

Table des matières

Déclaration	i
Remerciements	ii
Résumé.....	iii
Liste des tableaux.....	viii
Liste des figures	ix
1. Introduction	1
2. Méthodologie.....	2
2.1 Recherches	2
2.2 Entretien des membres de la BJ.....	2
2.3 Entretien avec d'autres bibliothèques de Suisse romande	2
2.4 Interrogation des usagers de la BJ	3
2.5 Démarche	3
2.5.1 Recherches d'exemples de bibliothèques	3
2.5.2 Politique numérique	3
2.5.3 Processus	4
3. État des lieux	6
3.1 Présentation de la Bibliothèque Jeunesse	6
3.2 Analyse du lieu géographique	6
3.3 Le public de la BJ.....	7
3.4 Analyse de la charte numérique et des missions	9
3.4.1 Origine de la charte numérique	9
3.4.2 Analyse de la charte numérique	9
3.4.3 Les missions du réseau des Bibliothèques et Archives de la Ville de Lausanne	
10	
3.5 Stratégie numérique de la BJ.....	11
3.5.1 Le plan directeur	11
3.5.2 Documents stratégie numérique	12
3.6 Analyse de l'offre numérique de la BJ	12
3.6.1 Autoformation.....	12
3.6.1.1 Vodeclic	12
3.6.1.2 Toutapprendre	13
3.6.2 Lecture numérique	13
3.6.2.1 PressReader.....	13
3.6.2.2 E-Books	13
3.6.3 Autres offres.....	14
3.6.3.1 Web TV.....	14
3.6.3.2 Focus thématique des archives et bibliothèque numérique des archives .	14
3.6.3.3 Liste des appareils numériques et multimédias.....	14
3.6.4 Animations et médiations numériques à la BJ	15
3.7 Rapport des employés.....	15

3.8 Bilan de la situation de la BJ	16
3.9 Les besoins des usagers	17
3.9.1 Résultats des votes.....	17
4. Définitions.....	19
4.1 La politique numérique.....	19
4.2 La Médiation numérique : qu'est-ce que c'est ?	20
4.3 Médiation numérique et médiation culturelle numérique : quelle est la différence ?.....	21
4.4 Le rôle du médiateur numérique	22
4.5 Outil numérique.....	22
4.6 Littératie numérique.....	23
5. Le public jeune	24
5.1 Un public compliqué	24
5.2 La pratique numérique des jeunes	24
5.3 Le cliché « les jeunes maîtrisent parfaitement le numérique »	26
6. L'offre numérique en bibliothèque publique	28
6.1 Typologie des outils numériques	28
6.1.1 Les ressources numériques	28
6.1.2 Ordinateurs	29
6.1.2.1 Faut-il mettre des filtres ?	29
6.1.2.2 A partir de quel âge un enfant peut-il aller seul sur Internet ?	29
6.1.2.3 Charte	30
6.1.3 Jeux vidéo	31
6.1.3.1 Le prêt	32
6.1.3.2 Jeux sur place	33
6.1.4 Tablettes	33
6.1.4.1 Utilisation sur place	34
6.1.4.2 Les applications.....	34
6.1.5 Liseuse.....	36
6.2 Les médiations possibles avec ces outils	36
6.2.1 Faciliter l'accès aux ressources	36
6.2.2 Services d'information.....	38
6.2.2.1 Emprunter un bibliothécaire.....	38
6.2.2.2 Services de références en ligne	38
6.2.3 Animations/Ateliers numériques	39
6.2.3.1 Ateliers de programmation (codage) et de robotique	39
6.2.3.2 Ateliers tablettes et applications	39
6.2.3.3 Ateliers jeux vidéo	40
6.2.4 Exemple de médiateurs numériques	40
6.3 Exemples de médiations numériques de bibliothèques publiques en Suisse romande.....	41
6.3.1 La Bibliothèque municipale de la Cité à Genève : Espace le 4 ^e	41
6.3.2 La Bibliothèque municipale de Vevey : Espace pixel.....	42
6.3.3 La Bibliothèque des Jeunes de la Chaux-de-Fonds	43

6.4 Exemples de médiations numériques de bibliothèques publiques dans d'autres pays francophones	44
6.4.1 La France	44
6.4.1.1 La Bibliothèque municipale de la Ville de Lyon	44
6.4.1.2 Bibliothèque municipale de Toulouse	45
6.4.1.3 Bibliothèque municipale de Nantes	45
6.4.1.4 La Petite Bibliothèque Ronde	46
6.4.1.5 Bibliothèque publique d'information Centre Pompidou (Bpi)	46
6.4.2 La Belgique	47
6.4.2.1 Les bibliothèques de la région de Bruxelles Capitale	47
6.4.2.2 Le réseau des bibliothèques de Mouscron	47
6.4.3 Le Canada (Québec)	47
6.4.3.1 Bibliothèque et Archives nationales du Québec (BAnQ)	47
6.4.3.2 Bibliothèque de Québec	48
6.4.3.3 Les bibliothèques de Montréal	48
6.5 Bilan du numérique dans les bibliothèques publiques	48
7. Projet 1 : Proposer un accompagnement Internet pour les enfants	51
7.1 But	51
7.2 Objectifs	51
7.3 Public visé	51
7.4 Offre	51
7.4.1 Emprunter un bibliothécaire	51
7.4.1.1 Exemple d'inscription :	52
7.4.2 Internet à disposition des usagers	52
7.5 Activités/animations	53
7.5.1 Thématique	53
7.5.2 Exemple d'activité (réalisation) :	53
7.5.3 Idée d'atelier : l'apprentissage d'Internet pour les enfants et pré-ados	54
7.5.4 Préparation de l'atelier	54
7.6 Médiation	54
7.7 Calendrier	54
7.8 Communication	55
7.9 Évaluation	55
7.10 Budget	55
7.11 Avantages et désavantages des deux projets	56
7.11.1 Avantages et désavantages : projet 1	56
7.11.2 Avantages et désavantages : projet 2	56
8. Recommandations	58
8.1 Justification du numérique en bibliothèque auprès des parents	58
8.2 Former les membres de la BJ	58
8.3 Proposer divers ateliers	59
8.4 Demande de partenariats	59
8.5 Améliorer l'onglet « offre numérique »	59

8.6	Acquisition d'ordinateurs portables	60
8.7	Expansion de la collection jeux vidéo	60
9.	Conclusion.....	61
	Bibliographie.....	63
Annexe 1 :	Fiche technique Projet 2	76
Annexe 2 :	Guide d'entretien des membres de la BJ	85
Annexe 3 :	Guide d'entretien des bibliothèques en Suisse romande ..	87
Annexe 4 :	Consignes de la boîte à vote	89
Annexe 5 :	Charte pour les tablettes de la Bibliothèque des Jeunes de la Chaux-de-Fonds	90
Annexe 6 :	Charte Internet des BM de Genève	91
Annexe 7 :	Charte numérique BJ	92
Annexe 8 :	Règlement de l'Espace pixel	94
Annexe 9 :	Protection iPad (câble antivol + fourre)	95
Annexe 10 :	Chablon politique numérique.....	96
Annexe 11 :	Idées thématiques pour les 8-13 basées sur l'apprentissage à l'aide du numérique.....	97
Annexe 12 :	Affiche « Apprivoiser les écrans et grandir » de Serge Tisseron	
		98

Liste des tableaux

Tableau 1 : Exemple tableau inscription.....	52
Tableau 2 : Préparation atelier recherche Internet	54
Tableau 3 : Budget projet 1 : Internet et service emprunter un bibliothécaire	55
Tableau 4 : Avantages et désavantages : Internet	56
Tableau 5 : Avantages et désavantages : jeux vidéo	56
Tableau 6 : Avantages et désavantages : tablettes et applications.....	56
Tableau 7 : Préparation atelier découverte applications	80
Tableau 8 : Préparation tournois	81
Tableau 9 : Budget projet 2 : tablettes et applications.....	83
Tableau 10 : Budget projet 2 : jeux vidéo et console.....	84

Liste des figures

Figure 1 : Statistiques évolution des âges des abonnés actifs 2017-2019 BJ	8
Figure 2 : Les 15 nationalités les plus représentées dans les abonnés actifs dans le réseau .	8
Figure 3 : Nombre de connexions 2019 à Vodeclic.....	12
Figure 4 : Utilisation de Toutapprendre	13
Figure 5 : Préférences de propositions des usagers de la BJ	17
Figure 6 : Pourcentage d'enfants équipés de leur propre tablette.....	25
Figure 7 : Activités les plus pratiquées sur tablette	26
Figure 8 : Capture d'écran ressources numériques documentaires	28
Figure 9 : Sites thématiques de la Bibliothèque de Toulouse	38
Figure 10 : Capture d'écran prise le 30 juin 2020 sur le site des BM de Grenoble	59
Figure 11: Exemple charte tablette.....	90
Figure 12 : Exemple charte informatique.....	91
Figure 13 : Capture d'écran de la charte numérique de la BJ	92
Figure 14 : Exemple règlement	94
Figure 15 : Protection antivol iPad Maclock	95
Figure 16 : Câble antivol iPad Maclock	95
Figure 17 : Fourre protection iPad 7ème génération.....	95
Figure 18 : Règles des écrans 3-6-9-12	98

1. Introduction

Ce travail de Bachelor a pour objectif de proposer des pistes et recommandations pour la mise en place d'une politique numérique, dans le but d'offrir des médiations numériques et animations jeunesse cohérentes du point de vue des missions de la bibliothèque autour de ce thème. La Bibliothèque Jeunesse ne possède pas encore de politique numérique, mis à part une charte numérique définie dans le cadre d'un projet pilote d'animation numérique bien spécifique. Cette volonté est due au fait que le plan directeur de législature 2016-2020 de la Ville de Lausanne est axé sur le numérique, aujourd'hui un incontournable dans nos sociétés ultra-connectées. Il est du devoir des bibliothèques de s'adapter aux changements de société et aux nouveaux comportements des usagers.

Ce travail comprend une partie théorique, qui consiste à déterminer ce qu'est une politique numérique, une médiation numérique et à s'informer sur ce qui se fait dans les autres bibliothèques publiques au niveau du numérique (outils utilisés, médiations...) pour la jeunesse. La récolte d'information s'est faite à travers divers entretiens ainsi que des recherches dans le web. Grâce à ces dernières, un chablon de politique numérique a pu être créé qui a mené à la seconde partie, qui est la pratique. En remplissant le chablon de la politique numérique, divers scénarios ont été proposés. Deux ont été retenus pour être approfondis, qui ont mené à la création de deux fiches techniques qui donnent des pistes sur la mise en place de ces deux offres numériques à la Bibliothèque Jeunesse (BJ) en proposant un exemple d'atelier et de médiation.

Rapport

2. Méthodologie

Durant ce travail, j'ai été en contact régulier avec ma mandante, Mme Andrea Olivera et mon conseiller aux études, M. Benoît Epron qui m'ont guidée tout au long de ce projet.

2.1 Recherches

Pour la documentation, à cause de la crise sanitaire qui a eu pour conséquence la fermeture des bibliothèques, je n'ai eu que le temps d'emprunter deux ouvrages papiers avant la fermeture, et n'ai pas pu aller visiter d'autres institutions pour prendre des photos et voir les lieux. De ce fait, j'ai réalisé majoritairement des recherches sur le web, consulté des anciens travaux de Bachelor, fait quelques recherches dans le portail web Cairn.info et dans les banques de données Lexis et Factiva.

J'ai également mené des entretiens avec les membres de la BJ et avec des bibliothécaires d'autres institutions, ainsi que mis en place un système de vote afin de recueillir l'opinion des usagers de la bibliothèque dans le but de récolter des données essentielles pour ce travail. J'ai finalement contacté plusieurs personnes par e-mail pour obtenir des précisions.

2.2 Entretien des membres de la BJ¹

Afin de mieux comprendre la situation de la BJ au niveau de ses offres numériques, mais aussi de connaître le point de vue et les connaissances des bibliothécaires sur cette thématique (réticences, adhésion, bonne connaissance de leurs offres numériques), j'ai mené une série d'entretiens avec les bibliothécaires, qui sont au nombre de six (sans compter la responsable de la BJ qui est ma mandante pour ce travail). A l'origine, les entretiens devaient se dérouler au sein de la Bibliothèque Jeunesse, mais le contexte actuel de la crise sanitaire m'a contrainte à changer de procédure. La plupart d'entre eux se sont déroulés à l'aide d'outils de communication tels que Skype ou FaceTime. Une personne ne se sentant pas à l'aise avec cette méthode a rempli elle-même le questionnaire.

Pour créer ce questionnaire, je me suis basée sur le site web (catalogue) des Bibliothèques de la Ville de Lausanne (BVL), ainsi que sur mes connaissances préalables de la bibliothèque (j'y ai fait un stage de trois mois durant l'été 2019). Une fois rédigé, je l'ai fait valider par mon conseiller et ma mandante. Ces entretiens se sont étalés sur trois jours, allant du mardi 24 mars au jeudi 26 mars. La durée de chaque entretien varie, mais elle est en moyenne de 30 minutes. Vous pourrez trouver le questionnaire en annexe (c.f. annexe 2).

2.3 Entretien avec d'autres bibliothèques de Suisse romande

Durant ce travail, j'ai pu interroger quatre bibliothécaires travaillant dans trois bibliothèques de Suisse romande qui sont : la Bibliothèque municipale de Vevey, la Bibliothèque des Jeunes de la Chaux-de-fonds et la Bibliothèque municipale de la Cité à Genève. Ces trois entretiens ont été menés à distance (à cause de la situation sanitaire) avec les outils Skype et Zoom. Ils ont duré en moyenne 1h. Durant leur déroulement, il y a eu quelques désagréments dus à une mauvaise connexion Internet momentanée et des problèmes de micros, mais globalement, cela s'est bien passé. Le but était de pouvoir découvrir leurs offres numériques ainsi que les médiations les encadrant : constater ce qui fonctionne bien pour la jeunesse et comment certaines offres ont été mises en place. Lorsque j'ai interrogé ces bibliothèques, la tranche

¹ Bibliothèque Jeunesse

d'âge à viser pour ce travail avait déjà été définie en accord avec ma mandante, c'est pourquoi j'ai orienté mes questions autour des 8-13 ans. Vous pourrez trouver le questionnaire en annexe (c.f. annexe 3).

2.4 Interrogation des usagers de la BJ

A l'origine, lorsque j'ai dû réfléchir à un moyen d'interroger les usagers de la BJ pour connaître leurs avis sur les offres numériques qui leur seraient le(s) plus utile(s) d'avoir à la bibliothèque, j'ai d'abord pensé à un questionnaire en ligne. En effet, cela semblait le moyen le plus simple et efficace de récolter des données. Cependant, la bibliothèque ne possède pas de droit sur les adresses e-mails. Il m'aurait donc été impossible d'envoyer le questionnaire. La solution d'organiser des entretiens par observation, c'est-à-dire d'aller directement interroger les usagers sur place avec une liste de questions ouvertes a donc été sélectionnée en accord avec mon conseiller et ma mandante. Malheureusement, le contexte de la crise sanitaire m'a obligée à modifier à nouveau mes plans. Quelques semaines après la réouverture de la bibliothèque, je suis allée placer une « boîte à vote » en carton à la BJ avec des petits papiers de couleur et une feuille d'instruction pour le vote, que vous trouverez en annexe (c.f. annexe 4). Chaque couleur correspond à une idée. Ainsi, les usagers pouvaient voter en évitant le plus possible les contacts. S'ils votaient « autres », ils devaient écrire leur idée sur le papier. Je n'ai pas pu rester sur place pour superviser, cependant, ma mandante ainsi que d'autres bibliothécaires ont pu interpeler certains usagers pour leur expliquer le projet et les inciter à voter.

Malheureusement, ce test a ses limites. En effet, comme il est totalement anonyme et qu'il n'est composé que de papiers de couleur, il est impossible de déterminer l'âge ou le sexe des participants. Cela aurait été des éléments intéressants à connaître. Après dépouillement des résultats, je me suis rendu compte qu'il aurait été préférable de faire un pré-test pour vérifier que les consignes étaient assez claires. En effet, une remarque à ce sujet a été faite sur un des petits papiers de vote. De plus, ma mandante a relevé qu'une des propositions n'était pas très claire pour elle non plus et que, de ce fait, expliquer cette proposition d'offre au public a été compliqué pour elle.

2.5 Démarche

J'ai d'abord commencé par rechercher des définitions pour les termes importants de ce travail, à savoir : « politique numérique », « médiation numérique », « médiation culturelle numérique ».

2.5.1 Recherches d'exemples de bibliothèques

J'ai ensuite consulté différents sites de bibliothèques de Suisse romande, afin de regarder leurs offres et animations numériques. Je me suis restreinte à la Suisse romande, car je ne maîtrise pas très bien l'allemand. Concernant les bibliothèques étrangères, je me suis limitée aux pays francophones, à savoir la France, la Belgique et le Canada (Québec) pour restreindre mon champ de recherche.

2.5.2 Politique numérique

Suite à mes recherches dans le web et les banques de données (Nexis et Factiva), j'ai constaté qu'il existe peu de ressources et de références sur le sujet. Après avoir consulté différents sites de bibliothèques, j'ai constaté qu'elles communiquent très peu sur leurs politiques numériques. J'en ai conclu que ces documents doivent être internes à l'institution, qu'ils ne

Réflexion sur la mise en place d'une politique numérique à la Bibliothèque Jeunesse de la Ville de Lausanne

sont pas diffusés ou qu'ils n'existent pas. J'ai donc dû élaborer avec le peu d'informations que j'ai pu récolter une définition ainsi qu'un « chablon » de politique numérique que vous retrouverez en annexe (c.f. annexe10). Ce chablon résume les questions auxquelles les bibliothécaires devraient répondre s'ils veulent mettre en place un projet numérique. Il a beaucoup été inspiré par la présentation faite par Mme Salomé Jaton dans une vidéo de conférence². Mme Jaton est coordinatrice de la médiation documentaire numérique pour les Bibliothèques municipales de Genève et a participé au projet du 4^{ème} étage à la Bibliothèque municipale de la Cité.

