



Article publié lundi 2 novembre 2020

Nouvelle publication : "Médiation numérique en bibliothèque et ailleurs : des fiches pratiques pour imaginer des projets"

Auvergne-Rhône-Alpes Livre et Lecture publie une nouvelle publication ressource à destination des bibliothécaires et médiathécaires, médiateurs culturels ou sociaux, enseignants... Médiation numérique en bibliothèque, et ailleurs propose une quarantaine de fiches projets pour monter des médiations autour des cultures numériques, avec les publics, ainsi qu'un ensemble de ressources autour du numérique. Cette publication imprimée et accompagnée d'un espace numérique, est à demander auprès de l'agence ou à consulter en ligne.

Préambule

Objet de programmation important dans les médiathèques, enjeu d'accompagnement et de compréhension pour les publics, matière multiple pour comprendre, créer, partager, imaginer, le numérique est aujourd'hui une composante à part entière de la médiation culturelle. C'est pourquoi, Auvergne-Rhône-Alpes Livre et Lecture publie *Médiation numérique en bibliothèque et ailleurs* à destination des bibliothécaires et médiathécaires, des documentalistes, des organisateurs de festivals, des médiateurs du champ culturel et socioculturel ou du champ social.

Une ressource pratique composée de fiches « projets » proposées par de nombreux professionnels des cultures numériques, experts dans leur domaine. Qu'ils soient ici chaleureusement remerciés de leur implication dans ce projet. Cette publication collective témoigne ainsi des valeurs des cultures numériques tournées vers le coopératif et le commun, mais aussi de l'important maillage des professionnels qui œuvrent dans ce domaine avec les publics, les collectivités, pour accompagner la découverte artistique, scientifique, technique ou culturelle de tous ces champs créatifs réunis sous le terme « numérique ». Elle est publiée en complémentarité avec « la carte interactive des acteurs des cultures numériques en Auvergne-Rhône-Alpes » mise en ligne en 2019.

Organisées en différentes rubriques (lecture, écriture et livre numérique, lecture et écriture numériques : projets pédagogiques, nouveaux médias et médias sociaux, patrimoine et numérique, nouvelles créations : images et films, jeu vidéo, lab numérique et robotique, numérique sans écran), les fiches présentent chacune un projet concret à développer avec le public. **Chaque fiche peut permettre de faire germer une idée, être support pour construire un projet en autonomie ou le moyen de rencontrer une structure ressource pour imaginer un atelier commun ou solliciter un expert.** Des ressources complémentaires sont également proposées, ainsi qu'un espace en ligne, permettant d'accéder à davantage de contenu.

<h2 style="text-align: center;">+ RETROGAMING À LA BIBLIOTHÈQUE</h2> <h3 style="text-align: center;">CRÉATION D'UNE BORNE DIY</h3> <p>Le retrogaming est une activité qui consiste à jouer à des jeux vidéo anciens, comme ceux le définissent les années 1970 et le milieu des années 1980, sur des consoles de jeu, des micro-ordinateurs, des bornes dédiées ou des jeux dits rétrocompatibles. Pour présenter le patrimoine vidéoludique, les bibliothèques peuvent montrer des consoles, organiser des expositions ou des ateliers DIY.</p> <p>OBJECTIFS Ces ateliers permettent de créer une capsule interactive de durée d'accès de jeu vidéo rétro compatible (jeux vidéo rétro). Cette borne portable s'adapte à toutes les situations de médiation (jeu vidéo rétro, ateliers, ateliers de médiation sur place).</p> <p>FICHE TECHNIQUE PUBLIC : à partir de 8 ans (jeux de 10 ans) ACTIVITES : montage bornes électroniques, câblage et programmation logiciel DÉPENSES : entre 100 et 200 € MATÉRIEL Nécessaire : 1 jeu vidéo rétrocompatible de type Raspberry Pi, kit boutons rétro, câble USB, source d'alimentation (alimentation USB, carte SD) OUTILS EXISTANTS : programmation d'un jeu vidéo rétro compatible sur une borne DIY. TRAVAIL CONSEILLÉ : 2 semaines de 1/2 journée.</p> <p>CRÉDITS TYPE Le matériel complet est disponible à cette adresse : https://github.com/jeux-jeu-jeu/operation-jeu-borne-jeu-partie</p> <p>Jour 1 Rédaction, gestion, absorption de la borne qui va contenir l'électronique et supporter les boutons d'accès. Les câbles et fils peuvent être prélevés sur un magasin ou auprès des services techniques.</p> <p>Jour 2 Montage des bornes, câblage et installation du Raspberry Pi dans la borne.</p> <p>Jour 3 Préparation et programmation de la borne et des ROM de jeux.</p> <p>à Réviser Explication du fonctionnement : tour de rôle et fiche à compléter.</p> <p>RESSOURCES POUR ALLER PLUS LOIN - Créer sa borne DIY : https://github.com/jeux-jeu-jeu/operation-jeu-borne-jeu-partie - Association pour le partage et la préservation du patrimoine vidéoludique : https://www.videogameheritage.com/fr/ - Gardiennes d'Herminette Deschamps : https://www.lesherminettes.com/fr/</p> <p style="text-align: right;">/ Face 2 - p.9</p>	<h2 style="text-align: center;">ATELIER BD AUGMENTÉE</h2> <h3 style="text-align: center;">DONNER VIE À SA BD</h3> <p>Les participants créent et réalisent une planche de BD interactive à l'aide de MR-Makey-Makey et du logiciel Scratch. L'activité permet de découvrir l'information critique, de développer des compétences en structure, de créer et de réaliser collectivement une planche de BD interactive qui peut être présentée et exposée.</p> <p>OBJECTIFS Développer la créativité collective à l'aide de la conception d'un projet de création de BD interactive en programmation à l'aide de Scratch et de développer des compétences en utilisant des outils adaptés et logiciels.</p> <p>FICHE TECHNIQUE PUBLIC : à partir de 12 ans (jeu participatif interactif) ACTIVITES : information critique, rédaction : à l'aide de MR-Makey-Makey (jeux vidéo rétro) MATÉRIEL Nécessaire : 1 jeu vidéo rétro compatible (jeu vidéo rétro), feuille de bordure à l'aide de MR-Makey-Makey connecté, 2 ordinateurs, câbles et accessoires (câbles USB, source d'alimentation, alimentation USB, carte SD) OUTILS EXISTANTS : logiciel libre Scratch. TRAVAIL CONSEILLÉ : 1 semaine de 1/2 heures ou 2 séances de 1 heure.</p> <p>Le référentiel de la France particulièrement au logiciel Scratch sur le site MR-Makey-Makey. Il existe de nombreux tutoriels en ligne pour faciliter et guider le processus.</p> <p>The file associated with the CASEMATE BOARD can be found on the website of the organization that has been created by the public domain.</p> <p>LA CASEMATE Contact : Catherine Deshayé contact@lacasemate.fr</p> <p>RESSOURCES POUR ALLER PLUS LOIN - Ressources à l'aide de Scratch de la Casemate Numérique : https://www.lacasemate.com/fr/ ou contact@lacasemate.com - Le fichier vidéo présenté et l'ensemble des fiches de la Casemate Numérique : https://www.lacasemate.com/fr/medias/bd-augmentee-2 - Pour d'autres activités : https://www.lacasemate.com/fr/les-courses</p> <p style="text-align: right;">/ Face 1 - p.8</p>
--	---

