



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, sortis entre le début des années 1980 et le milieu des années 2000, sur des consoles de jeu, des micro-ordinateurs, des bornes d'arcade ou des journaux électroniques. Pour présenter le patrimoine vidéoludique, les bibliothèques peuvent montrer des consoles, organiser des expositions ou des ateliers DIY.

OBJECTIFS
Ces ateliers permettent de créer une capsule interactive de borne d'arcade de jeu vidéo de type «*Yaoi*» (jeux vidéo). Cette borne portable, adaptable à toutes les situations de médiation publique (exposition, ateliers, ateliers sur place, etc.).

FICHE TECHNIQUE
PUBLIC : 12 à 18 participants, de 15 à 30 ans.
ACTIVITÉS : montage bois, électronique, câblage et programmation logicielle.
DÉPENSES : entre 100 et 200 €.
MATÉRIEL Nécessaire : bois, bois collant de type Raspberry Pi, les boutons d'arcade, câbles USB, câbles, perceuse, tournevis, soudure, fer à souder, etc.
OUTILS EXISTANTS : perçuseuse, perceuse, fer à souder, fer à souder, fer à souder, etc.
TEMPS CONSEILLÉ : 2 semaines de 1/2 journée.

CRÉDITS TYPE
Le matériel, complet est disponible à cette adresse : <https://github.com/jeux-video-partie>

Jour 1
Réalisation, peinture, découpe de la base qui va contenir l'électronique et supporter les boutons d'arcade. Les câbles et les boutons (les préférences) sont ajoutés au support des services techniques.

Jour 2
Montage des boutons, câblage et installation du Raspberry Pi dans la base.

Jour 3
Préparation et programmation de la base.
Réalisation des ROM de jeux.

à Réviser
Cependant un événement tourné de 1000 à 1500 € par exemple.

RESSOURCES POUR ALLER PLUS LOIN
- Créer sa borne d'arcade DIY : <https://github.com/jeux-video-partie>
- Association pour le partage et la promotion du patrimoine vidéoludique : <https://www.videogameheritage.com/>
- Guide pour la réalisation de la borne : <https://www.videogameheritage.com/>

Une fiche proposée par CYRILLE JAUVAN

Cyrille Jauvan (@cyrillejauvan)

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'informatique 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, la capacité d'adaptation et la capacité de travail de groupe. Développer les compétences en programmation et en structure, de créer et de réaliser collectivement une planche de BD interactive.

FICHE TECHNIQUE
PUBLIC : à partir de 12 ans (10 participants minimum).
ACTIVITÉS : informatique créative, programmation, structure, structure, structure, etc.
MATÉRIEL Nécessaire : 1 planche de BD Moley Moley, 1 kit Moley Moley, 1 logiciel Scratch, 1 ordinateur, 1 écran, 1 souris, 1 clavier, 1 casque, 1 casque, 1 casque, etc.
OUTILS EXISTANTS : logiciel Scratch, logiciel Scratch, logiciel Scratch, etc.
TEMPS CONSEILLÉ : 1 séance de 1/2 heure ou 2 séances de 1/2 heure.

Le kit Moley Moley se trouve principalement au logiciel Scratch et au kit Moley Moley. Il est recommandé de le télécharger pour l'installation et la présentation.

RESSOURCES POUR ALLER PLUS LOIN
- Ressources Moley Moley sur le site de la Casemate Normande : <https://www.lacasematenormande.fr/supercontent/jeux-video-partie/jeux-video-partie-BD-augmentee-pdi>
- Le kit Moley Moley se trouve au logiciel Scratch : <https://www.lacasematenormande.fr/scratch/scratch-BD-augmentee-pdi>
- Pour d'autres activités : <https://www.lacasematenormande.fr/jeux-video-partie>

La Casemate Normande
Contact : Catherine Deshayes, coordinatrice des ateliers de médiation
catherine.deshayes@casemate-normande.fr

JEU VIDÉO

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 : 16 mai 2024 à 14:24

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