2.5.3 Processus

Une fois le cadre de la politique numérique posé avec ce chablon, j'ai pu proposer divers publics concernés (les parents, les petits 5-8 ans, les enfants 9-11 ans et les adolescents 12-15 ans) que la politique pourrait viser. Nous avons ainsi pu avec ma mandante déterminer les âges visés ; à savoir les 8-13 ans. Ce choix a été fait, car il englobe la dernière tranche des petits et le début de l'âge adolescent. Proposer du numérique aux enfants est délicat, encore plus lorsque cela touche les très jeunes enfants. C'est pourquoi les tout-petits 4-6 ans sont écartés. Avant 3 ans, les enfants n'ont pas besoin d'écrans et il faudrait d'ailleurs éviter de les y exposer. A partir de 14 ans, les jeunes préfèrent aller à la bibliothèque pour adulte de Chauderon qui se situe tout près de la Bibliothèque Jeunesse. Une fois le public cible défini, il fallait déterminer un axe sur lequel la politique allait se focaliser. J'en ai proposé plusieurs à ma mandante avec des exemples d'ateliers à mettre en place et nous avons, d'un commun accord, opté pour le choix de l'axe d'apprentissage (au sens large) grâce au numérique. C'est-à-dire que les enfants peuvent apprendre ou s'améliorer dans des « domaines scolaires » comme les mathématiques, la recherche d'information ou l'orthographe de façon ludique à l'aide du numérique. Ils peuvent également apprendre à collaborer, à communiquer ou à créer à travers un jeu ou tout simplement apprendre pour le plaisir, comme par exemple apprendre les bases du jeu d'échec. L'essentiel est d'acquérir de nouvelles connaissances ou compétences, qu'elles soient scolaires, sociales ou créatives.

Une fois le public cible et l'axe défini, j'ai créé une fiche qui résume les idées thématiques que pourraient faire la BJ (c.f. annexe 11). Ce document (qui a été très inspiré une nouvelle fois par la présentation de Mme Jaton)³, comprend six grandes thématiques autour de l'apprentissage des 8-13 ans. Ces thématiques définies, j'ai imaginé trois scénarios différents. Pour chaque scénario, j'ai proposé : un scénario, une thématique, un chiffrage et un exemple de réalisation afin que ma mandante puisse faire un choix. Une fois cette sélection faite, j'ai pu, en tenant compte des commentaires et souhaits de ma mandante, remplir mon chablon de politique numérique et créer deux fiches techniques qui correspondent à deux projets. Le premier est de former les enfants à la recherche Internet en mettant ce dernier en libre accès avec le service « emprunter un bibliothécaire ». Le second projet consiste à proposer au public des tablettes avec applications ludiques à consulter sur place et/ou le prêt de jeux vidéo avec la possibilité de jouer sur place. Il y aurait aussi de la médiation sous forme d'ateliers et de fiches techniques pour ces deux offres. Avec le premier scénario, cela répond à l'axe 3 : « Information/Prévention des risques » de la charte numérique des BVL (c.f annexe7). Les enfants auront accès à Internet et pourront être formés à la recherche grâce au service

² JATON, Salomé, 2018. *Le 4e, un espace dédié aux cultures numériques et aux nouvelles formes de création aux Bibliothèques Municipales de Genève.*

³ Réf. 3.

emprunter un bibliothécaire. Cela répond aussi à la mission des bibliothèques de faciliter l'accès à l'information et de l'offrir à tous gratuitement (Ville de Lausanne, [sans date]). De plus, des ateliers parents-enfants pourront être mis en place autour de la prévention /sécurité sur Internet afin de les sensibiliser. Le second projet, en plus de proposer un nouveau produit culturel, pourra instaurer un dialogue entre les parents et leurs enfants, mais aussi permettre à ces derniers de collaborer ensemble. En effet, le jeu vidéo n'a souvent pas bonne réputation auprès des parents. Faire des médiations autour afin de leur montrer le riche univers des jeux vidéo, pourra leur en faire découvrir les bénéfices, mais aussi leur permettre de mieux comprendre cet univers qui leur est souvent inconnu et inaccessible. Les tablettes permettront de montrer et de mettre en avant des applications de qualité, moins connues du public, mais aussi de proposer des ateliers variés qui pourront être mis en place afin que les enfants collaborent ensemble pour créer quelque chose. Cela répond à l'axe 2 : « Pédagogie et loisirs » de la charte numérique des BVL et répond aussi à la cinquième mission des BVL « Une mission pour un imaginaire vivant » (Ville de Lausanne, [sans date]).

3. État des lieux

Le but de ce chapitre est de comprendre l'environnement de la Bibliothèque Jeunesse (où se situe-t-elle ? Qu'est-ce qui l'entoure ? Quel est son public ?), mais aussi quelle est sa situation par rapport au numérique : quelles sont ses offres numériques ? Que pensent les bibliothécaires du numérique à la bibliothèque ? Y a-t-il une politique concernant le numérique ? Quelles sont les envies et besoins des usagers ? Avec ces informations, il sera possible de comprendre la situation actuelle de la bibliothèque en matière de numérique pour les jeunes et leurs besoins.

3.1 Présentation de la Bibliothèque Jeunesse

La Bibliothèque Jeunesse (BJ) a été créée en 1945 (Bommottet, 2016) et fait partie du réseau des Bibliothèques de la Ville de Lausanne (BVL) avec le service des Archives ainsi que le Centre BD. Les autres bibliothèques du réseau sont : Chauderon (bibliothèque adulte), Montriond, la Sallaz, Entre-Bois, Chailly et le Bibliobus (bibliothèque itinérante). Les documents peuvent être empruntés et rendus dans n'importe lequel de ces sites (Duruz, 2019). Actuellement la BJ compte trois bibliothécaires travaillant à 80%, un bibliothécaire à 70%, deux à 50%, une personne à 20%, une à 10% et une personne à 50% qui s'occupe uniquement du rangement des documents⁴.

« La BJ offre des documents adaptés de 0 à 15 ans » (Duruz, 2019). Les parents peuvent inscrire gratuitement leur enfant à la bibliothèque dès la naissance. L'inscription est ouverte à tous, habitants non Lausannois y compris (Duruz, 2019). Le fond de la bibliothèque qui comprend 39'505 documents (Les Bibliothèques de la Ville de Lausanne, 2019) est adapté à tous les âges, que la bibliothèque divise en quatre catégories : les tout-petits (0-4 ans), les enfants (5-8 ans), les jeunes (9-12 ans) et les adolescents (13-15 ans). Des étiquettes de couleur sont placées sur les documents pour indiquer l'âge recommandé (Duruz, 2019).

La bibliothèque qui possède une surface de 680 mètres carrés⁵ est divisée en divers espaces : romans, documentaires, BD/Mangas, albums illustrés, livres cartonnés, contes, livres avec CD, DVD, livres audios, périodiques, le petit théâtre où l'on accueille les visites de classe, la salle de lecture où se déroulent la plupart des animations et l'espace parents où se trouvent des livres à leur intention. Des canapés sont dispersés dans la bibliothèque pour le confort des lecteurs.

Comme toute bibliothèque, la BJ propose des animations :

« Certaines sont récurrentes comme [...] Bébé à la bibliothèque (qui fait partie de l'action « Né pour lire » afin de combattre l'illettrisme et d'encourager la lecture dès le plus jeune âge) ; d'autres ponctuelles, comme l'animation hors les murs au square où des albums sont lus aux enfants dans un parc. » (Duruz, 2019, p.1)

3.2 Analyse du lieu géographique

La Bibliothèque Jeunesse se trouve au rez-de-chaussée d'un bâtiment qui comporte des habitations au-dessus. Il n'y a pas de salle dédiée spécifiquement aux animations. Celles-ci se font parfois dans une petite salle de lecture qui peut être fermée si besoin, ou au fond de la

⁴ Informations données par la mandante

⁵ Information donnée par la mandante

bibliothèque où un petit espace nommé « le petit théâtre » est dédié aux visites de classes lorsque celles-ci viennent à la bibliothèque. Il arrive aussi que l'animation se fasse au milieu des livres, plus spécifiquement dans le coin des tout-petits (où se trouvent les livres cartonnés) lorsqu'il y a l'animation « Bébé à la bibliothèque ».

« *La Bibliothèque Jeunesse se situe dans un quartier populaire près de la bibliothèque pour adultes de Chauderon et des archives de la Ville. Du fait de sa géolocalisation, la bibliothèque accueille un public jeune de diverses nationalités. Un espace de langues étrangères est dédié à la bibliothèque pour répondre à cette demande.* » (Duruz, 2019, p.1)

Afin de me renseigner sur ce qu'il y a autour de la BJ, j'ai utilisé l'outil *Google Maps*.

Au niveau des écoles, il y a deux gymnases à proximité : le gymnase de Beaulieu et le gymnase de Bugnon. Près du gymnase de Beaulieu, se situe également le palais de Beaulieu qui est un centre de conférence qui accueille des congrès et des manifestations. Ce bâtiment accueille parfois des conventions pour les jeunes comme la célèbre convention *Polymanga* dédiée à la culture japonaise et qui attire de nombreux jeunes chaque année. Il y a aussi une crèche (CVE les Collonges) située non loin de la BJ.

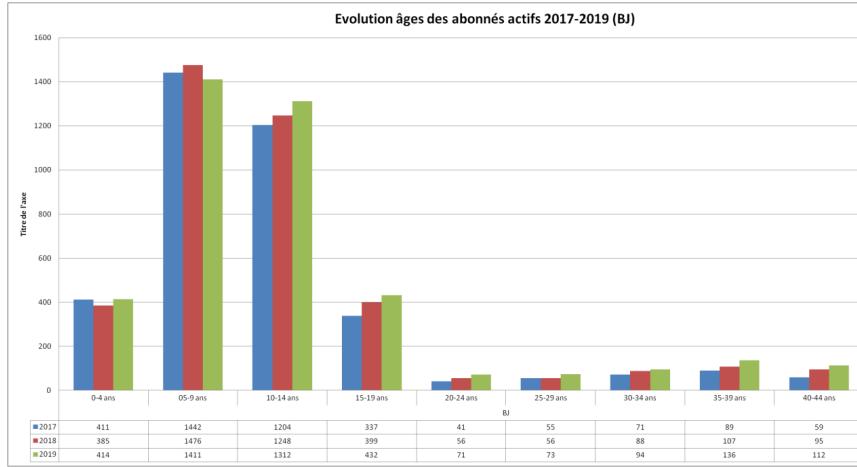
Aux alentours de la bibliothèque se trouvent également une salle de concert (les DOCS) et un théâtre (Le théâtre de Sévelin et également le théâtre de Beaulieu), un cinéma et le musée « Collection de l'Art Brut ». De plus, comme la bibliothèque se trouve près du centre-ville (accessible à pied), beaucoup de commerces se situent à proximité, notamment des magasins qui vendent des jeux vidéo ou des appareils électroniques (tablettes, ordinateurs portables, etc.). Pour citer quelques exemples, il y a la *FNAC*, *Interdiscount*, *Mix-image*. Il y a aussi un cybercafé (Fragox). La BJ est aussi facile d'accès en transports publics, car plusieurs arrêts de bus se trouvent à proximité et la gare n'est pas loin.

La Bibliothèque Jeunesse est donc plutôt bien placée. Elle se situe dans un quartier populaire qui n'est pas très loin du centre-ville et la gare est assez proche. Il est donc facile d'y accéder, en pratiquant une petite marche. Elle est également assez proche de la bibliothèque pour adultes de Chauderon. Certains lieux culturels se trouvent aux alentours (comme le cinéma), ce qui pourrait potentiellement attirer des lecteurs à la BJ.

3.3 Le public de la BJ

Selon les statistiques des BVL de 2019, la majorité du public de la BJ aurait entre 5-9 ans, suivi des 10-14 ans comme le montre la figure ci-dessous (figure 1) (Les bibliothèques de la Ville de Lausanne, 2019). Ces trois dernières années, une petite hausse des abonnés a pu être enregistrée. Toutefois, il ne faut pas oublier que les enfants sont pour la plupart accompagnés de leurs parents qui constituent un public important. A partir de 13 ans, les enfants ont le droit d'emprunter des documents à la Bibliothèque pour adultes de Chauderon, ce qui pourrait expliquer pourquoi les adolescents de 15 ans et plus fréquentent moins la BJ.

Figure 1 : Statistiques évolution des âges des abonnés actifs 2017-2019 BJ



(Les Bibliothèques de la Ville de Lausanne, 2019)

La majeure partie du public est de nationalité suisse (69%). Puis suivent les abonnés de France, avec 9%, de l'Italie, de l'Espagne et du Portugal avec 2% chacun. Ces chiffres comptent pour tout le réseau des Bibliothèques de la Ville de Lausanne (figure 2) (Les bibliothèques de la Ville de Lausanne, 2019).

Figure 2 : Les 15 nationalités les plus représentées dans les abonnés actifs dans le réseau

Nationalité	Actifs	Pourcentage
SUISSE	15102	69%
FRANCE	2018	9%
ITALIE	538	2%
ESPAGNE	512	2%
PORTUGAL	485	2%
ALLEMAGNE	196	1%
ERYTHREE	166	1%
KOS	142	1%
BELGIQUE	138	1%
CANADA	117	1%
TURQUIE	116	1%
BRESIL	94	0%
ETATS-UNIS	94	0%
SRI LANKA	93	0%
ALGERIE	89	0%

(Les Bibliothèques de la Ville de Lausanne, 2019)

Comme les adolescents sont un public qui fréquente peu les bibliothèques (surtout vers 14-15 ans), il m'a paru pertinent de consulter les différents sites des bibliothèques de gymnases à Lausanne dans le but de prendre connaissance de leurs offres numériques. En effet, si les bibliothèques scolaires proposent déjà des offres numériques, les jeunes n'en verrait peut-être pas l'utilité à la BJ. Il y a cinq gymnases à Lausanne : Provence, Bugnon, Auguste Piccard, Beaulieu et la Cité. Parmi ces cinq gymnases, trois proposent e-Lectures qui est une plateforme qui propose des e-books à télécharger gratuitement depuis le site de la BCUL (Bibliothèque Cantonale et Universitaire de Lausanne). Dans le cadre de cette offre, on trouve des lectures jeunesse. La plupart proposent également des ressources en ligne comme des

encyclopédies, des dictionnaires en ligne ou d'autres catalogues de bibliothèques. L'offre numérique sert surtout à la documentation.

3.4 Analyse de la charte numérique et des missions

3.4.1 Origine de la charte numérique

Les BVL possèdent une charte numérique. Celle-ci a été rédigée par Marylène Chevallay, bibliothécaire déléguée à la médiation culturelle (c.f annexe 7). Elle a créé ce document pour, dans un premier temps, défendre le numérique auprès des collègues et dans un deuxième temps pour répondre aux lecteurs par rapport à la présence du numérique en bibliothèque. Elle a toujours travaillé avec des chartes numériques. L'inspiration pour la création de cette charte a été son vécu, les sources de l'étude numérique du canton de Vaud et des articles sur les écoles pilotes pour en citer quelques-uns⁶.

L'intention de Mme Chevallay était de faire du numérique la thématique commune des bibliothèques du réseau pour 2020. Selon elle, il est essentiel que les Bibliothèques municipales (BM) se mettent au numérique, ce qui permet d'inclure une nouvelle forme d'édition, de création et de formation. L'idée était d'introduire le numérique en proposant des formations (ex : café numérique pour les seniors), de réfléchir à ce sujet (ex : prévention), de créer (ex : ateliers de peinture numérique) et de donner accès aux outils dans le but de les comprendre et de les utiliser. La thématique « le numérique pour tous » voulait travailler sur l'inclusion numérique, c'est pourquoi ils ont visé les seniors et les femmes qui sont souvent exclus du domaine professionnel numérique ainsi que les jeunes pour l'aspect formation. De plus, lors des ateliers créatifs pour les enfants, ces derniers ne restent pas seuls devant un écran. Les BVL souhaitent que l'expérience numérique se fasse en groupe afin de créer un lien. Ainsi, certaines expériences se pérennissent s'ils rencontrent du succès, comme le café senior⁷.

3.4.2 Analyse de la charte numérique

Cette charte numérique des bibliothèques de la Ville de Lausanne tient en une page recto-verso (c.f. annexe 7) (il en existe un modèle plus court résumé sur une page). Elle comprend deux parties qui sont le « pourquoi » et le « comment ». Dans la première partie, un paragraphe explique pourquoi il est important d'aborder la question du numérique en bibliothèque et précise que les BVL ont un rôle à jouer, par exemple en aidant à « surmonter les difficultés d'utilisation et prévenir les risques pour une pratique plus maîtrisée pour tous » (Les bibliothèques de la Ville de Lausanne, [sans date] b). Cependant, le flou demeure : quelles sont les difficultés d'utilisation ? Celles des appareils numériques ? Des programmes informatiques ? Il en va de même pour la prévention des risques : parle-t-on des risques d'addictions ? De cyberharcèlement ? Des mauvaises rencontres sur le net ? Cela manque de précision. La deuxième partie explique comment répondre à ces problématiques avec quatre axes de travail : art, pédagogie et loisirs, information/prévention des risques et inclusion. Dans chaque axe, une explication est donnée avec un ou deux exemples d'animations concrètes. Par exemple, pour l'axe « inclusion », on explique qu'il y a une fracture numérique⁸. Certaines

⁶ Entretien avec Mme Chevalley, bibliothécaire déléguée à la médiation culturelle, Lausanne, 18 février 2020

⁷ Informations obtenues par échange d'e-mail avec Mme Chevalley, bibliothécaire déléguée à la médiation culturelle

⁸ « Désigne le plus souvent l'inégalité d'accès aux technologies numériques, [dont principalement les ordinateurs] [...] » (Techno-Sience.net [sans date])

personnes sont en situation « d'analphabétisme numérique », c'est-à-dire qu'elles ne maîtrisent pas les nouvelles technologies, ce qui est handicapant dans une société hyper connectée. Un exemple d'animation pour remédier à ce problème est le « Café seniors ». Cette animation consiste à aider les seniors à mieux maîtriser leurs outils technologiques, par exemple leurs téléphones portables. (Les bibliothèques de la Ville de Lausanne, [sans date] b).

