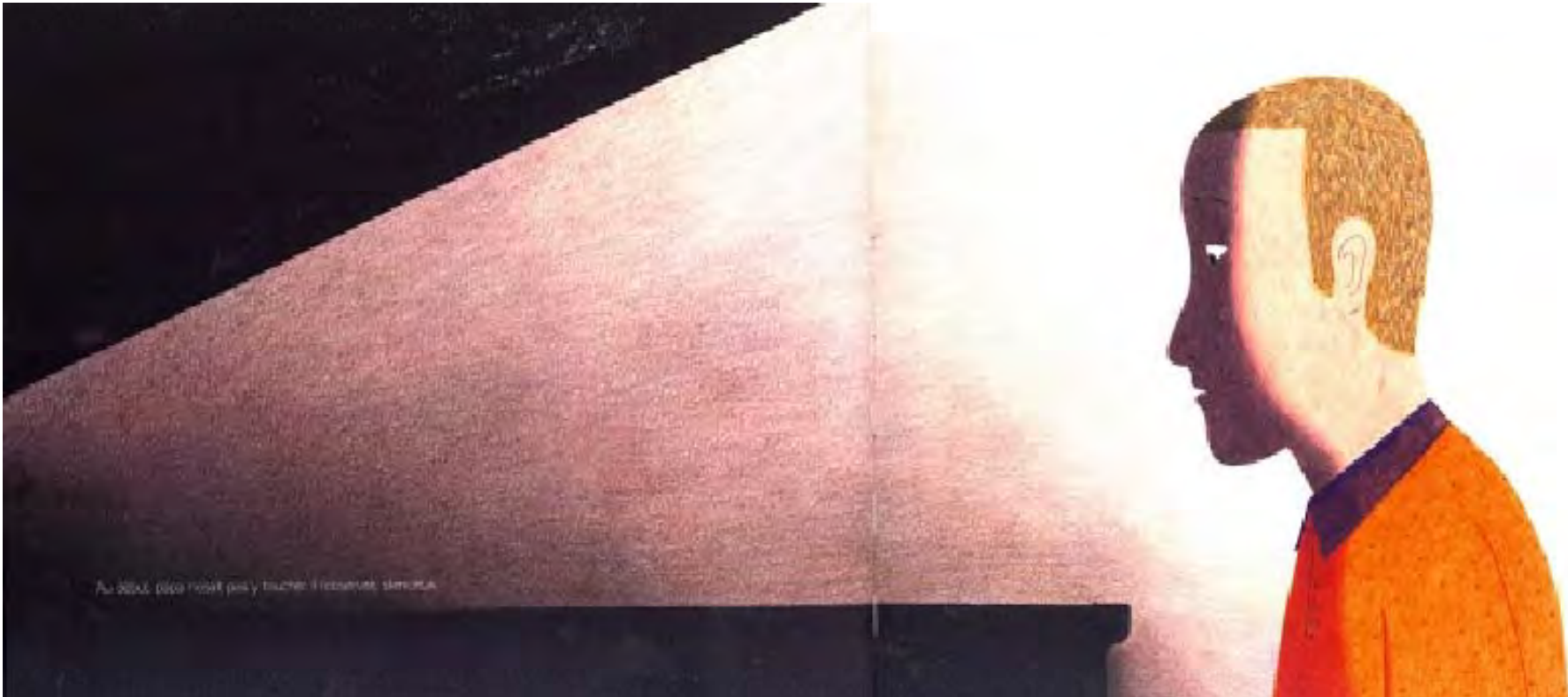
Pourquoi présenter cet album numérisé ?



- format assez petit
- pas ou peu de texte : maximum 5 lignes par page
- illustrations sur 2 pages

Une lecture sans présentation des illustrations ne l'aurait pas mis en valeur > Le ressenti des émotions passe au travers des illustrations.







