



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, certains entre le début des années 1970 et le milieu des années 1990, sur des consoles de jeu, des micro-ordinateurs, des bornes d'arcade ou des jeux d'arcade électroniques. Pour présenter le patrimoine vidéoludique, les bibliothèques peuvent montrer des consoles, organiser des expositions ou des ateliers DIY.

### OBJECTIFS

Cette animation permet de créer une expérience ininterrompue de borne d'arcade de jeu vidéo de type « old school » (jeux à 8 bits). Ces bornes permettent d'expliquer à tous les visiteurs la culture du jeu vidéo et la culture festive, communautaire qui l'accompagne.

### FICHE TECHNIQUE

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

**ACTIVITÉS :** montage bornes d'arcade et présentation de logiciels.

**DÉPENSES :** entre 100 et 200 €.

**MATERIEL NÉCESSAIRE :** bornes d'arcade, ordinateurs, visionneuse, projecteur et/ou écran, boîte à outils.

**Outils existants :** personnes dédiées à l'animation, équipes de bénévoles, logiciels pour créer une borne.

**TEMPS CONSÉNTU :** plusieurs de 1h à 2h.

### ÉPISODE TYPE

Le contenu complet est disponible à cette adresse : <https://www.lescasemates.fr/operation-joue-borne-arcade>

#### • Jour 1

Présentation, présentation de la borne qui va contenir le jeu console et supports de jeu console classique. Les éléments sont alors présentés par les participants et organisés en équipe des personnes techniques.

#### • Jour 2

Montage des bornes, utilisation et installation du Raspberry Pi sur la borne.

#### • Jour 3

Présentation et présentation de l'animation des bornes de jeu.

#### • Jour 4

Organisation d'un événement : tournoi de Street Fighter 2 pour exemple.

### JEU VIDÉO

Conseil proposé par  
CÉCILE MOUTAN



Crédit photo : Ville de Paris

/ 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 les invitant à concevoir et à créer une planche de BD. Développer les compétences en programmation en leur demandant de décrire 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).

**MATERIEL NÉCESSAIRE :** logiciel de BD Sketch (à télécharger par exemple à l'adresse <http://www.lescasemates.fr/operation-joue-borne-arcade>), feuilles de bureau, 4 kits Moby-Moby complète, 2 ordinateurs, écrans et accessoires pour écrire (stylos, feutres, gomme, papier, etc.).

**Outils existants :** logiciel libre Sketch.

**TEMPS CONSÉNTU :** 1h à 2h.

### ÉPISODE TYPE

Les groupes de 3, les participants conçoivent un court récit de bandes dessinées, réalisant sur une planche interactive (au cours d'un jeu) ce qu'ils dessinent. Pour chaque case de la BD, les participants peuvent dessiner ou utiliser des objets comme éléments de dessin (briques, personnages, voitures, etc.).

Le jeu de la briques, chaque groupe jouant avec ses briques et dessinant avec Sketch. Ils sont ensuite échangés entre les groupes de la Moby-Moby et sont utilisés pour les briques.

● à la fin de l'atelier, chaque groupe jouant avec ses briques et dessinant avec Sketch. Ils sont utilisés pour les briques.

● à la fin de l'atelier, les personnes sont invitées à faire un tour de table de leurs BD. Les autres personnes peuvent alors échanger des briques et dessiner avec Sketch. Ils sont utilisés pour les briques.

● à la fin de l'atelier, les personnes sont invitées à faire un tour de table de leurs BD. Les autres personnes peuvent alors échanger des briques et dessiner avec Sketch. Ils sont utilisés pour les briques.

● à la fin de l'atelier, les personnes sont invitées à faire un tour de table de leurs BD. Les autres personnes peuvent alors échanger des briques et dessiner avec Sketch. Ils sont utilisés pour les briques.

● à la fin de l'atelier, les personnes sont invitées à faire un tour de table de leurs BD. Les autres personnes peuvent alors échanger des briques et dessiner avec Sketch. Ils sont utilisés pour les briques.

● à la fin de l'atelier, les personnes sont invitées à faire un tour de table de leurs BD. Les autres personnes peuvent alors échanger des briques et dessiner avec Sketch. Ils sont utilisés pour les briques.

● à la fin de l'atelier, les personnes sont invitées à faire un tour de table de leurs BD. Les autres personnes peuvent alors échanger des briques et dessiner avec Sketch. Ils sont utilisés pour les briques.

● à la fin de l'atelier, les personnes sont invitées à faire un tour de table de leurs BD. Les autres personnes peuvent alors échanger des briques et dessiner avec Sketch. Ils sont utilisés pour les briques.

● à la fin de l'atelier, les personnes sont invitées à faire un tour de table de leurs BD. Les autres personnes peuvent alors échanger des briques et dessiner avec Sketch. Ils sont utilisés pour les briques.

● à la fin de l'atelier, les personnes sont invitées à faire un tour de table de leurs BD. Les autres personnes peuvent alors échanger des briques et dessiner avec Sketch. Ils sont utilisés pour les briques.

● à la fin de l'atelier, les personnes sont invitées à faire un tour de table de leurs BD. Les autres personnes peuvent alors échanger des briques et dessiner avec Sketch. Ils sont utilisés pour les briques.

● à la fin de l'atelier, les personnes sont invitées à faire un tour de table de leurs BD. Les autres personnes peuvent alors échanger des briques et dessiner avec Sketch. Ils sont utilisés pour les briques.