Cette charte numérique est le seul document que possèdent les BVL (la Bibliothèque Jeunesse incluse) concernant une politique numérique.

3.4.3 Les missions du réseau des Bibliothèques et Archives de la Ville de Lausanne

Il y a cinq missions :

« Une mission d'information et de conservation : [...] Première mission du Service, l'accès à l'information est gratuit et ouvert à toutes et tous. Cette mission se pense à travers la médiation et les prestations rendues par le personnel chargé d'orienter et accompagner toutes les demandes, en se fondant sur les fonds patrimoniaux et les collections disponibles. Il veille à réorienter toute requête ne relevant pas de son périmètre vers d'autres partenaires ou compétences [...] » (Ville de Lausanne, [sans date])

« Une mission sociale : Le Service favorise l'insertion sociale et l'apprentissage permanent par l'incitation à la lecture et la mise à disposition facilitée de ses ressources documentaires. Il contribue à la lutte contre l'illettrisme. Il vise à réduire la fracture numérique et agit pour limiter toute exclusion liée à un handicap [...] » (Ville de Lausanne, [sans date])

« Une mission culturelle : Le Service veille à préserver les conditions propices à la liberté de penser et à l'enrichissement culturel. [...] Dans ce contexte, il agit pour garantir la diversité et la promotion de la création grâce à des actions régulières de médiation et d'animations. A travers le réseau des Bibliothèques de la Ville de Lausanne, le Service favorise l'accès du public à la diversité culturelle, en offrant un espace de rencontres et d'échanges entre cultures et générations. » (Ville de Lausanne, [sans date])

« Une mission de formation : En complément à d'autres structures lausannoises, le Service agit pour promouvoir la formation continue. Il propose pour cela des prestations qui vont de la constitution d'une offre documentaire réfléchie à l'aide à la recherche, y compris patrimoniale ou historique, en passant par des actions de médiation autour de la lecture. Il collabore avec les enseignant·e·s et les bibliothécaires des établissements scolaires pour faire valoir auprès des élèves et des étudiant·e·s le plaisir de la lecture, comme l'importance de maîtriser l'information dans son contexte de production. » (Ville de Lausanne, [sans date])

« Une mission pour un imaginaire vivant : «Lecture-plaisir», «loisirs» ou «divertissement» illustrent l'importance de l'imaginaire comme élément d'épanouissement personnel. Le Service, attentif à nourrir ce besoin d'imaginaire, sélectionne et valorise des ressources diversifiées grâce à sa position institutionnelle qui lui permet de répondre aux demandes du public en s'affranchissant des contraintes strictes du marché » (Ville de Lausanne, [sans date])

En somme, le numérique peut s'inscrire dans toutes les missions. En effet, aujourd'hui pour s'informer et socialiser, maîtriser le numérique est indispensable. Il permet aussi d'être créatif (comme le mentionne la charte), d'apprendre et de se former. Cependant, le numérique n'est cité qu'une fois dans la mission « mission sociale » où l'on parle de « réduire la fracture numérique ». Comme le dit la charte numérique, la fracture numérique peut engendrer un

isolement social et pénaliser grandement les personnes ne maîtrisant pas les nouvelles technologies. Il est donc important pour les personnes de toutes générations d'apprendre à les maîtriser, les jeunes inclus.

3.5 Stratégie numérique de la BJ

Les BVL ont déjà réfléchi à une stratégie numérique. Le numérique est également mentionné dans le plan directeur BVL Horizon 2020. C'est un document qui sert à orienter les décisions stratégiques et qui fournit un cadre aux tableaux de bord sectoriels (Sardet, 2017). Des débuts de réflexions consignées dans des documents de stratégie numérique ont été amorcés.

3.5.1 Le plan directeur

Le plan directeur BVL 2016-2020 fait mention d'une réflexion à mener concernant une politique numérique. Il y a aussi d'autres documents qui en parlent, plus au niveau des collections. Dans le plan directeur 2020 réalisé par l'ancien chef de Service M. Sardet, le numérique est cité à plusieurs reprises. Cependant, rien n'y est spécifiquement mentionné à propos de la jeunesse. Il y a deux documents : le premier a été transmis à la Municipalité pour validation. Le second document est un document de travail sur les différents axes prioritaires. Dans le premier document, dans l'axe « Mission d'information » il est mentionné :

« Définir une stratégie "Ville de Lausanne connectée" ou "Ville numérique". Développer des outils de gestion de l'information géographique, si possible basés sur des solutions "open source", afin de développer la bonne maîtrise du territoire et des réseaux souterrains, et de faciliter la cyberadministration. » (Sardet, 2017, p. 6)

On constate que la Ville de Lausanne essaie de se mettre au numérique. Dans la mission de formation, on parle de former les adultes et de proposer des ateliers à tous (ce qui signifie les jeunes inclus) qui leur permettent de comprendre et maîtriser les nouvelles technologies et les appareils électroniques. Dans ce document, on mentionne aussi que le personnel doit être formé afin de maîtriser les services/offres numériques proposés au public (auto-formation, presse, e-books) et être en mesure d'en faire la promotion auprès des usagers. Les actions de formation /information du public devraient être priorisées afin de développer son autonomie à l'utilisation de l'offre numérique. De plus, il faut aussi la valoriser et en faciliter la transmission auprès des lecteurs en l'intégrant au catalogue, en faisant des fiches techniques, etc. (Sardet, 2017).

Dans le second document (document de travail sur les axes prioritaires), parmi les axes de travail prioritaires, il est mentionné un sous-projet :

« Quelle stratégie pour l'offre documentaire de demain ? Pour les bibliothèques, définir une stratégie numérique en regard de la Politique documentaire "analogique". Quelle offre, quels services, quels publics, quels espaces, quels coûts ? » (Sardet, 2018, p. 5)

En résumé, la direction réfléchit à un plan directeur qui permettrait de développer une stratégie numérique pour proposer de nouvelles offres et des services numériques au public. Les usagers devront être ainsi formés et informés pour qu'ils puissent être autonomes dans l'utilisation de ces nouveaux outils numériques. Ces offres numériques ainsi que les médiations qui les accompagnent devraient aider les usagers à maîtriser les nouvelles technologies et appareils électroniques.

Les deux points principaux dont parlent ces documents sont l'offre documentaire numérique et la formation.

3.5.2 Documents stratégie numérique

Des projets ont été mentionnés comme, par exemple, faire un web kids, former les personnes sur les liseuses, mettre en place une médiation autour des outils numériques, etc. Un des documents fait des propositions d'offres à certaines tranches d'âges, mais concrètement aucun projet n'a encore été réalisé (Les Bibliothèques de la Ville de Lausanne, 2018).

3.6 Analyse de l'offre numérique de la BJ

Comme mentionné ci-dessus, les BVL ont déjà réfléchi à la mise en place de stratégies numériques. Qu'en est-il aujourd'hui ? Quelle est leur offre ?

Le site des BVL propose une offre numérique sur son catalogue web. Sur la page d'accueil, se trouve un onglet à gauche qui s'intitule « L'offre numérique ». Pour avoir accès à ces services, il faut être inscrit dans le réseau des Bibliothèques de la Ville de Lausanne, car il faut se connecter à son compte lecteur. Il y a huit offres numériques que j'ai subdivisées en trois catégories : formation en ligne, lecture numérique et autres.

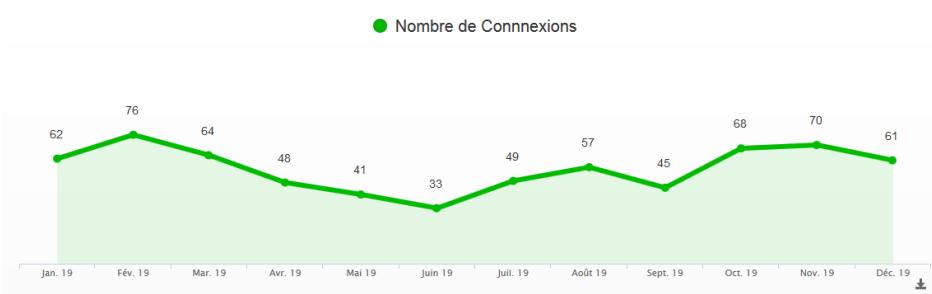
3.6.1 Autoformation

3.6.1.1 Vodeclic

Vodeclic est une plateforme créée en 2007 (Vodeclic, 2020b) qui donne accès à des ressources numériques (Vodeclic, 2020a) et qui permet de se former à l'utilisation d'outils bureautiques comme, par exemple, la suite Office, aux outils de communications (ex : Gmail, Facebook, Linkedin, etc), à internet, à divers multimédias (ex : Photoshop, InDesign), aux outils professionnels tels que les outils de Gestion de projets ou formation des Systèmes d'exploitation (ex : Android).

Les statistiques 2019 des BVL indiquent que l'utilisation de Vodeclic est en baisse par rapport au nombre des utilisateurs actifs, au nombre de connexions et au temps passé sur la plateforme (Les Bibliothèques de la Ville de Lausanne, 2019).

Figure 3 : Nombre de connexions 2019 à Vodeclic



(Les bibliothèques de la Ville, 2019)

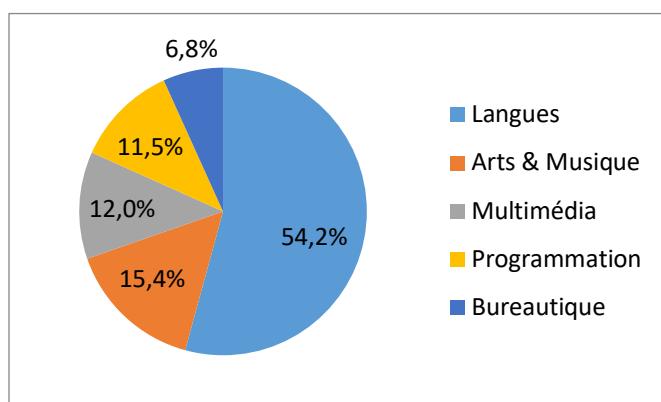
« Les programmes les plus utilisés font partie de la suite Office dans les versions plutôt récentes. Les programmes de formation hors Windows sont nettement utilisés. Les programmes plus spécifiques de Vodeclic (Professionnel, Communication et Internet) sont très peu utilisés, mis à part Visio. » (Les bibliothèques de la Ville de Lausanne, 2019, p. 30)

Malheureusement, ces statistiques n'indiquent pas l'âge des utilisateurs. Il aurait été intéressant de savoir si ce sont plutôt les adultes ou les jeunes qui l'utilisent.

3.6.1.2 Toutapprendre

Cette plateforme met à disposition divers modules d'apprentissage classés en plusieurs catégories : langues, arts & loisirs créatifs, musique, multimédia, programmation et bureautique. Selon les statistiques 2019 des BVL, il y a eu une augmentation de 62% entre 2018 et 2019 quant à l'utilisation de cette plateforme. L'apprentissage des langues domine avec 54,2% d'utilisation comme le montre le schéma ci-dessous (Les Bibliothèques de la Ville de Lausanne, 2019).

Figure 4 : Utilisation de Toutapprendre



(Les Bibliothèques de la Ville de Lausanne, 2019)

En testant la plateforme pour évaluer la qualité des cours, il en est ressorti que ces derniers sont surtout réalisés à base de vidéos, notamment pour la musique ou les cours de dessin. Le niveau pour le dessin est assez surprenant. Par exemple, on peut apprendre à dessiner des animaux. En voyant le titre, on s'attend à ce que ce cours vise les enfants, mais ce n'est pas le cas. Malheureusement, il est très improbable que les néophytes apprennent à dessiner grâce à ce service, car le niveau est bien trop élevé. La personne qui présente la vidéo utilise des mots très spécialisés et n'est pas très dynamique.

3.6.2 Lecture numérique

3.6.2.1 PressReader

Cette application permet de lire la presse internationale sur tablette sur place. Il est également possible d'y avoir accès six jours après la visite de la bibliothèque. Il faut cependant télécharger une application sur sa tablette personnelle ou son smartphone (Les Bibliothèques de la Ville de Lausanne, [sans date] a). Selon les statistiques 2019 des BVL, il y a eu une petite augmentation de 9% de téléchargements entre 2018 et 2019. Le journal le plus lu est *Le Temps* suivi du *Figaro*. La lecture se fait en majorité en français, suivie de l'anglais (Les Bibliothèques de la Ville de Lausanne, 2019). Il faut toutefois noter que les enfants ne lisent généralement pas la presse, de même que peu d'adolescents. De plus, les titres proposés sont destinés aux adultes. Cette application ne vise donc pas les jeunes.

3.6.2.2 E-Books

Dans cette section, on explique ce qu'est un livre numérique (connu également sous le nom d'e-books), ainsi que les conditions d'utilisation (par exemple l'âge). En effet, pour y avoir

accès, il faut avoir 18 ans ou plus (Les Bibliothèques de la Ville de Lausanne, [sans date] a). Cette offre vise une nouvelle fois les adultes et non les jeunes. Il y a quelques ouvrages pour la jeunesse, mais comme il y a également des livres adultes et qu'il n'y a pas de contrôle parental, la BJ ne peut pas proposer un accès libre aux jeunes à cette offre numérique. Pour y avoir accès, il faut également demander spécifiquement à être inscrit à e-bibliomedia⁹ auprès d'un bibliothécaire¹⁰. Plusieurs liens vers e-bibliomedia (catalogue, livres en anglais, etc.) sont mis à disposition. Selon les statistiques 2019 des BVL, à la fin de l'année 2019, il y avait 2688 inscrits à e-bibliomedia avec environ un peu plus de 1000 téléchargements par mois. Il y a eu une légère augmentation en juillet (Les Bibliothèques de la Ville de Lausanne, 2019). Cela peut s'expliquer par le fait que les personnes qui partent en vacances ne veulent pas emporter des livres qui sont plus lourds et prennent plus de place.

3.6.3 Autres offres

3.6.3.1 Web TV

Cette page n'est plus accessible.

3.6.3.2 Focus thématique des archives et bibliothèque numérique des archives

Il s'agit une nouvelle fois des offres qui visent plutôt les adultes. Le sujet n'est pas plus développé, car cela concerne le domaine des archives.

3.6.3.3 Liste des appareils numériques et multimédias

Cette page résume les appareils numériques et multimédias disponibles dans les BVL. Parmi ces offres on trouve : des ordinateurs avec accès Internet, des tablettes, des liseuses et des lecteurs de CD et DVD à consulter sur place. Il est intéressant de noter qu'il est indiqué que toutes les bibliothèques du réseau (excepté Chailly et le bibliobus) mettent à disposition des postes d'ordinateurs (avec accès internet qui permet, entre autres, d'aller consulter les messageries) ou faire des travaux de bureautiques. Il est possible de faire des impressions (mais ce service est payant), et d'utiliser une clef USB (Les Bibliothèques de la Ville de Lausanne, [sans date] a). Cependant, la BJ n'offre pas l'accès à Internet. Il est seulement possible d'utiliser un poste pour accéder au catalogue pour faire des recherches. Comme il s'agit d'une bibliothèque jeunesse, les bibliothécaires ne voulaient pas mettre Internet à disposition des jeunes sans un cadre réfléchi¹¹. En revanche, il y a du wifi gratuit où il faut se connecter avec un code.

Concernant l'emprunt de liseuses et d'iPad, là non plus, les indications ne sont pas claires : il n'est nullement précisé quelles bibliothèques mettent à disposition des iPads ou des liseuses. Ce manque de précisions laisse penser que ce service est généralisé à toutes les bibliothèques du réseau. Or, la BJ n'en fait pas partie. Elle possède bien deux iPads depuis 2019, mais ne les met pas à disposition des usagers, ceux-ci sont seulement utilisés lors d'animations¹². La BJ ne souhaite pas mettre des iPads à disposition de jeunes sans avoir

⁹ Plateforme qui permet de télécharger des livres numériques. Il faut pour cela se connecter au site web de sa bibliothèque (De Marque, [sans date]).

¹⁰ Informations recueillies lors de divers entretiens auprès des bibliothécaires de la BJ par visioconférence, 24-26 mars 2020

¹¹ Informations données par la mandante

¹² Informations recueillies lors de divers entretiens auprès des bibliothécaires de la BJ par visioconférence, 24-26 mars 2020

réfléchi à comment accompagner les lecteurs¹³. Il en est de même pour les liseuses. La BJ n'en possède pas, mais il est indiqué : « Des liseuses pour e-books sont empruntables comme tout autre document dans tous les points du réseau » (Les Bibliothèques de la Ville de Lausanne, [sans date] a). Ces informations sont contradictoires et montrent peut-être une mauvaise communication.

3.6.4 Animations et médiations numériques à la BJ

La BJ possède des flyers qui fait mentionne l'onglet « offre numérique ». Ils en parlent parfois lors de l'inscription, mais cela n'est pas constant. Il y a deux bibliothécaires qui créent elles-mêmes des animations numériques. Depuis 2019, bibliomedia¹⁴ leur offre des tablettes ainsi qu'une formation. Elles doivent en contrepartie proposer des animations en bibliothèque jeunesse, former les collègues du réseau à ces animations et faire des retours réguliers à bibliomedia concernant l'avancée du projet. Généralement une partie de l'activité est faite avec l'iPad qui est utilisé en groupe (un enfant n'est jamais laissé seul devant un écran) et une deuxième partie plus manuelle où les enfants créent des petits bricolages. Le but de l'atelier est pédagogique et n'est pas forcément l'apprentissage du numérique. Les bibliothécaires ne proposent jamais une animation centrée uniquement sur le numérique, c'est toujours couplé à autre chose (découverte d'un auteur par exemple). Le numérique est un moyen et pas une fin en soi. Ces tablettes sont utilisées seulement pour les animations¹⁵.