Las dimensiones de este espacio son infinitas
Después de haber vivido por dentro. Con los ojos cerrados
Y el alma en el aire. En el plano de la vida.



Comme le salon est aussi petit,
on peut vite avoir compte
des problèmes que ça peut poser
pour partager le service dans le buffet
accéder au buffet de boissons
ou passer l'après-midi
On se plaint en quatre pour manger à l'été
Et maintenant d'avoir le buffet!

Travail préparatoire

- numérisation de l'album (matériel de la médiathèque : photocopieur multifonctions, ordinateur)
- création du document sous PowerPoint

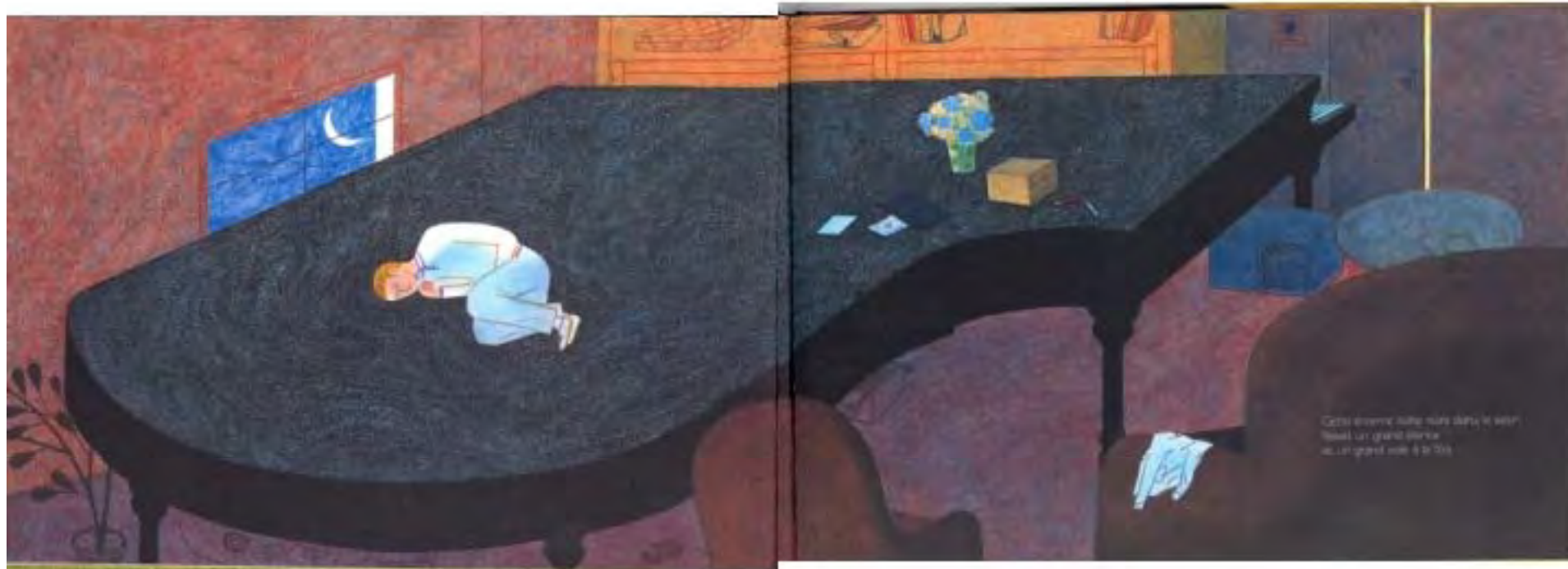
Difficultés rencontrées

Numérisation : Le livre ouvert est plus grand que le format A3 > scanner page par page (le plus droit possible sans endommager la reliure), pour ensuite faire le montage des pages face à face dans PowerPoint et retrouver l'illustration en entier, telle que dans l'album (cf. diapositive 13)

Création du document PowerPoint :

Travail long et minutieux > apprendre à utiliser les différentes fonctions de PowerPoint pour trouver comment faire le meilleur montage possible

Extrait de l'album après montage dans PowerPoint



Contraintes techniques

➡ La salle polyvalente était équipée d'un vidéoprojecteur, mais à la médiathèque, il n'y avait pas de PC raccordé ou de PC portable équipé avec la suite « Office » de Microsoft.