● à la fin de l'atelier, les personnes sont invitées à faire un tour de table de leurs BD. Les autres personnes peuvent alors échanger des briques et dessiner avec Sketch. Ils sont utilisés pour les briques.

● à la fin de l'atelier, les personnes sont invitées à faire un tour de table de leurs BD. Les autres personnes peuvent alors échanger des briques et dessiner avec Sketch. Ils sont utilisés pour les briques.

● à la fin de l'atelier, les personnes sont invitées à faire un tour de table de leurs BD. Les autres personnes peuvent alors échanger des briques et dessiner avec Sketch. Ils sont utilisés pour les briques.

● à la fin de l'atelier, les personnes sont invitées à faire un tour de table de leurs BD. Les autres personnes peuvent alors échanger des briques et dessiner avec Sketch. Ils sont utilisés pour les briques.

● à la fin de l'atelier, les personnes sont invitées à faire un tour de table de leurs BD. Les autres personnes peuvent alors échanger des briques et dessiner avec Sketch. Ils sont utilisés pour les briques.

● à la fin de l'atelier, les personnes sont invitées à faire un tour de table de leurs BD. Les autres personnes peuvent alors échanger des briques et dessiner avec Sketch. Ils sont utilisés pour les briques.

● à la fin de l'atelier, les personnes sont invitées à faire un tour de table de leurs BD. Les autres personnes peuvent alors échanger des briques et dessiner avec Sketch. Ils sont utilisés pour les briques.

● à la fin de l'atelier, les personnes sont invitées à faire un tour de table de leurs BD. Les autres personnes peuvent alors échanger des briques et dessiner avec Sketch. Ils sont utilisés pour les briques.

● à la fin de l'atelier, les personnes sont invitées à faire un tour de table de leurs BD. Les autres personnes peuvent alors échanger des briques et dessiner avec Sketch. Ils sont utilisés pour les briques.

● à la fin de l'atelier, les personnes sont invitées à faire un tour de table de leurs BD. Les autres personnes peuvent alors échanger des briques et dessiner avec Sketch. Ils sont utilisés pour les briques.

● à la fin de l'atelier, les personnes sont invitées à faire un tour de table de leurs BD. Les autres personnes peuvent alors échanger des briques et dessiner avec Sketch. Ils sont utilisés pour les briques.

● à la fin de l'atelier, les personnes sont invitées à faire un tour de table de leurs BD. Les autres personnes peuvent alors échanger des briques et dessiner avec Sketch. Ils sont utilisés pour les briques.

● à la fin de l'atelier, les personnes sont invitées à faire un tour de table de leurs BD. Les autres personnes peuvent alors échanger des briques et dessiner avec Sketch. Ils sont utilisés pour les briques.

● à la fin de l'atelier, les personnes sont invitées à faire un tour de table de leurs BD. Les autres personnes peuvent alors échanger des briques et dessiner avec Sketch. Ils sont utilisés pour les briques.

● à la fin de l'atelier, les personnes sont invitées à faire un tour de table de leurs BD. Les autres personnes peuvent alors échanger des briques et dessiner avec Sketch. Ils sont utilisés pour les briques.

● à la fin de l'atelier, les personnes sont invitées à faire un tour de table de leurs BD. Les autres personnes peuvent alors échanger des briques et dessiner avec Sketch. Ils sont utilisés pour les briques.

● à la fin de l'atelier, les personnes sont invitées à faire un tour de table de leurs BD. Les autres personnes peuvent alors échanger des briques et dessiner avec Sketch. Ils sont utilisés pour les briques.

● à la fin de l'atelier, les personnes sont invitées à faire un tour de table de leurs BD. Les autres personnes peuvent alors échanger des briques et dessiner avec Sketch. Ils sont utilisés pour les briques.

● à la fin de l'atelier, les personnes sont invitées à faire un tour de table de leurs BD. Les autres personnes peuvent alors échanger des briques et dessiner avec Sketch. Ils sont utilisés pour les briques.

● à la fin de l'atelier, les personnes sont invitées à faire un tour de table de leurs BD. Les autres personnes peuvent alors échanger des briques et dessiner avec Sketch. Ils sont utilisés pour les briques.

● à la fin de l'atelier, les personnes sont invitées à faire un tour de table de leurs BD. Les autres personnes peuvent alors échanger des briques et dessiner avec Sketch. Ils sont utilisés pour les briques.

● à la fin de l'atelier, les personnes sont invitées à faire un tour de table de leurs BD. Les autres personnes peuvent alors échanger des briques et dessiner avec Sketch. Ils sont utilisés pour les briques.

● à la fin de l'atelier, les personnes sont invitées à faire un tour de table de leurs BD. Les autres personnes peuvent alors échanger des briques et dessiner avec Sketch. Ils sont utilisés pour les briques.

● à la fin de l'atelier, les personnes sont invitées à faire un tour de table de leurs BD. Les autres personnes peuvent alors échanger des briques et dessiner avec Sketch. Ils sont utilisés pour les briques.

● à la fin de l'atelier, les personnes sont invitées à faire un tour de table de leurs BD. Les autres personnes peuvent alors échanger des briques et dessiner avec Sketch. Ils sont utilisés pour les briques.

## LECTURE, ÉCRITURE ET LIVRE NUMÉRIQUE

### LES BONNES

#### d'un événement

#### éducatives

#### expositions

#### ateliers

/ Face 1 - p.8

## 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](mailto: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>