Dans le programme culturel 2020 (imprimé) des BVL qui va de janvier à juin, des ateliers sur le numérique sont prévus, car cette année, la thématique commune des BVL est le numérique. Il y a environ un atelier numérique par site pour un total de huit animations. Dans l'ensemble, il y en a pour tous les âges (enfants, adolescents, adultes et seniors) (Les Bibliothèques de la Ville de Lausanne, 2020). Cependant, il faut prendre en compte que l'année 2020 est l'année du numérique (thématique commune du réseau des bibliothèques de Lausanne) comme cité dans le sous-chapitre 3.4.1 : Origine de la charte. L'année prochaine, le thème va changer. Il y aura certainement moins d'animations sur ce thème. Certains ateliers proposent de l'aide aux seniors pour mieux maîtriser le numérique, des activités aux enfants pour apprendre à coder ou utiliser leur imagination pour créer, et aux adultes pour comprendre les risques du numérique pour leurs enfants (Les Bibliothèques de la Ville de Lausanne, 2020).

3.7 Rapport des employés¹⁶

Tous les bibliothécaires sont favorables au numérique en bibliothèque jeunesse. Plusieurs ont cependant précisé qu'il faut accompagner les lecteurs à travers une médiation et ne pas simplement proposer du numérique. Il y a eu d'autres points intéressants mentionnés, comme le fait qu'il soit plus compliqué de proposer du numérique aux jeunes, car il y a plus de contraintes. Il est aussi important de pouvoir proposer des ressources à un public qui n'y aurait pas accès autrement et dont l'offre est pour l'instant insuffisante. Il a aussi été mentionné qu'il fallait que cela reste en lien avec les livres.

¹³ Information donnée par la mandante

¹⁴ « Bibliomedia est une fondation de droit public. Elle a été créée en 1920 [...] dans le but de soutenir les bibliothèques publiques en Suisse » (Bibliomedia, [sans date])

¹⁵ Informations recueillies lors de divers entretiens auprès des bibliothécaires de la BJ par visioconférence, 24-26 mars 2020

¹⁶ Informations recueillies lors divers entretiens auprès des bibliothécaires de la BJ par visioconférence, du 24-26 mars 2020

Les employés sont plutôt bien informés de l'offre numérique à la BJ. En effet, tout le monde connaît l'existence de l'onglet numérique sur le site des BVL, cependant, une personne a précisé qu'elle ne l'a jamais consulté. La plupart pensent que l'offre numérique pour la jeunesse est assez restreinte (ce qui est le cas) et que la majorité des offres est pour les adultes. Les bibliothécaires ont donc conscience que leur offre numérique ne vise pas les jeunes.

La plupart des personnes interrogées pensent que les usagers auraient besoin d'une offre numérique. Les raisons divergent, mais il y a eu certaines remarques intéressantes, comme le fait que l'âge va impacter la demande ; celle-ci ne sera donc pas la même. De plus, proposer une offre numérique implique un entretien (maintenance, évolution dans le temps), il est donc important d'avoir une réflexion. Un avis que j'ai trouvé particulièrement intéressant est qu'il faut créer ce besoin. Si l'on propose une nouvelle offre et qu'on en fait la promotion, un besoin va être créé.

Les employés ont des opinions divergentes, parfois même contradictoires concernant l'intérêt des usagers pour une offre numérique à la BJ. Une personne pense que les animations intéresseraient les jeunes, mais pas forcément les outils, car ils en ont déjà chez eux, tandis qu'une autre pense le contraire. Pour elle, les ressources électroniques intéresseraient les usagers, mais en revanche pour les animations il faudrait faire un gros effort de médiation, car certains ont des préjugés négatifs sur le numérique. Il faut arriver à en faire la promotion et à être médiateur. Une autre personne pense que le numérique enthousiasme les enfants. Vous pouvez retrouver le questionnaire en annexe (c.f. annexe 2).

3.8 Bilan de la situation de la BJ

La majorité de ces offres numériques visent les adultes. Les modules d'apprentissage tels que *Toutapprendre* ou encore *Vodeclic* seraient les seuls parmi toutes ces ressources qui pourraient potentiellement intéresser les adolescents. Malheureusement, les statistiques n'indiquent pas l'âge des utilisateurs. Il est donc impossible de voir si *Vodeclic* ou *Toutapprendre* sont utilisés majoritairement par des jeunes ou par des adultes. En revanche, il n'y a clairement aucune offre pour les enfants. En effet, comme dit précédemment, les cours de dessin sur *Toutapprendre* sont de haut niveau et sont surtout faits à base de vidéo où une personne dessine en directe. Il me semble très improbable que les personnes visionnant ces vidéos réussissent à apprendre à dessiner. Si l'on regarde les statistiques de 2019, celles-ci nous montrent que l'utilisation de *Vodeclic* est en baisse, mais que celle de *Toutapprendre* est en hausse. Il semblerait que *Toutapprendre* rencontre plus de succès, car elle propose l'apprentissage des langues qui semble beaucoup intéresser les utilisateurs, mais propose aussi d'autres sources d'apprentissage en culture (musique, multimédia...). Sur la figure 4 : Utilisation de Toutapprendre (voir sous-chapitre 3.6.1.2 : Toutapprendre), on peut constater que l'apprentissage des outils bureautiques ne rencontre pas beaucoup de succès. Or, *Vodeclic* propose d'apprendre à maîtriser des outils, tels que des outils de bureautiques ou de messagerie, etc. Cela pourrait expliquer le manque de succès de *Vodeclic*.

On peut constater que l'offre de médiation est plutôt restreinte, mais qu'il commence à y avoir quelques animations/ateliers numériques. Cependant, la thématique annuelle commune des BVL y a peut-être joué un rôle. Si la BJ souhaite se mettre au numérique, c'est parce qu'il est omniprésent dans la société. Il est important que les citoyens (jeunes inclus) apprennent non seulement à le maîtriser (savoir utiliser les outils, faire des recherches, etc.) mais aussi à en

comprendre les enjeux afin de pouvoir participer à la vie citoyenne. De plus, la ville de Lausanne souhaite également se mettre au numérique. Il y a déjà eu plusieurs réflexions à ce sujet, mais celles-ci sont encore en cours. Les circonstances (changement de direction, pas assez de force de travail) ont fait que la politique numérique jeunesse n'a pas été une priorité. De plus, les membres de la BJ ne voulaient pas développer une offre numérique jeunesse sans penser à une médiation numérique, car la mettre en place nécessite plus de réflexion¹⁷.

3.9 Les besoins des usagers

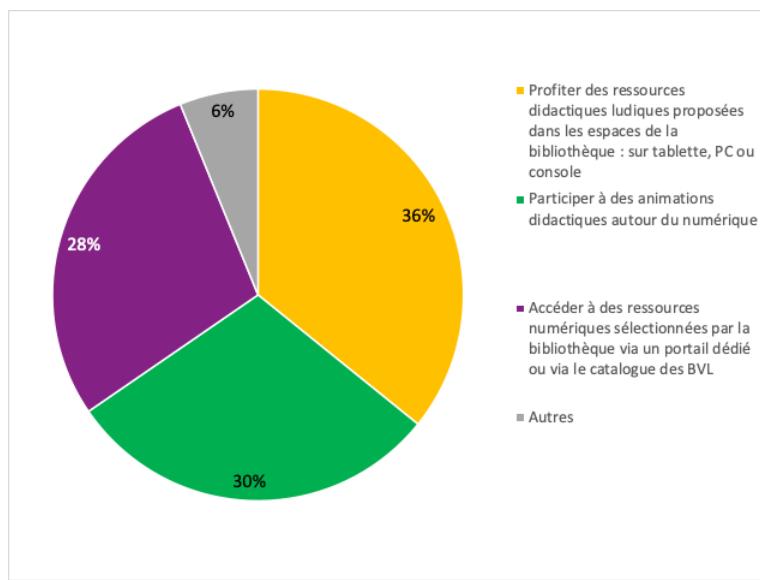
Maintenant que nous avons fait le point sur la situation de la BJ au niveau de ses offres numériques, voyons quels sont les besoins des usagers.

Étant donné la situation sanitaire, il y a eu quelques complications pour la récolte de données auprès des usagers comme mentionné dans le sous-chapitre 2.4 : Interrogation des usagers de la BJ. Après avoir dépouillé les résultats, je me suis rendu compte qu'il aurait été préférable de faire un pré-test afin de voir si les consignes étaient suffisamment claires. En effet, j'ai reçu une remarque à ce sujet sur un des papiers « autres ».

3.9.1 Résultats des votes

La boîte de vote est restée durant sept jours à la BJ. Les résultats sont biaisés, car cela s'est déroulé durant le déconfinement de la crise sanitaire. La bibliothèque avait des horaires réduits et un nombre de personnes limité pouvait entrer dans la bibliothèque. De plus, les personnes ne pouvaient pas rester pour consulter sur place, elles ne pouvaient que rendre ou emprunter des documents. Au final, 82 personnes ont voté avec seulement deux votes blancs (où elles n'ont pas écrit leurs idées), ce qui fait un total de 80 réponses valides. Sur la figure 5 ci-dessous, se trouvent les résultats sous forme de graphique.

Figure 5 : Préférences de propositions des usagers de la BJ



On peut constater que les trois propositions remportent un succès partagé avec des résultats assez rapprochés. La proposition qui remporte le plus de succès est la mise en place de ressources didactiques ludiques proposée dans les espaces de la bibliothèque sur tablettes, PC ou console avec 36% des votes. Cela peut s'expliquer par le fait que lors des explications,

¹⁷ Informations données par la mandante

on a donné comme exemple les jeux vidéo. La mandante (qui n'était pas toujours présente) a pu constater qu'apparemment les enfants qui votaient avec leurs parents choisissaient souvent cette proposition, contrairement à leurs parents qui optaient pour les animations didactiques autour du numérique. Les animations autour du numérique arrivent en deuxième position avec 30% des votes. Contrairement au ressenti de certains bibliothécaires (voir sous-chapitre 3.7 : Rapport des employés), on peut déduire qu'il y a un intérêt de la part des usagers à participer à des ateliers numériques. Il aurait été intéressant de voir si ce sont plus les jeunes ou leurs parents qui sont intéressés par cette offre.

Concernant les propositions « autres », il y a eu cinq réponses. Deux propositions étaient des remarques contre le numérique à la bibliothèque. Une personne a relevé qu'elle emmenait son enfant à la bibliothèque justement pour éviter le numérique qui deviendra vite omniprésent dans sa vie, et que les enfants apprenaient déjà à l'utiliser par eux-mêmes sans difficulté. Une autre personne a pondéré en affirmant qu'elle serait pour le limiter. Il y a eu un commentaire pour expliquer que les différentes possibilités n'étaient pas claires et qu'elle n'arrivait pas à comprendre les différentes propositions. Dans ce sens, la mandante a remarqué que la proposition « Accéder à des ressources numériques sélectionnées par la bibliothèque via un portail dédié ou via le catalogue des BVL » n'était pas bien comprise par le public. La mandante avait aussi de la peine à leur expliquer, car cela n'était pas claire pour elle non plus. Cela pourrait expliquer pourquoi cette offre se situe en 3^{ème} position. Les deux propositions claires relatives au numérique sont d'offrir des animations en lien avec le numérique, mais avec de la sensibilisation (bienfaits et méfaits) et l'autre de mettre à disposition des documentaires sur les plantes à la bibliothèque (sur tablette par exemple).

4. Définitions

Ce travail comporte des termes très spécifiques que l'on va retrouver tout au long du travail pour certains et qui ne sont pas forcément toujours très clairs. Il est donc important d'en définir certains pour la bonne compréhension de tous. Comme les définitions ci-dessous ne sont pas toutes des définitions « stables », (c'est-à-dire qu'il y en a soit plusieurs qui existent, soit la définition n'est pas clairement établie), j'ai dû faire des choix et, à chaque fois, n'en sélectionner qu'une.

4.1 La politique numérique

Malgré mes efforts, je n'ai pas réussi à trouver beaucoup d'informations ou de définitions sur ce terme. J'ai donc dû élaborer avec le peu d'informations que j'ai récoltées une définition pour ce travail. Ce terme n'a pas été simple à définir. Comme il n'existe pas de définition établie, j'ai décidé de m'inspirer de la définition de « politique documentaire » de l'Enssib¹⁸, ainsi que de l'exemple de deux bibliothèques qui proposent un espace dédié au numérique dans leur institution afin de créer ma propre définition de la politique numérique sur laquelle va se baser ce travail.

Selon la notice de l'Enssib, la politique documentaire se définit comme suit :

« La politique documentaire recouvre au sein d'une bibliothèque l'ensemble des processus visant à contrôler le développement des collections. Elle recouvre la politique d'acquisition, la politique de conservation (incluant le désherbage) et la politique d'accès (incluant les modalités d'organisation et de communication des collections). »

(Enssib, 2012)

Je considère que la définition de politique numérique est la même que la politique documentaire, excepté qu'elle s'applique au niveau du numérique. C'est-à-dire qu'une politique numérique recouvre l'ensemble des processus visant à contrôler le développement des collections numériques (par collection j'entends les outils numériques et ressources numériques comme les livres numériques, les liseuses, les ressources numériques en ligne [autoformation, portail...], les applications pour tablettes, les jeux vidéo, les consoles de jeux, etc), ce qui comprend une politique d'acquisition, une politique de conservation et une politique d'accès. Cette gestion des collections doit être intégrée à la politique documentaire de l'institution.

A cette définition, j'y ajoute également des éléments inspirés de la présentation faite par Mme Salomé Jaton¹⁹, coordinatrice de la médiation documentaire numérique sur l'élaboration de [L'Espace Le 4e](#)²⁰ à la Bibliothèque municipale de la Cité à Genève, de sa page dédiée sur le

¹⁸ École nationale supérieure des sciences de l'information et des bibliothèques

¹⁹ Réf.3.

²⁰ BIBLIOTHÈQUES MUNICIPALES DE LA VILLE DE GENÈVE : UNE FENÊTRE SUR LE MONDE, 2014. Espace le 4eme. *Bibliothèques Municipales de la Ville de Genève : une fenêtre sur le monde* [en ligne]. [Consulté le 01 avril 2020]. Disponible à l'adresse :

<http://institutions.ville-geneve.ch/fr/bm/nos-bibliotheques/adresses-et-horaires/espace-Le-4eme/>

site internet, ainsi que de la page internet de la Bibliothèque municipale de Vevey de [l'Espace pixel²¹](#). Ces deux espaces sont dédiés au numérique.

De ce fait, je considère que la politique numérique doit répondre aux questions suivantes :

- Quel est l'objectif principal (en lien avec les missions de l'institution) ?
- Quels sont les objectifs spécifiques pour atteindre cet objectif principal ?
- Quel est l'âge et le public visé ainsi que les règles (qui a le droit d'utiliser les ressources, à partir de quel âge, est-ce que l'enfant doit être accompagné d'un adulte, combien de temps l'usager peut-il utiliser ces ressources, etc.). (Cela se retrouve dans la politique d'accès).
- Quelles sont les ressources à disposition (humaines, matérielles, financières) ?
- Quelles sont les thématiques et activités ?
- Quelles sont les médiations ?
- Quel est le calendrier spécifique pour les ateliers numériques/animations ?
- Quels sont les moyens utilisés pour communiquer et promouvoir les offres ?
- Quel système mettre en place pour avoir les retours des usagers ?

En résumé, pour ce travail, une politique numérique c'est un ou plusieurs documents qui répondent à plusieurs questions afin de mettre en place une offre numérique cohérente avec la mission et l'environnement de la bibliothèque. Il comprend, entre autres, la gestion de la collection (à mettre en lien avec la politique documentaire), la définition de l'offre (ce que la bibliothèque propose au public), ses modalités (règles d'utilisation, politique d'accès) ainsi que de sa médiation et promotion auprès du public.

Pour conclure, comme le dit Cécile Pellegrin dans son article « L'offre numérique destinée aux jeunes dans les bibliothèques de lecture publique » :

« [L']intégration du numérique doit être le produit d'une réflexion conjointe entre les bibliothèques et leur hiérarchie : elle doit être en effet intégrée au sein d'une politique culturelle cohérente, menée entre les différentes structures culturelles des collectivités, afin d'obéir à des objectifs de lecture publique bien précis. Sur ce point, la question de la formation des jeunes aux nouveaux médias doit être au cœur de la réflexion des bibliothèques »
(Pellegrin, 2013)

4.2 La Médiation numérique : qu'est-ce que c'est ?

Dans ce travail, lorsque l'on parle de « médiation numérique », nous allons parler de médiation des contenus / ressources numériques. Ce travail se basera en partie sur la définition mise au point par Silvère Mercier, responsable des médiations et innovations numériques à la Bibliothèque Publique d'Information du Centre Pompidou et de Lionel Dujo, spécialiste dans les médiations numériques appliquées au secteur culturel et dans l'innovation des services. Dans leur ouvrage « Médiation numérique des savoirs », ils définissent la médiation numérique comme suit :

« La médiation numérique est une démarche visant à mettre en œuvre des dispositifs de flux, des dispositifs passerelles et des dispositifs ponctuels pour favoriser l'accès

²¹ BIBLIOTHÈQUE MUNICIPALE DE VEVEY, [sans date]. Numériques. *Bibliothèque municipale de Vevey* [en ligne]. [Consulté le 07 avril 2020]. Disponible à l'adresse : <https://biblio.vevey.ch/numeriques.aspx?lg=fr-FR>

organisé ou fortuit, l'appropriation et la dissémination de contenus à des fins de diffusion des savoirs et des savoir-faire. » (Dujol, Mercier, 2017, pp.55-56)

Mercier commente cette définition sur son blog :

« Pour moi la médiation numérique n'est donc ni de la communication ni du marketing public au sens strict, mais se situe au cœur des métiers de l'information-documentation, quelque part entre l'accompagnement à la recherche documentaire, la gestion/diffusion de contenus et l'animation de communautés. » (Mercier, 2010)

En somme, la médiation numérique permet d'acquérir de nouvelles connaissances grâce au numérique. Par exemple, apprendre à jouer aux échecs grâce à une application. Comme toute médiation, elle permet de faciliter l'accès à un savoir, qui se fait dans ce cas-ci à travers le numérique ou qui permet de le comprendre via des dispositifs comme une fiche explicative par exemple. J'ajouterais que pour moi la médiation numérique permet aussi d'apprendre à utiliser et maîtriser des outils numériques (tablettes, ordinateurs, smartphones, outils bureautiques, etc.) et à comprendre leurs enjeux.