J'ai alors utilisé mon PC portable personnel. La version PowerPoint de l'ordinateur de bureau n'était pas compatible avec celle de mon PC personnel > J'ai dû refaire le PowerPoint.

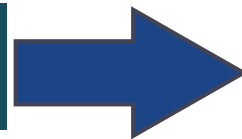
➡ Le câble de raccordement entre l'ampli home cinéma et le PC est très court.

J'ai fait plusieurs essais de réglage du diaporama en défilement automatique, mais le rythme de la lecture n'était pas bon. Finalement, j'ai dû rester à côté du PC pour faire défiler les images manuellement et me résoudre à une lecture en « voix off » et non, devant le public.

Bilan de l'expérience

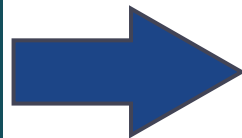
Appréciation personnelle : expérience très enrichissante mais aussi très chronophage

Méconnaissance du logiciel



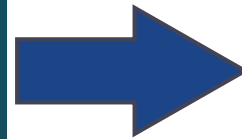
Temps de préparation important

Présentation limitée à une simple lecture



Utilisation d'une minuterie pour donner du rythme à la lecture

Animation réalisée avec les moyens disponibles

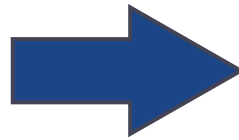


Utilisation d'un logiciel mieux adapté

Il existe aujourd'hui des offres d'albums numériques qui permettent des présentations de meilleure qualité, plus souples dans la lecture et plus interactives.

Appréciation du public

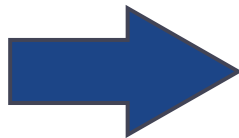
Retraités



originalité
confort visuel

Les personnes ayant des problèmes de vue et/ou une mobilité réduite ont beaucoup apprécié la projection (difficile de réunir plusieurs personnes en fauteuil roulant autour d'un même livre).

Enfants (collégiens)



attrait de l'image
demande d'autres
animations du même type

Indéniablement attirés par l'image > meilleure écoute/concentration
Par la suite, à plusieurs reprises, ont redemandé d'autres animations de type "heure du conte numérique".

Partage d'expériences 2

(Mathilde Heuzé)

Atelier d'illustration numérique

Pendant les vacances scolaires
Du 13 au 17 avril 2015, de 8h à 12h

Médiathèque de Rivière Salée
Espace Public Numérique (EPN)
Secteur Enfant

Objectifs

➡ Sensibiliser les enfants, de manière ludique, aux nouvelles formes de livres et d'illustrations

Toujours en lien avec le livre, proposer une animation :

- inventer une histoire courte
- créer un personnage

qui s'appuie sur un nouveau média (une tablette numérique avec des logiciels et applications de création d'histoires et d'illustrations)

➡ Initier les enfants, sur la base du support de l'illustration, à la découverte et à la manipulation de tablettes numériques, en proposant un choix d'applications de qualité.

Public : 12 enfants (8 - 10 ans)



➔ Chaque enfant doit repartir avec une **production finie**.

- *un texte inventé, rédigé, et illustré*
 - *le tout imprimé sur une feuille*
- *les personnages 3D à mettre en forme à partir de l'application PaperChibi*

Matériel utilisé

Tablettes Samsung Galaxy Tab 2

(2 à l'EPN de RS et 5 tablettes prêtées par le SVQ* via la malle Cybermobile)



* SVQ (Service Vie des Quartiers de la ville de Nouméa)

Déroulé

Jour 1 : Le travail d'illustrateur à travers la lecture et la présentation d'albums jeunesse + Projection de films courts autour de l'illustration.