Sommaire

Face 1 :

- Édito
- Préambule
- Fiches projets sur les thématiques suivantes :
 - lecture, écriture et livre numérique,
 - projets pédagogiques : lecture et écriture numériques
 - nouveaux médias et médias sociaux,
 - patrimoine et numérique,

Face 2 :

- Fiches projets sur les thématiques suivantes :
 - nouvelles créations : images et films,
 - jeu vidéo,
 - lab numérique et robotique,
 - numérique sans écran.
- Ressources complémentaires sur les cultures numériques : réseaux et structures, ouvrages de

LECTURE, ÉCRITURE ET LIVRE NUMÉRIQUE

Les bibliothèques d'un futur numérique

OBJECTIFS
À l'aide de la programmation interactive et de la médiation numérique

FICHE TECHNIQUE
PUBLIC : à partir de 12 ans
ACTIVITES : programmation interactive, médiation numérique
MATÉRIEL Nécessaire : ordinateur, tablette, casque audio, matériel de médiation numérique

TRAVAIL CONSEILLÉ

références, tutoriels en ligne...

Un espace en ligne, complémentaire à la publication imprimée

En complément de la publication imprimée, un espace en ligne vous propose du contenu additionnel :

- les URLs directes des ressources "pour aller plus loin" de chaque fiche projet, ainsi que les liens vers les personnes et les structures partenaires, rédactrices des fiches.
- des fichiers à télécharger : documents complémentaires proposés par les rédacteurs.
- les ressources complémentaires sur la médiation numérique avec leurs accès directs.

[Accéder à l'espace en ligne](#)

En pratique

Cette publication est à demander au format imprimé auprès d'Auvergne-Rhône-Alpes Livre et Lecture : contact@auvergnerhonealpes-livre-lecture.org

Elle est également accessible en téléchargement, au format PDF, sur l'espace dédié de notre site internet :

<https://auvergnerhonealpes-livre-lecture.org/numerique/ressources-sur-le-numerique/ressource-mediation-numerique-en-bibliotheque-et-ailleurs-2020>

Zoom sur les activités pouvant être menées à distance

Voici, ci-dessous, une liste des activités proposées qui pourraient être menées en distanciel (avec ou sans adaptation).

- Livre, lecture et écriture numérique
 - Faire parler les métiers en créant un livre numérique avec Book Creator
 - Créer une bande dessinée numérique avec BDnF
 - L'heure du conte numérique
- Lecture et écriture numériques, projets pédagogiques :
 - Alphalire : un club de lecture en ligne
 - Les Classes Culturelles Numériques
- Nouveaux médias / Médias sociaux
 - À la découverte des podcasts
- Patrimoine et numérique
 - Créer des gifs à partir d'images numérisées de fonds patrimoniaux
 - Découvrir la presse ancienne numérisée
- Nouvelles créations, images et films
 - Créer un film en stop motion
 - Créer dessin animés et/ou augmentés

Dernière édition : 29 janv. 2025 à 16:54

<https://auvergnerhonealpes-livre-lecture.org/articles/nouvelle-publication-mediation-numerique-en-bibliotheque-et-ailleurs-des-fiches-pratiques-pour-imaginer-des-projets>