4.3 Médiation numérique et médiation culturelle numérique : quelle est la différence ?

Selon François Mairesse, la médiation culturelle se définit comme telle :

« On appelle "médiation culturelle" un ensemble d'actions visant, par le biais d'un intermédiaire – le médiateur, qui peut être un professionnel mais aussi un artiste, un animateur ou un proche –, à mettre en relation un individu ou un groupe avec une proposition culturelle ou artistique (œuvre d'art singulière, exposition, concert, spectacle, etc.), afin de favoriser son appréhension, sa connaissance et son appréciation. » (Aboudrar, Mairesse, 2018, pp 13-14)

En effet, la culture n'est pas à la portée de tous. Pour cela, on fait appel à un médiateur (qui connaît et maîtrise bien un sujet) qui va à travers une action de médiation (ex : textes explicatifs) rendre le sujet accessible (Enssib, 2011).

Il n'y a pas vraiment de définition précise pour la médiation culturelle numérique. *Culture pour tous*, qui est une organisation à but non lucratif dont la mission est de « faire reconnaître les arts et la culture comme facteurs essentiels d'épanouissement par des programmes de sensibilisation et d'éducation favorisant la participation des citoyens » (*Culture pour tous, [sans date] a*) a tenté de définir ce terme :

« En culture, les technologies numériques sont utilisées comme soutien à la médiation et à l'interprétation d'une œuvre, comme outils de création collective ou comme supports à l'expression artistique. Le numérique nous permet de repenser le contact avec une œuvre à partir de ces divers champs d'application. [...] »

Tous ces dispositifs permettent de réaliser de nouvelles activités de médiation en jouant sur le niveau et le développement des capacités en littératie numérique des publics. Avec ses caractéristiques et ses applications, chaque technologie est utile à l'atteinte de certains objectifs. Connaître les caractéristiques d'une technologie et son intelligibilité sont des enjeux importants permettant de faire des choix quant à leur utilisation au sein d'une stratégie de médiation culturelle. » (*Culture pour tous, [sans date] b*)

En somme, une médiation culturelle numérique c'est une médiation culturelle qui porte sur le numérique ou qui utilise des outils numériques pour la réaliser. Mais alors, quelle est la différence entre une médiation numérique et une médiation culturelle numérique ?

Mercier et Dujol expliquent cette différence :

*« Ainsi, la médiation numérique des savoirs nous semble-t-elle s'inscrire du côté de la " culture des amateurs ", du côté des autodidactes en réseau, bien plus que celui des amateurs de culture. Si le terme de culture doit être employé, c'est à notre sens bien plus du côté de la constitution d'*habitus informationnels* et de culture de l'information que comme le fait de circonscrire dans un champs uniquement culturel une médiation qui a vocation à s'exercer de manière encyclopédique. Il ne s'agit donc pas d'apprendre la culture par le numérique parce que la pédagogie à l'ère des réseaux ne s'envisage pas uniquement comme un acte de transmission du savoir depuis une autorité [...] La médiation numérique se distingue donc fondamentalement d'une médiation culturelle par le numérique à laquelle il peut être tentant de la réduire »* (Dujol, Mercier, 2017, pp. 54-55)

Dans le terme médiation culturelle numérique, il y a le mot « culturelle ». On essaie de transmettre une culture (musique, art, théâtre, etc.) via le numérique, tandis que dans la médiation numérique on cherche à transmettre un savoir quel qu'il soit grâce au numérique.

4.4 Le rôle du médiateur numérique

Pour pouvoir réaliser une médiation numérique, comme pour une médiation culturelle, il y a un médiateur qui va accompagner une ou plusieurs personnes afin de la ou de les aider à maîtriser les différentes technologies, enjeux et usages de la culture numérique (Médiation numérique, [sans date]).

Loïc Gervais qui a été engagé en tant qu'animateur multimédia et qui a été l'un des premiers à se désigner médiateur numérique regroupe en cinq pôles les compétences que requiert sa fonction : veiller, accompagner, guider, utiliser et expérimenter, ce qui forme l'acronyme (VAGUE). De manière très résumée, il explique : Veiller pour s'informer et se former par l'accumulation de connaissances dans le but de répondre aux besoins du public. Accompagner pour rendre accessible l'outil afin que la personne puisse devenir ensuite autonome dans son usage. Guider afin de donner les éléments de base d'une culture numérique (par exemple, expliquer et informer des alternatives telles que la différence entre les divers moteurs de recherche). Utiliser la technologie (ex : comment utiliser un clavier, télécharger une application), mais aussi comprendre les usages (ex : en plus de créer une page Facebook, cela peut servir à la promotion de la bibliothèque). Pour finir, expérimenter. Il va tenter d'innover en se basant sur son expérience, notamment les erreurs commises afin de s'améliorer (Gervais, 2017).

En somme, le rôle du médiateur numérique requiert plusieurs fonctions et compétences qui ne se résument pas qu'à l'accompagnement des personnes à l'usage des nouvelles technologies. Comme le conclut monsieur Gervais :

« Ainsi l'utilisation en conscience des outils numériques devenait une condition indispensable pour exercer sa citoyenneté et renforcer sa capacité d'agir. Il n'est plus seulement question de former des publics aux outils, aux usages et aux enjeux numériques, mais de les accompagner en tant que citoyens dans la société numérique. Il ne s'agit plus de former aux techniques numériques, mais d'utiliser ces techniques au quotidien, parfois dans des formes particulièrement éloignées du numérique au premier abord. » (Gervais, 2017 p. 29)

4.5 Outil numérique

Le mot « outil » peut avoir plusieurs sens. Le CNRTL (Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales) le définit comme :

« Objet fabriqué, utilisé manuellement, doté d'une forme et de propriétés physiques adaptées à un procès de production déterminé et permettant de transformer l'objet de travail selon un but fixé. Synon. appareil, instrument, ustensile » (CNRTL, 2012)

Un autre sens est :

« Moyen; ce qui permet d'obtenir un résultat, d'agir sur quelque chose. Synon. instrument. L'outil informatique. Un Dictionnaire n'est pas un livre: c'est un instrument, un outil pour faire des livres ou toute autre chose (Delacroix, Journal, 1857, p.26). » (CNRTL, 2012)

Dans ce travail, nous allons nous baser sur ces deux définitions pour définir un outil numérique. C'est-à-dire qu'un outil numérique peut être un objet physique qui permet de produire quelque chose (par exemple un ordinateur, des tablettes, des smartphones), mais c'est aussi un moyen qui permet d'obtenir des résultats, de créer quelque chose (comme les logiciels d'autoformation par exemple).

4.6 Littératie numérique

Selon le site « Habilo Média » (Centre canadien d'éducation aux médias et de littératie numérique) Michael Hoechsmann et Helen DeWaard cité par le site « Prim à bord », la définition de la littératie numérique se définit ainsi (Prim à bord, 2020) :

« La littératie numérique n'est pas une catégorie technique qui décrit un niveau fonctionnel minimal de compétences technologiques, mais plutôt une vaste capacité de participer à une société qui utilise la technologie des communications numériques dans les milieux de travail, au gouvernement, en éducation, dans les domaines culturels, dans les espaces civiques, dans les foyers et dans les loisirs. » (Prim à bord, 2020)

Sur le site « Habilo Média », il est mentionné que la littératie numérique comprend trois grandes compétences principales : l'utilisation, la compréhension et la création (HabiloMédias, [sans date]). Cela signifie (HabiloMédias, [sans date]) :

- « Utiliser : réfère à l'acquisition de connaissances techniques permettant d'utiliser aisément l'ordinateur ou Internet. Ces acquis sont des aptitudes et compétences de base constituant un savoir-faire essentiel [...]】
- Comprendre : [...] c'est acquérir un ensemble de compétences pour saisir, mettre en contexte et évaluer avec circonspection les médias numériques de manière à pouvoir prendre des décisions éclairées sur nos agissements et nos découvertes en ligne [...] savoir de quelle manière les nouvelles technologies agissent sur notre comportement et nos perceptions, nos croyances et nos sentiments vis-à-vis le monde qui nous entoure [...] nous prépare à appréhender une économie du savoir pendant que nous faisons l'acquisition – au plan individuel et collectif – d'aptitudes en gestion pour trouver, évaluer et utiliser à bon escient l'information et ce, dans un but de communication, de collaboration et de solution de problèmes.
- « Créer : c'est savoir produire des contenus et communiquer efficacement en utilisant divers outils et médias numériques [...] »

5. Le public jeune

Maintenant que les définitions sont posées, voyons un peu qui est ce public jeune. Ce chapitre a pour but de comprendre la pratique des jeunes par rapport au numérique. Quelle est leur relation avec le numérique ? Pourquoi l'utilisent-ils ? Quelles sont leurs compétences en la matière ?

5.1 Un public compliqué

Le public jeune est difficile à définir. C'est un public hétéroclite qui comprend un large panel d'âges allant du nourrisson à l'adolescent, voire au jeune adulte. La segmentation de ce public et de ses caractéristiques font souvent débat. En effet, il est assez difficile de déterminer quand est-ce qu'on cesse d'être un bébé pour être un enfant, quand commence la préadolescence, à quel âge commence l'adolescence, quand cesse-t-on d'être jeune ? (Payen, 2015). Ce panel d'âge a pour conséquence que les attentes et les aspirations ne seront pas forcément les mêmes si l'on est un enfant de 7 ans ou un adolescent de 14 ans. Le jeune est aussi un public infidèle qui disparaît par moment de la bibliothèque au court de sa vie et qui évolue autour d'autres acteurs, comme ses parents, ses amis ou encore ses enseignants (Payen, 2015). C'est à partir de 13 ans environ qu'il déserte la bibliothèque. S'il revient, c'est pour trainer avec ses amis dans un lieu où ils pourront être tranquilles (Dahan, Delesalle, Marquié, 2018). On pourrait résumer ce public à cette phrase : « Le " Jeune ", allégorie pour dire l'amplitude des réalités et des profils (et donc, des objectifs) [...] ». (Payen, 2015, p. 221)

Nous pouvons donc constater qu'il est très important de segmenter le public lorsque l'on veut proposer une offre à la bibliothèque, car la demande ne sera pas la même selon l'âge.

5.2 La pratique numérique des jeunes

Une étude MIKE²² (médias, interaction, enfants, parents si l'on traduit en français), datant de 2017 donne des chiffres concernant l'utilisation des médias auprès des 6-13 ans en Suisse. Cette enquête a été menée auprès de 1128 enfants de 6-13 ans des trois grandes régions linguistiques suisses (Zhaw, 2017a). « Les réponses de 629 parents ont été prises en compte dans l'analyse » (Zhaw, 2017a). Il faut cependant prendre ces chiffres avec précaution, car ils ne précisent pas vraiment quel âge est concerné. Un enfant de 6 ans aura sûrement d'autres pratiques qu'un enfant de 10 ans. Ces chiffres sont globaux et donc non précis.

Voici certains de ces chiffres (GENNER, Sarah, SUSS, Daniel, WALLER, Gregor, 2019) :

- « 34 % jouent à des jeux vidéo chaque jour ou presque chaque jour
- 30% utilisent un téléphone portable chaque jour ou presque chaque jour
- 48% possèdent leur propre téléphone portable. 79% utilisent au moins de temps en temps un portable. Bien qu'ils soient nombreux à ne pas en posséder le téléphone portable est le média numérique préféré des enfants. Il est surtout utilisé pour jouer, écouter de la musique, visionner des vidéos en ligne et envoyer/recevoir des messages.
- 86% des enfants utilisent Internet au moins de temps en temps. L'utilisation augmente fortement au cours de la scolarité primaire.

²² “Medien, Interaktion, Kinder, Eltern” en allemand

- 79% des enfants de 9 ans ou plus consultent au moins une fois par semaine YouTube. Pour ce qui est des applications préférées, YouTube devance encore WhatsApp, Instagram et Snapchat.
- 34% des enfants possèdent une tablette. 76% des enfants utilisent au moins occasionnellement une tablette. La tablette est le média favori des enfants entre 6-9 ans. »

Dans l'abstract, les âges sont un peu plus détaillés. Pour citer certains chiffres (Zhaw, 2017a) :

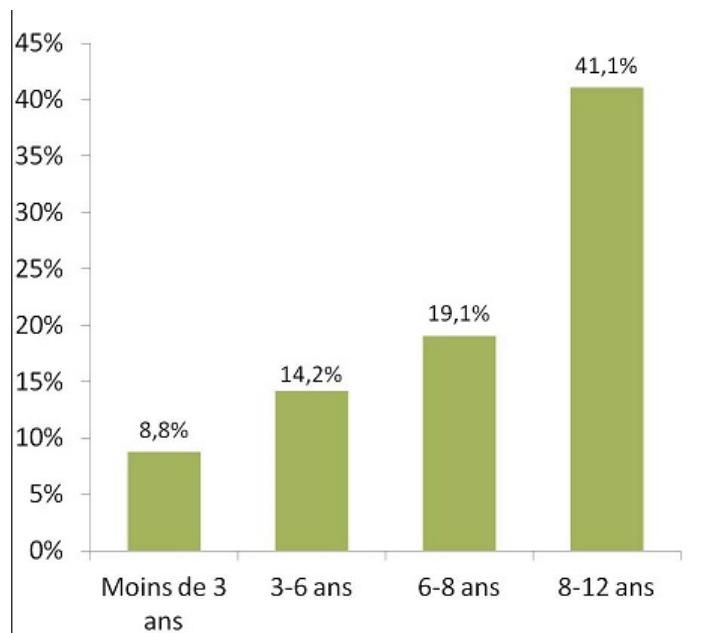
- « Un quart des 6-9 ans possèdent un téléphone portable, presque deux tiers chez les 10-11 ans et quatre cinquièmes chez les 12-13 ans.
- Chez les 6-9 ans la tablette est encore plus populaire que le téléphone portable. 85% des ménages où vivent des élèves de primaire sont équipés d'une tablette. Un tiers des enfants en Suisse possèdent une tablette.
- Les enfants à partir de 9 ans surfent sur Internet surtout à la maison. Certains l'utilisent aussi chez des amis ou de la famille, en cours de route ou dans les lieux publics comme les bibliothèques [...] »

Ils ont constaté qu'avec les médias, les enfants plus jeunes cherchent plus à se divertir et les plus âgés à communiquer. Beaucoup d'enfants en Suisse grandissent entourés des médias (Zhaw, 2017a).

Nous pouvons constater que les jeunes utilisent beaucoup la tablette ou le téléphone portable pour leurs loisirs, comme pour jouer à des jeux vidéo, écouter de la musique ou pour regarder des vidéos (avec YouTube qui est très populaire auprès de ce public). La majorité utilise Internet et cette utilisation augmente dès le primaire.

La Souris Grise (site français qui évalue des applications) a d'ailleurs mené une enquête entre février et août 2014 à propos des tablettes. Elle a interrogé 800 familles qui possédaient au minimum une tablette. Un des graphiques montre le pourcentage d'enfants par âge qui possèdent une tablette (figure 6) et le second les activités pratiquées sur la tablette par les enfants (figure 7)(La Souris Grise, [sans date] a).

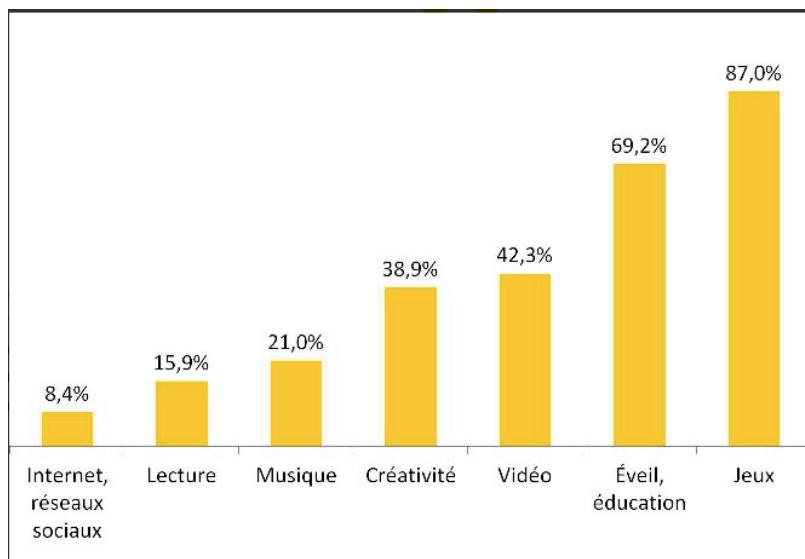
Figure 6 : Pourcentage d'enfants équipés de leur propre tablette



(La Souris Grise, [sans date] a)

Dans le premier graphique (figure 6), ils constatent que plus l'enfant grandit, plus il y a des chances qu'il possède une tablette avec une forte croissance à partir de 8 ans (La Souris Grise, [sans date] a).