Jour 2 à 5 : les enfants sont divisés en 2 groupes de 6 : 1 groupe sur PC / 1 groupe sur tablette, pendant 2 jours chacun.

Sélection de films courts autour de l'illustration 1

<https://www.youtube.com/watch?v=oVNQFyrhK-o> : **Animation de dessins sur papier.** Courte mais magnifique. Les interventions humaines (une main) n'en rendent le résultat que plus merveilleux !! Beaucoup de travail dans ce chef-d'œuvre. - 1,17'

<https://www.youtube.com/watch?v=xtEywyUVEQ0> : **Introduction aux techniques** (pixilation, stop-motion, papier découpé et animation directe) par la Compagnie OuïeDire. - 1'39

<https://www.youtube.com/watch?v=KLcFhu2ckKQ> : **Machinbidules** : sur l'univers créatif de Christian Voltz. Ce petit film nous permet de comprendre comment naissent ses histoires. (Machinbidule). - 6'48

https://www.youtube.com/watch?v=1GZS_kAXhW8 : **Histoire d'illustrateur.** Christian Voltz écrit et illustre de nombreux albums de littérature jeunesse publiés entre autres aux Éditions du Rouergue, au Seuil, et Didier jeunesse. - 4,01'

https://www.youtube.com/watch?v=DGnVtp6l49o&list=PL5cuVg4qk1ICgTALdvmkQSu_k70rLTjpeb : **Animation workshops.** Compilation de différentes techniques réalisées en ateliers par Florentine Grelier. - 2,20'

Sélection de films courts autour de l'illustration 2

<https://www.youtube.com/watch?v=BgDtEy4VfI8> : **AEMOON**, le clip de Paul Wamo réalisé par Théo Quillier en 2014. – 3,43'

<https://www.youtube.com/watch?v=XwFMby7safo> : **La grenouille à grande bouche**
Film d'animation en pâte à modeler, réalisé par les enfants à la colonie de vacances de l'ASMA (Action Sociale du Ministère de l'Agriculture) à Mimizan, août 2013. - 2,08'

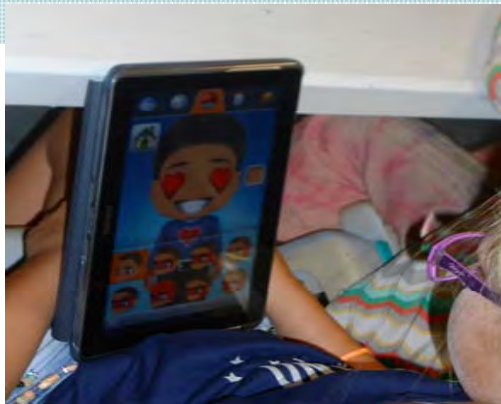
https://www.youtube.com/watch?v=DwgN66WDX9o&list=PL5cuVg4qk1ICgTALdvmkQ_Suk70rLTjpeb&index=15 : **La ruée verte**, atelier d'initiation au cinéma d'animation pour adultes réalisé en atelier avec Florentine Grelier (différentes techniques dont pâte à modeler, papier découpé). St-Ouen : ATLAS, janvier 2014. – 3,18'

<https://www.youtube.com/watch?v=bGYrMwNGQ1k> : **Le Banc / the bench**, film d'animation par Kitty Crowther (illustratrice de livres pour enfants) et Bruno Salamone. – 4,40'

https://www.youtube.com/watch?v=ZF6cD5ap1_c : **The Fantastic flying books of Morris Lessmore**, film d'animation. – 15'07

Activités avec les tablettes

- Lecture de livres numériques interactifs, seuls et en groupe.
- Jeux interactifs (création d'univers naturels, de personnages, etc.)
- Création d'un ou deux personnages 3D
- Invention d'une histoire courte à partir des personnages créés
- Impression sur papier des personnages + texte finalisé et illustré



