



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 activité qui consiste à jouer à des jeux vidéo anciens, certes même le défilé des années 1970 et le milieu des années 1980, sur des consoles de jeu, des micro-ordinateurs, des bornes abandon ou des jeux dits *retro* classiques. Pour présenter le patrimoine vidéo ludique, les bibliothèques peuvent montrer des consoles, organiser des expositions ou des ateliers DIY.

**OBJECTIFS**  
Ces ateliers permettent de créer une expérience inoubliable de durée d'année de jeu vidéo rétro et de jouer à des jeux rétro. Cette borne portable s'adapte à toutes les situations de médiation que la bibliothèque (ateliers, expositions sur place).

**FICHE TECHNIQUE**  
**PUBLIC :** 10 à 18 ans et plus, de 10 à 15 ans.  
**ACTIVITÉS :** montage bornes, électronique, câblage et programmation logiciel.  
**DÉPENSES :** entre 100 euros et 200 euros.  
**MATÉRIEL NÉCESSAIRE :** 1 jeu vidéo ordinateur de type Raspberry Pi, kit boutons abandon, câble USB, câble vidéo, perceuse et/ou tournevis, écran HDMI.  
**OUTILS EXISTANTS :** programmation d'un jeu vidéo abandon sur ordinateur, borne DIY.  
**TRAVAIL CONSEILLÉ :** 2 semaines de 1/2 journée.

**OBJECTIFS TYPE**  
Le matériel complet est disponible à cette adresse : <https://github.com/jeu-borne-partie>

- Jour 1**  
Réalisation, gestion, abstraction de la borne qui va contenir l'électronique et supporter les boutons d'action. Les câbles et fils peuvent être prélevés par magasin ou auprès des services techniques.
- Jour 2**  
Montage des bornes, câblage et installation du Raspberry Pi dans la borne.
- Jour 3**  
Réalisation et programmation de la borne.
- Jour 4**  
Réalisation et programmation de la borne.

**RESSOURCES POUR ALLER PLUS LOIN**

- Créer sa borne d'année DIY : <https://github.com/jeu-borne-partie>
- Association pour le partage et la préservation du patrimoine vidéo ludique : <https://www.videoludique.org/>
- Gardiennes d'Herminette Daburon : <http://www.occitania.com/fr/>

/ Face 2 - p.9

## ATELIER BD AUGMENTÉE DONNER VIE À SA BD

Les participants créent et réalisent une planche de BD interactive à l'aide du kit Moley Moley et du logiciel Scratch. L'activité permet de découvrir l'informaticque créative, de développer des compétences en structure, de créer et de réaliser collectivement une planche de BD interactive qui peut être présentée et exposée.

**OBJECTIFS**  
Développer la créativité collective, concevoir et manipuler des objets interactifs de BD. Développer les compétences en programmation avec Scratch et découvrir la pensée algorithmique en utilisant des objets interactifs de BD.

**FICHE TECHNIQUE**  
**PUBLIC :** à partir de 10 ans (à partir de 12 ans pour les ateliers).  
**ACTIVITÉS :** informaticque créative.  
**RÉUNIR :** 1 kit Moley Moley (environ 20€).  
**MATÉRIEL NÉCESSAIRE :** 1 planche de BD vierge (à acheter par exemple, à l'échelle de 100 pixels, 1 kit Moley Moley complet, 1 ordinateur, écran et périphériques nécessaires).  
**OUTILS EXISTANTS :** logiciel libre Scratch.  
**TRAVAIL CONSEILLÉ :** 1 séance de 1/2 heure ou 2 séances de 1/2 heures.

Le kit Moley Moley se trouve principalement au magasin Scratch et au kit Moley Moley. Il existe également à l'achat chez les libraires et chez les vendeurs de jeux vidéo.

**RESSOURCES POUR ALLER PLUS LOIN**

- Kit Moley Moley : <https://www.lacasemate.com/fr/>
- Scratch : <https://scratch.mit.edu/>
- Planche de BD interactive : <https://www.lacasemate.com/fr/produit/10/10/bd-augmentee-2>
- Planche de BD interactive : <https://www.lacasemate.com/fr/produit/10/10/bd-augmentee-2>

/ 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

LECTURE, ÉCRITURE ET LIVRE NUMÉRIQUE

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 : 9 avr. 2021 à 09:53

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