Figure 7 : Activités les plus pratiquées sur tablette



(Les sondés pouvaient cocher jusqu'à 3 réponses)

(La Souris Grise, [sans date] a)

Dans le second graphique (figure 7), les personnes pouvaient cocher jusqu'à 3 réponses. Ils constatent que le jeu est la principale activité des enfants sur tablette suivi de l'éveil, de l'éducation et de l'aide aux devoirs. La tablette est utilisée pour le ludique, l'éducatif et comme écran de partage entre les parents et les enfants. Même si les enfants utilisent plus souvent la tablette seuls avec l'âge, l'utilisation en duo continue (La Souris Grise, [sans date] a).

Nous avons pu voir que les jeunes utilisent aussi Internet. Selon l'Office fédéral de la statistique suisse (OFS) en 2019, 96% des ménages en Suisse possèdent Internet (Office fédéral de la statistique, 2020a).

5.3 Le cliché « les jeunes maîtrisent parfaitement le numérique »

Comme nous avons pu le voir dans le sous-chapitre précédent (5.2 : La pratique numérique des jeunes), les jeunes utilisent quotidiennement le numérique à travers les tablettes et smartphones dans un but de divertissement. C'est sûrement l'une des raisons pour laquelle on a souvent tendance à croire que les jeunes maîtrisent parfaitement tout ce qui concerne les nouvelles technologies. En effet, ceux-ci sont constamment sur leurs téléphones portables à surfer sur Internet, à échanger des messages avec leurs amis ou encore à télécharger de nouvelles applications à usages divers avec grande facilité. Ils utilisent leur smartphone au quotidien.

On les appelle les « Digital Natives ». Ce terme a été inventé en 2001 par Marc Prensky, un écrivain et conférencier américain. Cependant, bien que popularisé, le terme fait débat (Stenger, 2015).

L'une des définitions de « Digital Native » qui peut également se traduire par « enfant du numérique » en français ou « natif numérique » pour les québécois (avec toutefois une petite différence dans la définition) est la suivante (Ferrière, 2015) :

« Personne qui, ayant toujours vécu dans un environnement numérique, est présumée familière des outils et des usages des nouvelles techniques d'information et de communication ». (Ferrière, 2015)

Ces digital natives seraient nés après 1984 et possèderaient des compétences numériques innées (Santolaria, 2018). Dans un article du journal *Le Monde*, l'anthropologue Pascal Plantard commente : « [...] C'est ce que j'appelle le complexe d'Obélix. Sous prétexte qu'on serait tombé dedans tout petit, il n'y aurait pas besoin de formation. C'est totalement absurde. » (Santolaria, 2018).

Un article de l'OBS rédigé par Xavier de La Porte parle des principales conclusions d'un rapport publié par la fondation ECDL qui développe à l'échelle européenne des programmes d'acquisition des compétences numériques. D'après l'ECDL cité par Xavier de La Porte (de La Porte, 2016) :

« [...] Les jeunes ont tendance à surestimer le niveau de leur compétence numérique. Les évaluations pratiques montrent que si leur confiance en eux-mêmes est forte, leur compétence dans l'usage des ordinateurs et d'internet est loin d'être accomplie. En utilisant les technologies numériques, les jeunes acquièrent des compétences du quotidien (usage des réseaux sociaux, de la vidéo, jeux...), mais n'acquièrent pas les compétences requises sur le marché du travail [...] L'évidence montre que l'exposition à la technologie ne peut pas équivaloir à l'aptitude à en faire usage. Dans les faits, un pourcentage substantiel des jeunes Européens manquent des compétences numériques élémentaires » (de La Porte, 2016)

Malgré leur familiarité et facilité d'utilisation des outils numériques, la majorité des jeunes ne savent pas faire des recherches, hiérarchiser les contenus et en tirer les meilleurs bénéfices. Ils utilisent souvent les mêmes sites, comme les réseaux sociaux (Dahan, Delesalle, Marquié, 2018). Catherine Cluzeau, enseignante qui donne des cours sur le traitement de texte dans un lycée hôtelier le constate :

« Les tableurs, la mise en page, la recherche sur Internet, ils ont beaucoup de mal avec tout ça. Quand tu leur demandes de trouver une info, ils sortent généralement une liste de liens, sans aucune hiérarchie ni vérification. Et je ne parle pas du logiciel Parcoursup, avec lequel ils sont complètement largués... » (Santolaria, 2018)

D'après Karine Aillerie, chargée d'études à la Direction R&D usagers du numérique éducatif, chercheur associée à l'équipe TECHNE, université de Poitier, il faut apprendre aux jeunes à s'informer, c'est-à-dire à être curieux et à être capables de faire des recherches sur un sujet qui leur est inconnu (Jacquemin, 2016). Il faut que les jeunes acquièrent une « littératie numérique » (terme défini dans le sous-chapitre 4.6 Littératie numérique). Ces compétences numériques leur seront utiles pour s'intégrer à la vie sociale lorsqu'ils seront adultes.

Nous pouvons donc constater que malgré le fait que les jeunes utilisent le numérique régulièrement, cela ne veut pas forcément dire qu'ils le maîtrisent totalement, notamment au niveau de la recherche sur Internet. Les professionnels de l'information ont un rôle à jouer dans leur formation pour les rendre autonomes dans la recherche d'information. En effet, former les jeunes d'aujourd'hui, c'est former les adultes de demain. Il est donc important de les inclure dans l'apprentissage et la sensibilisation du numérique.

6. L'offre numérique en bibliothèque publique

Maintenant que nous connaissons un peu mieux notre public et ses pratiques numériques, intéressons-nous à l'offre numérique qui est faite pour eux en bibliothèque. Ce chapitre va aborder l'offre numérique à destination des jeunes dans les bibliothèques en commençant par explorer les différents outils numériques (non exhaustif) utilisés, suivi des médiations numériques qu'il est possible de faire avec pour se terminer par des exemples concrets dans d'autres bibliothèques de Suisse romande et pays étrangers francophones.

6.1 Typologie des outils numériques

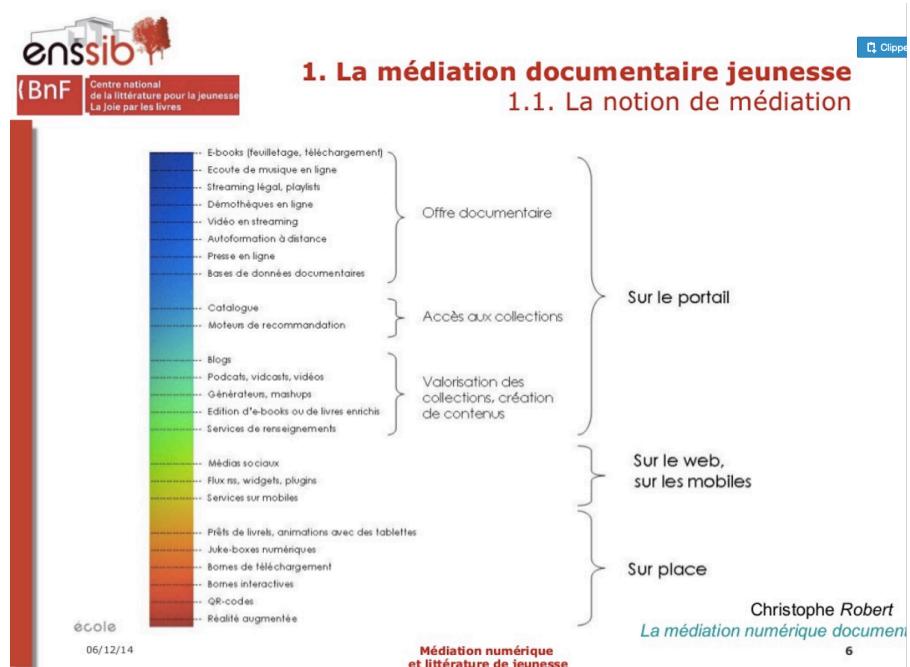
Voici une petite liste (non exhaustive) des outils numériques utilisés en bibliothèque :

- Ressources numériques
- Ordinateurs
- Jeux vidéo
- Tablettes
- Liseuses

6.1.1 Les ressources numériques

L'information se dématérialise et se trouve sur de nouveaux supports autres que papier. De ce fait, beaucoup de bibliothèques proposent désormais des ressources numériques sur leur site en ligne. Voici ci-dessous une capture d'écran qui résume les ressources numériques documentaires en bibliothèque. L'offre documentaire (e-books, presse en ligne, musique en ligne, autoformation, etc.) est une offre que l'on retrouve dans beaucoup de bibliothèques. Ces ressources ne sont en général accessibles qu'aux abonnés de la bibliothèque.

Figure 8 : Capture d'écran ressources numériques documentaires



(Chaimbault, 2014)

D'après Anne-Gaëlle Gaudion, bibliothécaire et formatrice, il existe divers accès aux ressources. Certaines ressources peuvent être payantes car elles sont soumises au droit d'auteur (base de données, sites internet, applications, jeux vidéo), comme par exemple Universalis Junior, en accès gratuit sous droit d'auteur (sites internet, applications, jeux vidéo en ligne) ou faire partie du domaine public (fichiers numériques, bases de données, sites internet) (Gaudion, 2016).

6.1.2 Ordinateurs

Aujourd'hui, les ordinateurs sont présents dans la plupart des bibliothèques et sont devenus un service de base. Ils servent en général à chercher des documents sur le catalogue en ligne de la bibliothèque, à accéder à des ressources numériques, parfois à jouer à des jeux vidéo et bien évidemment à avoir accès à Internet. La mise à disposition d'Internet pose plusieurs problématiques aux bibliothèques, surtout lorsque le public est jeune.

6.1.2.1 Faut-il mettre des filtres ?

Ce point suscite des débats, notamment pour les jeunes. Faut-il restreindre l'accès ? Si oui, à quel point ? Il existe deux manières de restreindre l'accès à Internet sous forme de liste.

Il existe deux types de filtres (Bosson, Grandjean, 2012, p. 44) :

- 1) « Liste blanche : Liste électronique de sites Internet autorisés, seuls consultables sur l'ordinateur sur lequel le programme est installé.
- 2) Liste noire : Liste des sites bloqués par un système de mots interdits qui, s'ils se trouvent dans l'URL ou dans les pages, bloque l'accès au site. »

Dans le manifeste de l'IFLA (Fédération Internationale des Associations et Institutions de Bibliothèques)²³, le point sur le filtrage stipule que mettre des filtres est une entrave à la liberté d'accès d'information en ligne et qu'il faudrait minimiser les blocages. La bibliothèque doit également respecter et assurer la vie privée de l'usager (IFLA, 2002).

L'American Library Association (ALA) affirme qu'il vaut mieux éduquer les enfants à utiliser Internet et faire des recherches correctement, plutôt que de mettre des filtres pour bloquer des sites ou images qui pourraient les choquer (TitanHQ France, 2019). La formation « est considérée comme une mesure raisonnable pour limiter les dommages » (TitanHQ France, 2019).

Malgré les débats que la question du filtrage peut susciter, le fait d'éviter de trop restreindre l'accès et de former les jeunes à une utilisation responsable d'Internet semble être une idée partagée.

6.1.2.2 A partir de quel âge un enfant peut-il aller seul sur Internet ?

Il y a ensuite la question des âges (jusqu'à quel âge les enfants doivent-ils être accompagnés) ? Il n'existe pas de loi concernant un âge légal pour aller sur Internet. Serge Tisseron, psychiatre, docteur en psychologie qui a imaginé les repères 3-6-9-12 ans pour apprivoiser les écrans donne des conseils pour ces tranches d'âge. Un flyer résumant le tout se trouve en annexe (c.f. annexe 12)). C'est entre l'âge de 6-9 ans qu'il faut commencer à parler d'Internet à son enfant, du droit à l'intimité et à son image. C'est aussi les âges où ils

²³ International Federation of Library Association en anglais

peuvent utiliser des outils de créations numériques tels que Scratch (langage de programmation). De 9-12 ans il faut lui apprendre à se protéger et à protéger ses échanges (Tisseron, 2018). Il faut lui rappeler les 3 règles d'Internet : « Tout ce qu'on y met peut tomber dans le domaine public, tout ce qu'on y met y restera éternellement, et il ne faut pas forcément croire tout ce que l'on y trouve. » (Tisseron, 2018). Dès 9 ans, l'enfant peut aller sur Internet, les parents doivent décider si l'enfant le fait seul ou accompagné d'un adulte (Tisseron, 2018). Par ailleurs, le réseau des BM à Genève donne accès à Internet dès 9 ans en jeunesse.

6.1.2.3 Charte

Finalement, les bibliothèques doivent réfléchir aux règles d'utilisation qui prendront la forme d'une charte Michael Sullivan cité dans le mémoire de Anne-Clémence Bosson et Lucile Grandjean « Internet et les nouvelles technologies dans les espaces jeunesse des Bibliothèques municipales de la Ville de Genève » (Bosson, Grandjean, 2012) explique que la charte comprend : les objectifs, la justification de ce service (pourquoi), les restrictions d'utilisation (sites interdits) avec justification, le cadre du service pour les utilisateurs (âge d'accompagnement d'un adulte, part de responsabilité des parents et des bibliothécaires) et finalement les sanctions si les règles ne sont pas respectées. Ce document sert à déresponsabiliser l'institution (Bosson, Grandjean, 2012).

A la bibliothèque de la Cité à Genève, il n'y a pas de charte spécifique à signer. Lorsqu'une personne s'inscrit à la bibliothèque, elle accepte les conditions dont les règles concernant l'utilisation des postes avec accès Internet²⁴. Vous pouvez retrouver en annexe leur charte d'utilisation des postes internet (c.f. annexe 6). Il y a des filtres mis en place par la Direction des systèmes d'information et de communication (DSIC) qui permettent d'interdire l'accès à certains sites et mots-clés. Chaque personne ne peut avoir accès qu'à deux sessions de 45 minutes par jour²⁵.

A la bibliothèque de Vevey, il y a une charte de l'Espace pixel qui doit être signée par les parents (c.f. annexe 8). Sur les postes où il y a Internet, des filtres sont mis en place pour bloquer certains sites. De plus, les enfants ne sont pas seuls dans la pièce, ce qui rajoute une surveillance. Cependant, il y a peu de recherches Internet et peu de postes. Si les enfants veulent faire des recherches, ils ont la bibliothèque scolaire à disposition²⁶.

« A la médiathèque de Toulouse, les mineurs peuvent accéder à Internet seulement si les parents ont donné leur accord lors de l'inscription. Pour les moins de 12 ans, les bibliothécaires observent leurs pratiques depuis la banque d'accueil, placée non loin [...] Selon les bibliothécaires toulousains, il n'est pas utile d'être trop restrictif dans l'accès à Internet, car cela freine l'utilisation par les jeunes. Le but est aussi de responsabiliser les parents quant à l'utilisation sécurisée d'Internet pour leurs enfants et de les sensibiliser également au problème des virus ». (Bosson, Grandjean, 2012, p.26)

²⁴ Entretien avec Mme Jaton, coordinatrice de la médiation documentaire numérique aux BM de Genève. Réalisé par Skype, 06 mai 2020

²⁵ Informations obtenues par échange d'e-mail avec M. Théodoloz, bibliothécaire système aux BM de Genève

²⁶ Entretien avec M. Buchs, directeur de la Bibliothèque municipale de Vevey et Mme Badoux, médiatrice culturelle, Vevey. Réalisé par Zoom, 14 mai 2020

6.1.3 Jeux vidéo

Le jeu vidéo est un bien culturel (Gaudion, 2013) que l'on retrouve de plus en plus dans les bibliothèques. Celles-ci peuvent proposer l'offre sous différentes formes :

- Le prêt (de jeux physiques)
- Jouer sur place (cela suppose avoir un espace dédié où les usagers peuvent s'installer et faire un peu de bruit)
- Des animations autour du jeu vidéo (par exemple des tournois ou après-midi jeux vidéo).

Certaines bibliothèques se contentent de faire du prêt, comme par exemple la bibliothèque de Carouge²⁷. D'autres font aussi une médiation en proposant des animations et du jeu sur place, comme la Bibliothèque municipale de Vevey avec son Espace pixel ou la Bibliothèque municipale de la Cité à Genève avec l'Espace Le 4e.

Les jeux vidéo en bibliothèque sont accessibles sur divers supports (ordinateurs, consoles de salon, consoles portables). Les jeux peuvent être physiques (sur une cartouche ou un DVD), mais aussi dématérialisés (virtuels). Selon M. Théodoloz, bibliothécaire système aux BM de Genève :

« Il y a une plus grande offre de jeux dématérialisés que physiques. Cela s'explique notamment par le coût de production d'un jeu physique, quasi nul pour un jeu dématérialisé. Cela permet donc une plus grande prise de risque pour les jeux dématérialisés, le seul danger pour l'éditeur étant que le jeu ne se vend pas comme espéré²⁸ ».

Par le passé, le jeu vidéo a eu mauvaise presse tant auprès des médias que des parents (Dall' Aglio, Théodoloz, 2020a). Cependant, selon M. Théodoloz :

« Cette image négative a tendance à laisser place à une plus grande curiosité et une meilleure connaissance du média. Au final, c'est aux parents/ bibliothécaires de conseiller le jeu adapté à leur(s) public / enfants²⁹ ».

Il y a toutefois encore des parents qui peuvent y être réfractaires du fait de leurs préjugés et de leurs méconnaissances du média. Il est donc important de mettre en place un argumentaire qui explique (aux parents surtout) la présence du jeu vidéo en bibliothèque.