Applications utilisées



Toca Mini

La chasse aux fantômes



Toca Nature

SOS Dinos en détresse



La grande fabrique de mots



Draw a Stickman



PaperChibi



Travail préparatoire

- Sélection d'applications et logiciels
- Installation des applications sélectionnées sur les 6 tablettes
- Test des applications sur chaque tablette

Les applications gratuites utilisées

PaperChibi (version payante complète à 2,69 €)

La chasse aux fantômes (existe en version payante complète)

Draw a stickman (version démo)

Les applications payantes utilisées

Toca Mini - 2,22 €

Toca Nature - 2,69 €

Draw a stickman - 1,43 € (version complète)

La grande fabrique des mots (album numérique adapté de la version papier) - 2,69 €

SOS Dinos en détresse (album numérique) - 4,99 €

Difficultés rencontrées

Trouver des applications intéressantes, de bonne qualité et gratuites, sous ANDROID

Manque de connaissance et de maîtrise, de l'outil et de ses fonctionnalités -> sites ressources ?

Adaptation aux contraintes techniques :

- sous Android, choix d'applications gratuites et intéressantes bien maigre
- choix plus vaste avec Ipad > applications non testées car pas d'équipement
- une fois sélectionnée et téléchargée, l'application peut ne pas correspondre aux attentes : contenu pas assez développé ou différent de la présentation, peu de fonctionnalités, etc. > il faut tester les applications à chaque fois
- choix peu pertinent d'applications sur Google Store > contenu de l'atelier réorienté vers plusieurs activités, tout en conservant un lien avec l'illustration

Manque de sites ressources :

- dans Google Store, résultats des recherches peu pertinents
 - > le problème est de savoir où chercher. Comment les trouver et évaluer la qualité des informations et des applications proposées ?

Temps de préparation : 2 à 3 mois

Contraintes techniques : restriction territoriale pour l'achat de certaines applications

Connexion Internet aléatoire, à cause du réseau Wifi
-> téléchargement et test des applications hors du lieu de travail

Achat d'applications -> procédure administrative ?

La collectivité ne dispose pas de carte bancaire.

On a payé sur deniers personnels, la collectivité s'engageant à nous rembourser sur présentation d'une facture, avec la contrainte supplémentaire d'acheter les applications sous le compte de la cyberbase et non de la médiathèque.

Bilan de l'expérience 1

Appréciation personnelle

Méconnaissance de l'outil et des ressources disponibles



Expérience enrichissante car nombreuses recherches effectuées sur le sujet

Adaptabilité en fonction des contraintes techniques



Redéfinition du contenu de l'atelier

Appréciation du public

Enfants satisfaits et très enthousiastes



Réutilisation des applications sur leur équipement personnel

Bilan de l'expérience 2

Appréciation du public (suite)

Activités diversifiées et ludiques



Jeux, créations, lectures, écriture, découpage, collage, etc.

Bonne participation lors de la lecture d'albums numériques



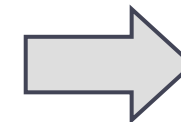
Alternance entre activités en groupe et individuelles

Production imprimée conservée par les enfants



Utilisation du numérique pour aller vers le papier

Attrait indéniable du support tablette : interactif, ludique et enrichi



Expérience à renouveler, et à tester en animation régulière

D'autres exemples



<http://www.lapetitebibliothequeronde.com/>

heure du conte
numérique



jeux

BibApps.com >>

Catalogue participatif
d'applications jeunesse



tournois de
consoles de salon



etc.

