



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.

+ RETROGAMING À LA BIBLIOTHÈQUE CRÉATION D'UNE BORNE DIY

Le retrogaming est une culture qui consiste à jouer à des jeux vidéo anciens, soit entre le plaisir des années 90 ou le plaisir des années 80, sur des consoles de jeu, des micro-ordinateurs, des bornes d'arcade ou des jeux d'arcade classiques. Pour présenter le patrimoine vidéoludique, les bibliothèques peuvent montrer des consoles, organiser des expositions ou des salles DTV.

OBJECTIFS

Cette animation permet de créer une expérience immobile de borne d'arcade de jeu vidéo de type « Neo Geo » ou « Super Nintendo ». Ces bornes permettent d'organiser toutes les sorties, animations et événements festifs, communautaires ou familiaux.

FICHE TECHNIQUE

PUBLIC : 1 à 3 participants de 12 à 20 ans.

ACTIVITÉS : montage bornes d'arcade, présentation de logiciels.

DÉPENSES : entre 100 et 200 €.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE : bornes d'arcade, tablettes tactiles, visionneuse et/ou caméra, logiciel MAME.

Outils existants : personnes dédiées à l'animation BD et/ou gaming.

TEMPS CONSÉNTU : plusieurs de 1 à 5 heures.

PROJET TYPE

Le jeu sera complètement disponible à cette adresse : <https://yvelines.bnf.fr/borne/diy/> opération « jeu borne tout-partenariat ».

Jours

• Jour 1 : Installation, préparation d'un espace de la bibliothèque où se déroulera la présentation et l'explication du fonctionnement de la borne et de la partie technique.

Jours

• Jour 2 : Montage des bornes, utilisation et installation du logiciel Mamebox.

Jours

• Jour 3 : Début de l'animation et présentation de l'application des bornes de jeu.

Objectifs

• Organiser un événement nommé « Retro Rigides » à propos de la borne.

JEU VIDÉO

Conseil proposé par
CYNTHIE BOUVAN



Cynthia Bouvan
biblio@boulogne.fr

/ Face 2 - p.9

ATELIER BD AUGMENTÉE DONNER VIE À SA BD

Les participants viennent et réalisent une planche de BD interactive à l'aide du kit Moby-Moby et du logiciel Sketch. L'atelier permet de discuter d'informations créatives, de développer des compétences en lecture, de créer et de réaliser collectivement une planche de BD interactive qui peut être présentée et exposée.

OBJECTIFS

Développer la créativité en leur permettant de concevoir et de réaliser une planche de BD. Développer les compétences en programmation en leur demandant de dessiner la pensée algorithmique en utilisant des outils adaptés et logiques.

FICHE TECHNIQUE

PUBLIC : à partir de 10 ans (10 participants maximum).

ACTIVITÉS : informatique créative, présentation à la fois Moby-Moby (version 4.0).

MATÉRIEL NÉCESSAIRE : logiciel de BD Moby-Moby (version 4.0) par exemple, à utiliser en cas de nécessité (tablette tactile, feuilles de bureau, Moby-Moby connecté, ordinateur, écran et accessoires, programme logiciel Sketch et une tablette tactile ou smartphone). Sources et explications pour les logiciels pour Moby-Moby, pour la tablette connectée, pour l'ordinateur portable.

Outils existants : logiciel libre Sketch.

Temps conséillé : 1 à 2 heures (1 à 2 heures et 10 minutes de travail).

Environnement de travail préférablement en logiciel gratuit Sketch et une Moby-Moby. Il existe des tutoriels en ligne pour l'ordinateur portable et la tablette connectée.

PROJET TYPE

Des groupes de 5, les participants conçoivent un court récit de bandes dessinées, réalisant sur une planche interactive (au choix) une BD dessinée. Pour chaque case de la BD, les participants peuvent dessiner ou utiliser des objets comme éléments de dessin (bande dessinée, tableau, carte de géographie, etc.) et intégrer ces éléments avec Sketch. Ils peuvent également utiliser les codes Sketch et les dialogues écrits, dessinés.

• à la fin de l'atelier, chaque groupe présente son récit avec les personnages, une histoire, des dialogues écrits, dessinés.

• à la fin de l'atelier au logiciel Sketch par l'animateur. Ensuite, dans les dialogues et des cases de la BD sous forme de fichiers images qui sont ensuite transformés en utilisant les codes Sketch et en connectant la carte Moby-Moby à l'ordinateur et aux tablettes via la WiFi.

• à la fin de l'atelier, les personnes sont invitées à faire une présentation de leur BD à leurs amis. Les personnes peuvent également démontrer des explications des outils de conception (Sketch et une tablette connectée) pour la Moby-Moby et les démonstrations de leur conception.

• L'atelier se termine avec la présentation de BD par chaque groupe.

RESSOURCES POUR ALLER PLUS LOIN

• Des tutoriels :
LA CASEMATE
casemate.com/tutoriels/le-dessin-interactif-en-3d-a-l-aide-de-sketch.html

LA CASEMATE

Contact : catherine.domingo@case-mate.com

• Des tutoriels présentant le fonctionnement d'une BD augmentée : <https://www.case-mate.com/la-casemate-augmentee.html>

• Des tutoriels présentant le fonctionnement d'une BD augmentée : <https://www.case-mate.com/la-casemate-augmentee.html>

• Pour d'autres articles : <https://www.case-mate.com/a-la-casemate/>

LECTURE, ÉCRITURE ET LIVRE NUMÉRIQUE

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

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 : 12 févr. 2026 à 11:45

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