La Bibliothèque de la Cité à Genève avait rédigé, par exemple, une page d'arguments lors du lancement de l'offre. Elle n'a pas de charte particulière concernant les jeux vidéo, à part le règlement de la bibliothèque que les usagers doivent signer lors de l'inscription et qui stipule que l'enfant aura accès à la collection de la bibliothèque (qui comprend la collection jeux vidéo)

³⁰

²⁷ Information donnée par Mme Lee, étudiante à la HEG en Information documentaire travaillant à la Bibliothèque de Carouge

²⁸ Informations obtenues par échange d'e-mail avec M. Théodoloz, bibliothécaire système aux BM de Genève

²⁹ Informations obtenues par échange d'e-mail avec M. Théodoloz, bibliothécaire système aux BM de Genève

³⁰ Informations obtenues par échange d'e-mail avec M. Théodoloz, bibliothécaire système aux BM de Genève

6.1.3.1 Le prêt

Au niveau juridique, l'article 13a alinéa 1 et 2 de la LDA³¹ stipule que, concernant la mise à disposition d'œuvres audiovisuelles en Suisse, les bibliothèques peuvent prêter des jeux vidéo sans verser de rémunération à l'auteur (aux éditeurs de jeu vidéo) :

« Art. 13a Mise à disposition d'œuvres audiovisuelles :

¹ Quiconque met licitement à disposition une œuvre audiovisuelle de manière que chacun puisse y avoir accès de l'endroit et au moment qu'il choisit individuellement doit verser une rémunération à l'auteur qui a créé l'œuvre audiovisuelle.

² Aucune rémunération n'est due :

b. lorsque l'œuvre audiovisuelle est :

1. un portrait d'entreprise ou un film industriel, un film publicitaire ou promotionnel, un jeu vidéo, une œuvre de service ou de commande d'un organisme de diffusion ou une autre œuvre journalistique de service ou de commande, [...] »

(LDA art. 13a, al. b)

Il y a d'autres points importants sur lesquels se pencher et à prendre en compte pour les bibliothèques qui souhaitent prêter des jeux vidéo. L'un d'eux est l'obsolescence des jeux et des consoles.

« Le cycle de vie des titres [...] disparaissent des rayons au bout de trois ou six mois, et des demandes des joueurs au bout d'un an. De nouvelles versions ou des titres concurrents viennent les remplacer [...] Proposer FIFA 13 quand FIFA 16 est disponible, c'est discréder son fond ». (Piffault, 2015)

Il est important de penser au système PEGI (Pan European Game Information) lorsque l'on prête des jeux à un jeune public. PEGI est un système de classification indicative européenne qui indique l'âge requis pour jouer au jeu sans être choqué par les images (Piffault, 2015). Il y a cinq catégories d'âge : 3 ans, 7 ans, 12 ans, 16 ans et 18 ans (PEGI, 2017). Toutefois, ce système n'est pas parfait. Il ne prend pas en compte la difficulté, mais plutôt le visuel. Cet outil peut tout de même être un bon indicateur rapide pour les parents qui ne connaissent pas les jeux pour juger s'il est adapté à l'âge de leur enfant (Dall'Aglio, Théodoloz, 2020c).

Pour la sélection, il existe de nombreuses sources concernant le jeu vidéo sur les sites et blogs sur Internet. Pour en citer quelques-uns :

[Jeuxvideo.com](#)³² : site qui propose des articles sur l'actualité, des critiques, des fiches de jeux, des tests.

[Gamekult](#)³³ : site qui propose des articles sur l'actualité, des tests, des jeux (ex : les meilleurs jeux Switch, PS4...)

³¹ Loi sur le droit d'auteur (Loi fédérale du 09 octobre 1992 sur le droit d'auteur et les droits voisins (LDA art. 13a, al. b). Admin.ch [en ligne]. 09 octobre 1992. Mise à jour le 01 avril 2020. [Consulté le 30 juin 2020]. Disponible à l'adresse :

[https://www.admin.ch/opc/fr/classified-compilation/19920251/#:~:text=13a1Mise%20%C3%A0%20disposition%20d'oeuvres%20audiovisuelles&text=Quiconque%20met%20licitement%20%C3%A0%20disposition,a%20cr%C3%A9%C3%A9%20l'œuvre%20audiovisuelle"\)](https://www.admin.ch/opc/fr/classified-compilation/19920251/#:~:text=13a1Mise%20%C3%A0%20disposition%20d'oeuvres%20audiovisuelles&text=Quiconque%20met%20licitement%20%C3%A0%20disposition,a%20cr%C3%A9%C3%A9%20l'œuvre%20audiovisuelle)

³² WEBEDIA, 2020. Jeuxvideo.com [en ligne]. [Consulté le 15 juillet 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.jeuxvideo.com/>

³³ GAMEKULT.COM, 2020. Gamekult [en ligne]. [Consulté le 15 juillet 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.gamekult.com/>

JeuxActu³⁴ : comme son nom l'indique, ce site parle de l'actualité des jeux vidéo. Il propose également des tests avec critique du jeu en mettant une note.

L'arène des jeux³⁵ : les bibliothèques de Montréal ont créé des fiches de jeux vidéo qui, entre autres, décrivent le jeu, les données techniques (date de parution, la plateforme sur lequel le jeu est utilisé (ex : PlayStation 3), le thème, le genre, etc. Les usagers peuvent donner leur avis sur le jeu.

Il y a aussi beaucoup de critiques sur les jeux vidéo faites sur YouTube. Céline Meneghin, directrice de la bibliothèque départementale de la Somme conseille de choisir des jeux « ni trop longs, ni très scénarisés » (de Leusse Le Guillou, 2014), car les joueurs ont un temps limité pour jouer à la console. Il y a aussi des jeux indépendants de très bonne qualité peu connus du public que les bibliothécaires peuvent leur présenter pour les leur faire découvrir (de Leusse Le Guillou, 2014).

6.1.3.2 Jeux sur place

Certaines bibliothèques dédient un espace de la bibliothèque aux jeux vidéo. La bibliothèque de Vevey avec son Espace pixel et celle de la Cité à Genève avec l'Espace Le 4^e possèdent, par exemple, toutes deux des endroits dédiés aux jeux vidéo. Elles mettent à disposition du public diverses consoles, comme la PlayStation, la Nintendo Switch et autres avec écrans TV, sièges...tout le matériel dont des joueurs auraient besoin.

Anne Gaudion, bibliothécaire et formatrice, dans sa présentation Power Point lors d'une intervention à la journée d'étude organisée par l'ABF en 2013 a décrit les divers espaces pour les jeux vidéo (Gaudion, 2013, p. 34) :

- « Bacs/rayonnages pour le stockage des jeux en prêt
- Espace jeux vidéo permettant la consultation de jeux sur console de salon
 - Prévoir un espace conséquent (au minimum 6 mètres carrés)
 - Un espace où il est possible de faire du bruit
 - Un espace visible de l'ensemble des usagers
- Espace multimédia permettant la consultation de jeux en ligne
- Salons numériques pour la consultation sur place de consoles portables ou de tablettes »

6.1.4 Tablettes

La tablette est un outil qu'on retrouve dans certaines bibliothèques, notamment celles destinées à la jeunesse. Le numérique en bibliothèque est un sujet délicat lorsqu'il s'agit d'en proposer aux jeunes. C'est pourquoi les bibliothèques qui en proposent justifient leur choix au public. Sur la page web du réseau des bibliothèques de Paris³⁶, une page a été rédigée pour expliquer/justifier le choix de mettre des tablettes dans les médiathèques. Divers arguments

³⁴ JEUXACTU.COM, 2020. *JeuxActu.com* [en ligne]. [Consulté le 15 juillet 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.jeuxactu.com/>

³⁵ BIBLIOTHÈQUES DE MONTRÉAL, [sans]. L'arène des jeux. *Bibliothèques de Montréal* [en ligne]. [Consulté le 15 juillet 2020]. Disponible à l'adresse : <http://arene.bibliomontreal.com/criteres-de-selection>

³⁶ PARIS BIBLIOTHÈQUES, [sans date] a. Pourquoi des tablettes dans les bibliothèques ? . *Paris Bibliothèques* [en ligne]. [Consulté le 06 juillet 2020]. Disponible à l'adresse : <https://bibliotheques.paris.fr/jeunesse/des-tablettes-dans-les-bibliotheques.aspx>

sont avancés tels que faire découvrir ces contenus culturels grâce à des applications peu connues et de qualité pour l'édition numérique jeunesse. Le numérique permet aussi de proposer du jeu qui est reconnu comme une pratique culturelle qui favorise l'échange. Les tablettes permettent également de mettre en place des activités ludiques et créatives. (Paris Bibliothèque, [sans date] a). Il en va de même pour La Bibliothèque des Jeunes de La Chaux-de-Fonds qui a une page dédiée pour expliquer la présence des tablettes et le but du projet³⁷. Elle possède également une charte (c.f. annexe 5) concernant leur utilisation. Comme pour les jeux vidéo, les tablettes sont confrontées au problème de l'obsolescence. Il y a aussi le matériel qui se dégrade dû à l'intense utilisation (Fourmeux, 2015).

6.1.4.1 Utilisation sur place

Dans son mémoire « Réflexion sur la mise en place d'une offre numérique à la Bibliothèque municipale de Delémont » (Toth, 2017), Lauranne Toth constate que les tablettes en bibliothèque sont en général à consulter sur place et ne peuvent pas être prêtées. Elles peuvent être en accès libre (sécurisées par un câble antivol) ou consultées librement, sans aucune restriction au sein de la bibliothèque. Pour pouvoir consulter une tablette, le dépôt d'une carte d'identité est exigé par certaines bibliothèques. En plus de la carte d'identité, certaines vont enregistrer la tablette sur le compte lecteur (Toth, 2017). « Les bibliothèques ont également tendance à se doter d'iPads. L'une des raisons avancées est la grande diversité d'applications intéressantes proposées sur l'App Store » (Toth, 2017, p. 31).

Les bibliothèques qui proposent des tablettes doivent penser à certains aspects particuliers surtout pour une bibliothèque jeunesse. Aurélie Rodriguez qui travaille à la médiathèque de l'Odyssée de Dreux a fait une présentation sur l'expérience acquise avec l'utilisation de leurs tablettes. La médiathèque en propose 15 (dont 4 en libre accès qui correspondent chacune à une tranche d'âge : 3/6 ans, 6/8 ans, 8/11 ans et les 11 et plus). Les tablettes requièrent un entretien, c'est-à-dire qu'il faut les mettre à jour ainsi que leurs applications. Après chaque utilisation, il faut les purger et effacer les photos. Il faut également faire de la veille et sélectionner des applications en fonction de leurs qualités, choisir des applications payantes afin d'éviter les publicités, veiller à en choisir pour tous les âges et les diversifier (lectures enrichies, scolaires, musique, jeux, etc.). Les bibliothécaires ont remarqué que les enfants sont « très demandeurs, s'entraident, jouent en groupe » (Rodriguez, 2017) et « se sont très vite approprié les tablettes » (Rodriguez, 2017). En ce qui concerne les adultes, ils étaient peu enthousiastes au début et ont eu besoin de plus de médiation. Cependant, ils demandent parfois le nom de l'application pour la télécharger et malheureusement la tablette est parfois utilisée comme « nounou » (Rodriguez, 2017).

6.1.4.2 Les applications

Il est important pour les bibliothèques de proposer des applications de qualité, car ce pourrait être un argument important pour justifier la présence des tablettes et pourrait permettre de rassurer les parents. Comme l'a dit Anne-Gaëlle Gaudion dans sa présentation power point « Panorama des ressources numériques pour la jeunesse en bibliothèque » (Gaudion, 2016, p. 78), il existe divers critères pour sélectionner une application (Gaudion, 2016, p. 78) :

³⁷ BIBLIOTHÈQUE DES JEUNES : LA CHAUX-DE-FONDS, [sans date]. Tablettes et applications. *Bibliothèque des jeunes : la Chaux-de-Fonds* [en ligne]. [Consulté le 06 juillet 2020]. Disponible à l'adresse : https://biblio-jeunes.chaux-de-fonds.ch/bjcf/ressources_numeriques/Pages/tablettes_applications.aspx

- Esthétique
- Architecture de l'application
- But/objectif
- Public ciblé
- Complémentarité avec les collections physiques
- Langue
- Catégorie
- Application gratuite ou payante

Aujourd'hui, il existe divers sites (notamment des bibliothèques qui proposent leur sélection) et blogs pour s'informer sur la qualité des applications qui peuvent aider les bibliothèques à en sélectionner sans les avoir testées. En voici une liste non exhaustive :

- [La Souris Grise](#)³⁸ : site français des critiques qualitatives d'applications numériques. Les personnes y travaillant ont divers profils (psychologue, formateur, bibliothécaire...). Ils y font des formations professionnelles et des conférences pour des professionnels et les bibliothèques.
- [BibApp](#)³⁹ : les bibliothèques de Rennes Métropole réalisent une veille sur la qualité des applications. Il est possible de chercher des applications par âge, catégorie (jeux, musique...), système (Android, IOS...) ou prix (gratuites ou payantes).
- [Super-Julie](#)⁴⁰ : blog créé par Julie Kuhn, enseignante et mère de deux filles de 8 et 4 ans. Elle recommande des applications ludo-éducatives par âge ou plateforme. Elle a également fait un classement des meilleures applications par matière (codage, contes, géographie...), par classe (système scolaire français) et des applications gratuites. Elle donne son avis sur des applications et en fait une petite description tout en montrant des captures d'écran. Elle indique également l'âge pour y jouer ainsi que le prix si c'est une application payante.
- [Bibliothèque Paris](#)⁴¹ : le site des bibliothèques Paris propose également une sélection d'applications qu'il est possible de trier par thématique, âge ou plateforme.
- [L'espace numérique du Réseaux des bibliothèques d'Aulney-sous-Bois](#)⁴² : la bibliothèque propose une liste d'applications pour la lecture numérique

³⁸ LA SOURIS GRISE, [sans date] b. *La Souris Grise : la sérénité numérique* [en ligne]. [Consulté le 02 juillet 2020]. Disponible à l'adresse : <http://souris-grise.fr/>

³⁹ BIB'APPLIS, [sans date]. Bib Applis : les applications préférées des bibliothécaires de rennes métropole. *Bib'Applis* [en ligne]. [Consulté le 08 juillet 2020]. Disponible à l'adresse : <https://bibapplis.blog/>

⁴⁰ KUHN, Julie, [sans date]. *Super-Julie : Le top des applis pour enfants* [en ligne]. [Consulté le 01 juillet 2020]. Disponible à l'adresse : <http://www.super-julie.fr/>

⁴¹ PARIS BIBLIOTHÈQUES, [sans date] b. Des applis pour toutes et tous !. *Paris Bibliothèques* [en ligne]. [Consulté le 06 juillet 2020]. Disponible à l'adresse : <https://bibliotheques.paris.fr/jeunesse/applications-jeunesse.aspx>

⁴² LES BIBLIOTHÈQUES D'AULNEY-SOUS-BOIS, 2013. Quelles applis en bibliothèque ?. *L'espace Numérique* [en ligne]. 25 janvier 2013. [Consulté le 02 juillet 2020]. Disponible à l'adresse : <https://espacenumeriqueaulnay.blogspot.com/2013/01/quelles-applis-en-bibliotheque.html>

- [Cité des sciences et de l'industrie](#)⁴³ : la bibliothèque de la Cité des sciences et de l'industrie propose une sélection d'applications sur son site internet, classées par âge.

6.1.5 Liseuse

C'est à la fin des années 1990 qu'apparaissent les premières liseuses électroniques, mais ce n'est qu'à partir de 2010 que les lecteurs commencent à s'y intéresser avec la sortie de l'iPad et de nouveaux acteurs de l'édition (Chaimbault, 2015a). Il y a trois types de livres numériques (Chaimbault, 2015a) :

- Homothétique : qui est identique au livre imprimé. Disponible en format ePub et PDF lisible sur tous les supports (ordinateur, tablette, smartphone...)
- Le livre enrichi ou augmenté qui ajoute des animations, de son et de multimédia
- Le livre applicatif qui permet une plus grande immersion pour le lecteur (narration, bruits d'ambiance, transitions cinématographiques...)

Aujourd'hui, beaucoup de bibliothèques proposent des e-books (livres numériques à télécharger sur une liseuse depuis une plateforme comme e-bibliomedia). Certaines bibliothèques prêtent également des liseuses. Certaines sont prêtées avec du contenu et il n'est pas possible de télécharger d'autres titres, comme la bibliothèque municipale de Morges (Attinger, Etienne, Duruz, Olivia, Lee, Kiara, 2019). La bibliothèque Chardonne-Jongny prête également ses liseuses avec du contenu intégré, mais il est possible pour le lecteur d'y télécharger du nouveau contenu si la personne possède un compte e-bibliomedia (Biblio Chardonne-Jongny, [sans date]). Certaines bibliothèques prêtent des liseuses avec soit une courte formation ou un mode d'emploi puisque c'est le lecteur qui va devoir télécharger lui-même les livres (Toth, 2017).

6.2 Les médiations possibles avec ces outils

Maintenant que nous avons pris connaissance des outils numériques utilisés en bibliothèque, voyons quelles sont les médiations qui en sont faites à destination de la jeunesse. Il faut savoir que les jeunes ne viennent pas à la bibliothèque pour ou à cause du numérique (Dahan, Delesalle, Marquié, 2018). « La place du numérique en bibliothèque ne se résume pas à une question d'offre [...] une offre numérique n'est pertinente que si elle est proposée dans le cadre d'une médiation » (Dahan, Delesalle, Marquié, 2018, p. 26). Voici une petite liste non-exhaustive de quelques exemples de médiations qu'il est possible de faire en bibliothèque.