Tablette tactile géante dite « XXL » 1



Salon du livre et de la presse jeunesse de Montreuil, 2013. Photographies extraites du rapport de mission de Corinne Ousset

Créée par le Salon du livre et de la presse jeunesse en 2011

> nouvelles pratiques de lecture interactives :
images, jeux, textes et sons



Tablette tactile géante dite « XXL » 2

Concept : imaginée pour favoriser des découvertes collectives d'applications et d'histoires numériques réalisées par des créateurs de littérature jeunesse
> occasion de mettre en avant la complémentarité entre supports papier et numérique
Avec la même technologie que les tablettes individuelles, réunit, autour d'un même écran, des groupes d'enfants et d'adultes, qui se familiarisent ensemble avec de nouvelles pratiques de lecture interactive et partagent des récits qui allient images, jeux, textes et sons.

Contenus : différentes applications sont pré-chargées

Public : une quarantaine d'applications choisies définit l'orientation vers un public

Contes numériques interactifs : *Pinocchio*, *Boucle d'Or*, *Les Trois petits cochons* ou encore *Le Petit Chaperon rouge* > heure du conte numérique (lecture de la version imprimée puis découverte de la version numérique)

- l'écran attire presque spontanément les enfants ;
- le format XXL éveille leur curiosité ;
- avec le tactile, ils ont le sentiment de construire l'histoire en interaction directe : ils quittent leur costume de spectateur pour enfiler celui d'acteur.

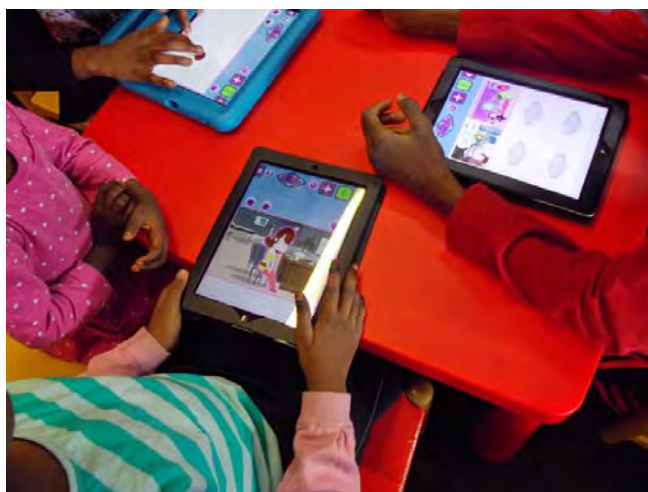
Le coût d'une table numérique est onéreux
mais elle peut être louée pour une courte période.

Plusieurs exemples dans le réseau des bibliothèques d'Aulnay-sous-Bois

http://espacenumeriqueaulnay.blogspot.fr/search/label/ateliers_num%C3%A9riques

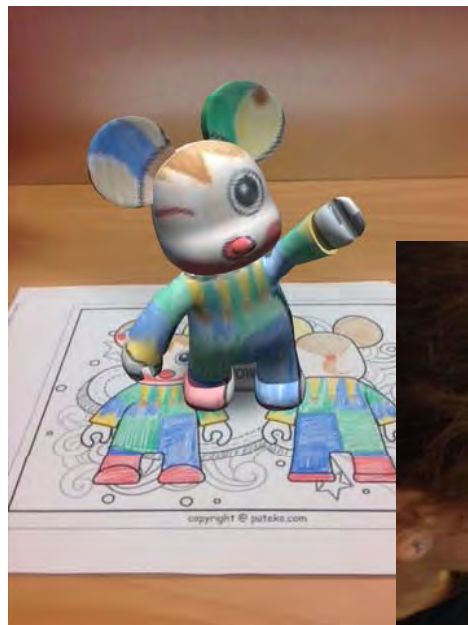
Création de BD avec l'application Rosie

<http://espacenumeriqueaulnay.blogspot.fr/2015/03/creer-ta-bd-avec-lapplication-rosie-bd.html>



Colar Mix, un coloriage en réalité augmentée

<http://espacenumeriqueaulnay.blogspot.fr/2014/11/colar-mix-application-coup-de-coeur.html>



Heure du conte numérique

<http://espacenumeriqueaulnay.blogspot.fr/2013/12/heure-du-conte-numerique-la.htm>

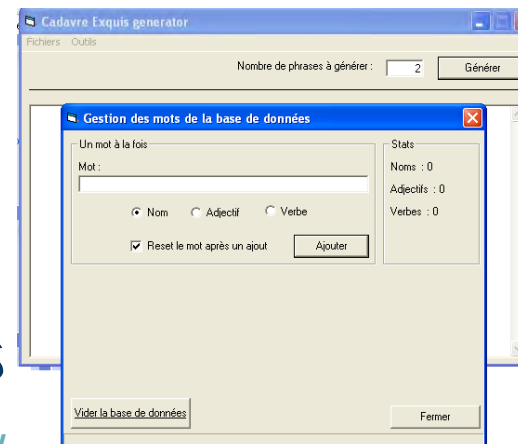


Atelier cadavre exquis

<http://espacenumeriqueaulnay.blogspot.fr/2015/03/atelier-cadavre-exquis-et-memory-avec.html>

Générateur de cadavres exquis

<http://www.andyharvey.ca/realisations/realisation-8.html>



3 types d'animations

- accompagnement des publics vers le numérique (découvertes et/ou usages)
- ateliers numériques
- animation lecture : lien entre livre papier et livre numérique > heure du conte numérique

Difficultés, perspectives 1

1. Contraintes matérielles

Utilisation d'équipements existants > emprunt de matériel complémentaire si possible (cybermobile, etc. - par exemple, des claviers et souris sans fils, des tablettes grand format auraient permis d'autres explorations)

2. Méconnaissance des logiciels et applications

offre importante sur internet > savoir où chercher, pouvoir juger de la qualité des informations trouvées

3. Conservation des téléchargements

il faut désinstaller les applications chargées à la fin de l'atelier
les achats sont faits pour une durée limitée dans le temps
si l'on peut les conserver, où le faire ?

Difficultés, perspectives 2

4. Aspects administratifs

- problèmes des achats en ligne
- problèmes juridiques : méconnaissance des lois en la matière
- problème de territorialité

5. Mutualisation des expériences réalisées

Absence de personnes ressources : il en existe, mais on ne sait pas auprès de qui s'adresser (manque de communication)

Nécessité de mutualiser moyens et expériences > création d'un "catalogue" via un site ou un réseau en ligne

Besoins en formation

Connaissance de l'offre existante

pour permettre un choix cohérent en fonction de l'animation que l'on veut mettre en place

Maîtrise technique des logiciels et applications

savoir les utiliser, expérimenter les possibilités d'utilisation dans les animations

Médiation auprès du public et animations numériques

comment adapter nos animations aux besoins du public et les mettre en œuvre ? Que propose-t-on : quel contenu en fonction de l'offre disponible plus pensée pour des particuliers ?

Bibliographie sélective

Alix DUMOLARD, 2013. **Les animations jeunesse autour des tablettes numériques : un élément de médiation vers ces outils ?** Exemple de la réflexion menée à la bibliothèque Arlequin dans le cadre du projet de la Bibliothèque Numérique de Référence. Mémoire de Licence Pro UPMF.

<http://www.alix-dumolard.com/wp-content/uploads/2013/10/M%C3%A9moire-2013-v8.pdf>

Raphaële GILBERT, 2010. **Services innovants en bibliothèque : construire de nouvelles relations avec les usagers** . Mémoire ENSSIB.

<http://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/48197-services-innovants-en-bibliotheque-construire-de-nouvelles-relations-avec-les-usagers.pdf>

Xavier GALAUP (dir.), 2012. **Développer la médiation documentaire numérique** [En ligne]. Villeurbanne, Presses de l'ENSSIB. (La Boîte à outils, 25). <http://mediationdoc.enssib.fr/>