6.2.1 Faciliter l'accès aux ressources

Cécile Pellegrin élève conservateur à l'École nationale supérieure des sciences de l'information (Enssib), a écrit un article datant de 2013 sur l'offre numérique pour les jeunes dans les bibliothèques publiques. Cet article s'appuie fortement sur une étude menée auprès de neuf bibliothèques publiques de taille et de milieux sociaux variés en France. L'offre numérique varie selon le profil de la bibliothèque, de son budget et bien évidemment de ses publics. Parmi ces offres destinées aux enfants de 7-10 ans, Cécile Pellegrin a listé (Pellegrin, 2013) :

⁴³ CITÉ SCIENCES ET DE L'INDUSTRIE, [sans date]. Sélection d'appis jeunesse. *Cité des sciences et de l'industrie* [en ligne]. [Consulté le 06 juillet 2020]. Disponible à l'adresse : <http://www.cite-sciences.fr/fr/au-programme/lieux-ressources/bibliotheque/enfants-familles/explorations-en-ligne/appis-jeunesse/>

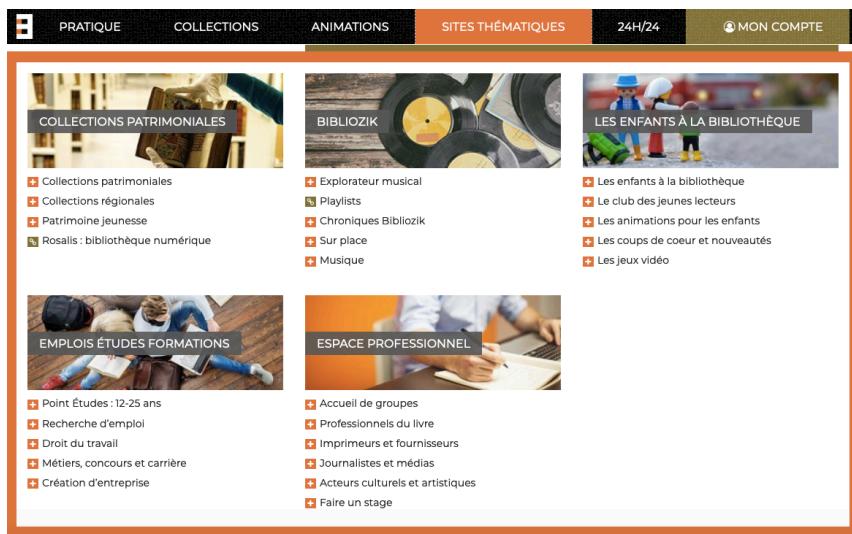
- Des bouquets d'abonnement de presse ciblée
- Des blogs pour les enfants (généralement sous forme de clubs de lecture)
- Des expositions dédiées aux jeunes (fréquemment réalisées en partenariat avec les écoles)
- Des moteurs de recherche et OPAC spécifiques qui permettent aux enfants de faire des recherches en ligne adaptées à leur âge
- Des logiciels ludo-éducatifs (par ex : accès à des encyclopédies)
- Des wikis⁴⁴ adaptés aux enfants (ex : Vikidia ou Wikimini)
- Un portail destiné aux enfants (c'est une version pour jeunes du site de la bibliothèque accessible via un lien ou sur le site principal de la bibliothèque)
- Il y a également des jeux vidéo sur PC ou console.

Certains services cités en exemple (ainsi que leurs liens) pour illustrer le ou les propos ne sont plus d'actualité. Cependant, il est tout de même intéressant de voir ce qu'il est possible de faire et peut être aussi de se rendre compte de ce qui n'a pas été concluant.

Certaines bibliothèques proposent une sélection de sites internet en accès libre avec par exemple une sélection de sites de jeux en ligne gratuits adaptés à une tranche d'âge (Gaudion, 2016). Par exemple, le site de la Bibliothèque de Toulouse possède un onglet « sites thématiques » (voir figure 11). Parmi ces thématiques, il y a un « dossier » pour les enfants qui comprend une page jeux vidéo où les bibliothécaires ont sélectionné des jeux vidéo en ligne accessibles gratuitement, la page des animations pour les enfants, un club de lecture pour les jeunes et autres (Bibliothèque de Toulouse, [sans date]). Ainsi, il est facile pour les usagers de trouver l'information, de connaître les ressources de la bibliothèque (par exemple le club de lecture pour les jeunes), mais aussi de trouver des sources fiables et de qualités, sélectionnées par les bibliothécaires (dans cet exemple, les jeux vidéo). En effet, comme nous sommes dans une société submergée par l'information, un des rôles de la bibliothèque est de sélectionner des sources fiables et de qualité pour les mettre à disposition du public.

⁴⁴ Un wiki est un site web collaboratif où tout le monde peut modifier et ajouter du contenu (PRIM À BORD, 2016. Qu'est-ce qu'un wiki ? Collaborer et produire sur internet. *Prim à bord* [en ligne]. 06 septembre 2016. [Consulté le 05 juillet 2020]. Disponible à l'adresse : <https://primabord.eduscol.education.fr/qu-est-ce-qu-un-wiki>)

Figure 9 : Sites thématiques de la Bibliothèque de Toulouse



(Bibliothèque de Toulouse, [sans date])

6.2.2 Services d'information

Ces deux services (en plus de promouvoir la bibliothèque et sa collection) permettent d'aider dans la recherche documentaire. Le service *emprunter un bibliothécaire* offre la possibilité à l'usager d'être guidé et formé aux outils et à la recherche internet. Le service de référence en ligne permet quant à lui de répondre à un besoin d'information à distance et de donner des pistes pour approfondir le sujet.

6.2.2.1 Emprunter un bibliothécaire

Ce service est apparu dans les pays anglo-saxons et nordiques (Calenge, 2009). Le principe est simple : un usager peut réserver un bibliothécaire pour un laps de temps défini et obtenir une réponse personnalisée à ses besoins. Durant ce temps, la personne peut avoir recours aux services du bibliothécaire qui est souvent une aide à la recherche documentaire, ou qui fait une présentation de la bibliothèque en expliquant comment fonctionnent certains outils comme par exemple Zotero.

Sur l'onglet « service » de la bibliothèque de la *heig-vd*, une description du service *emprunter un bibliothécaire* est faite. On y explique (Bibliothèque de la heig-vd, 2014) :

- Qu'est-ce que c'est (description + temps accordé pour emprunter le bibliothécaire)
- Qui a droit à ce service (en précisant qu'on ne peut pas choisir le bibliothécaire)
- Ce que l'on peut demander aux bibliothécaires (prestations/services)
- Ce que le bibliothécaire ne fait pas
- Comment accéder à ce service (il faut s'inscrire sur place, par e-mail ou par formulaire présent sur la plage en indiquant le sujet de recherche)

6.2.2.2 Services de références en ligne

Dans le même style qu'emprunter un bibliothécaire, certaines bibliothèques proposent un service de questions-réponses en ligne où l'on garantit de répondre de manière personnalisée dans les 72h. Par exemple, l'un des plus connus, *Le guichet du savoir* de la Bibliothèque municipale de Lyon. Il y a également *InterroGe* pour le réseau des bibliothèques Genevoises

et Eurêkoi (500 bibliothécaires travaillant dans 49 bibliothèques situées en France et Belgique formés à la recherche documentaire sur Internet et dans les bases de contenus spécialisés participant à ce service) (Eurêkoi, [sans date]). Ce service exige des ressources logistiques et humaines importantes.

6.2.3 Animations/Ateliers numériques

Beaucoup de bibliothèques proposent divers ateliers numériques qui permettent de créer, de s'amuser ou d'apprendre. Pour en citer quelques exemples : ateliers de programmation/robotique, ateliers jeux vidéo, ateliers tablette avec applications ou des formations pour apprendre à utiliser des outils numériques (souvent destinés aux adultes ou seniors) comme utiliser un ordinateur, une tablette, un smartphone, envoyer des e-mails, utiliser Internet, etc. Il existe aussi des ateliers qui traitent d'une thématique numérique. Par exemple, la Bibliothèque des jeunes de La Chaux-de-Fonds avait prévu de faire un atelier sur les fake news qui a malheureusement dû être reporté à cause du Covid-19⁴⁵.

6.2.3.1 Ateliers de programmation (codage⁴⁶) et de robotique

La programmation(codage) est une activité que l'on retrouve souvent lorsqu'une bibliothèque propose un atelier numérique. Cela offre beaucoup de possibilités de création. Avec le langage de programmation Scratch par exemple, de jeunes enfants peuvent s'initier à la programmation.

Quant à la robotique, comme son nom l'indique, elle inclut des robots. Il s'agit par exemple de programmer les mouvements d'un robot. Il existe par exemple le robot Thymio II créé par l'EPFL en partenariat avec l'ECAL (EPFL, 2020) qui est un petit robot éducatif « doté d'une grande quantité d'actuateurs et capteurs [...] facilement programmable et adapté pour les 1P-11S⁴⁷ » (EPFL, 2020).

6.2.3.2 Ateliers tablettes et applications

Avec les tablettes, il est possible de faire trois types d'ateliers numériques : atelier découverte, atelier jeu ou atelier histoire (Guémard, 2016) (décris plus précisément ci-après). Les animations visent les enfants, mais peuvent également concerner leurs parents ou grands-parents avec pour but de permettre à la famille de pratiquer ensemble le numérique (Guémard, 2016). Ci-dessous, voici les trois types d'ateliers qu'a relevé Hésione Guémard (Guémard, 2016) :

- Animation « découverte » : permet d'appréhender la manipulation de la tablette ou des applications. Le but de l'activité est de « donner un aperçu des possibilités de ces outils via des démonstrations ». Ces ateliers sont soit créatifs comme par exemple créer des bandes dessinées, soit « d'exploration » où l'on peut découvrir un monde.

⁴⁵ Entretien avec Mme Hess, responsable de la Bibliothèque des Jeunes de la Chaux-de-Fonds, La Chaux-de-Fonds. Réalisé par Zoom, 14 mai 2020

⁴⁶ « Le terme « codage » est employé pour parler des étapes du début de la programmation, ou de l'action de programmer, lorsqu'elle est réalisée avec un outil destiné aux débutants, tel que code studio, Scratch ou App Inventor... » (ELOUARDANI, Karim, 2015. Coder ou programmer. Simple question de vocabulaire ?. Edupronet [en ligne]. 12 novembre 2015. [Consulté le 26 juillet 2020]. Disponible à l'adresse : <http://edupronet.com/coder-ou-programmer-simple-question-de-vocabulaire/>)

⁴⁷ Environ 4-15 ans

- Animation « méta-jeu » : consiste à utiliser des applications jeux où les enfants doivent s'entraider pour passer des étapes du jeu en échangeant la tablette.
- Animation « métahistoire » : les enfants collaborent pour avancer dans l'histoire et résolvent des énigmes, comme par exemple avec l'animation « l'heure du conte numérique ». « Le texte est lu soit par l'animateur, soit par les enfants à tour de rôle, soit par l'application ou un mélange des trois. »

6.2.3.3 Ateliers jeux vidéo

Plusieurs médiations sont possibles à faire autour du jeu vidéo : expositions, Heure du conte numérique, tournois (cela demande d'avoir des ressources et du temps). Il est aussi possible de proposer une journée jeux vidéo où l'on met des consoles à disposition. Le dispositif est assez rapide à mettre en place et cela permet aux bibliothécaires de se former (D'All Aglio, Théodoloz, 2019b). La Bibliothèque municipale de Vevey avait mis en place un mercredi par mois une activité sur le jeu vidéo où les enfants pouvaient venir jouer ensemble à la bibliothèque. Ils invitaient des enfants de 8-13 ans à venir jouer sur une thématique différente chaque mois. Une médiatrice numérique qui avait une bonne connaissance de leur fonds venait animer. Avec ces animations, ils voulaient inciter cette tranche d'âge qui joue aux mêmes jeux à en découvrir de nouveaux et de leur montrer que les jeux vidéo c'est un métier et un univers très riche qui demande d'avoir un regard critique. Ils ont constaté qu'ils avaient créé une petite communauté de joueurs. Ces animations ont stoppé pour un temps mais ont repris depuis peu⁴⁸.

6.2.4 Exemple de médiateurs numériques

Comme nous avons pu le voir, un médiateur numérique a plusieurs compétences. Qu'en est-il en Suisse ? Quelles sont les tâches des bibliothécaires qui s'occupent du numérique ? Dans les trois bibliothèques que j'ai pu interroger, à savoir la Bibliothèque de la Cité à Genève, la Bibliothèque municipale de Vevey et la Bibliothèque de La Chaux-de-fonds, toutes font appel à des intervenants extérieurs pour plusieurs de leurs animations. Il y a cependant des animations qu'ils font eux-mêmes. Dans ces bibliothèques, les tâches sont réparties, il n'y a pas forcément une seule personne qui s'occupe de tout.

A La Chaux-de-fonds par exemple, la responsable de la Bibliothèque des jeunes, Mme Pascale Hess a la responsabilité du numérique en général, mais deux autres bibliothécaires se chargent de la gestion des tablettes et des applications (avec les mises à jour), une personne pour les liseuses (mettre à jour, sélectionner les livres, résoudre les problèmes techniques) et une personne pour s'occuper des jeux vidéo (sélection et animation l'après-midi). Comme pour la Bibliothèque Jeunesse de Lausanne, les bibliothécaires de La Chaux-de-fonds ont suivi une formation de e-bibliomedia pour les tablettes. La bibliothécaire qui s'occupe des jeux vidéo a également suivi une formation d'e-bibliomedia et aurait dû suivre une formation plus approfondie à Paris qui a malheureusement dû être annulée dû au Covid-19. Elle a la volonté de se former, mais l'offre est assez limitée en Suisse⁴⁹.

⁴⁸ Entretien avec M Buchs directeur de la Bibliothèque municipale de Vevey et Mme Badoux responsable de la médiation culturelle, Vevey. Réalisé par Zoom, 14 mai 2020

⁴⁹ Entretien avec Mme Hess, responsable de la Bibliothèque des Jeunes de la Chaux-de-Fonds, La Chaux-de-Fonds. Réalisé par Zoom, 14 mai 2020

A la bibliothèque de Vevey, une personne (M. Buchs, directeur de la bibliothèque) est chargée de s'occuper de l'Espace pixel (acquisitions, etc) et une autre (Mme Badoux) de la médiation numérique (elle réfléchit au projet puis contacte l'intervenant)⁵⁰.

A la bibliothèque de la Cité à Genève, il y a une bibliothécaire en charge de la médiation numérique (qui travaille à 60%). Elle est responsable du prêt à l'étage du 4^e (espace dédié au numérique), de trouver des activités pour les usagers, de contacter l'intervenant et de l'accueillir. Elle gère également le service mis en place *emprunter un bibliothécaire* lié au numérique. 90% des questions sont liées à la plateforme e-bibliomedia qui propose des e-books, car la prise en main est compliquée. Il y a des médiateurs numériques qui s'occupent des médiations sur l'ensemble du réseau (à la Cité mais également dans les autres sites)⁵¹.

6.3 Exemples de médiations numériques de bibliothèques publiques en Suisse romande

Voyons maintenant des exemples concrets d'offres numériques et de médiations numériques destinées aux jeunes, mises en place dans trois bibliothèques de Suisse romande.

6.3.1 La Bibliothèque municipale de la Cité à Genève : Espace le 4^e

La Bibliothèque de la Cité à Genève située en ville a consacré un étage entier au numérique. Il se trouve au 4^{ème} étage, d'où le nom : *espace le 4^e*. Il a été inauguré le 10 mars 2017 (Bibliothèques municipales de Genève : une fenêtre sur le monde, 2014). Cet espace met à disposition du public des consoles avec des jeux en libre accès, tablettes, des jeux vidéo à emprunter (sur PS4, Switch, 3DS et XboxOne), des magazines et journaux en ligne ainsi que des ressources numériques disponibles à distance (musique, autoformation, e-books, etc). Ils possèdent également des ordinateurs portables et des liseuses pour les ateliers⁵².

En plus de mettre à disposition différentes ressources et outils, les bibliothécaires proposent divers ateliers sur le numérique (ces activités ne sont pas forcément sur le numérique pur, elles peuvent également concerner des nouvelles technologies, parfois manuelles comme de la peinture conductive). Chaque mercredi après-midi, une activité est menée, le plus souvent pour les 8-10 ans ou les 10-14 ans. Ils ont pour cela défini des thématiques et activités envisageables à mettre en place. Le fait de définir ces thématiques leur ont permis de créer une sorte de calendrier, leur permettant de proposer chaque semaine divers ateliers. Pour communiquer sur ces ateliers, la Bibliothèque de la Cité a des agendas, flyers et affiches. Ils font surtout de la communication auprès de leurs usagers. Il y a également les réseaux sociaux. Toutes les activités se retrouvent sur *Tempslibre* (un agenda des activités culturelles en suisse romande). Les inscriptions aux ateliers se font en ligne (bmgenève.agenda.ch)⁵³.

Ces ateliers destinés aux enfants remportent un grand succès. Ils sont très diversifiés, comme de la programmation avec Scratch très suivie, la création de jeux vidéo, la création d'un monde virtuel et de la robotique avec du matériel Lego. L'initiation aux jeux vidéo (faire découvrir des

⁵⁰ Entretien avec M. Buchs, directeur de la Bibliothèque municipale de Vevey et Mme Badoux responsable de la médiation culturelle, Vevey. Réalisé par Zoom, 14 mai 2020

⁵¹ Entretien avec Mme Jaton, coordinatrice de la médiation documentaire numérique aux BM de Genève, Genève. Réalisé par Skype, 06 mai 2020

⁵² Informations obtenues par échange d'e-mail avec Mme Jaton, coordinatrice de la médiation documentaire numérique aux BM de Genève

⁵³ Entretien avec Mme Jaton, coordinatrice de la médiation documentaire numérique aux BM de Genève, Genève. Réalisé par Skype, 06 mai 2020

jeux vidéo) en sélectionnant un thème a mis plus de temps à trouver son public. Peut-être que cela est dû à la réticence et/ou méconnaissance des parents face au jeu vidéo. Ils ont fait également de la peinture conductive tel que mentionné plus haut (ce n'est pas numérique, mais les enfants apprennent que plusieurs matériaux conduisent de l'électricité), des ateliers avec des Makey-Makey (qui permet de transformer n'importe quel matériel en clavier d'ordinateur). Ils ont également travaillé avec Nintendo (les enfants et leurs parents peuvent en famille construire un des items du jeu vidéo). Au début, les bibliothécaires faisaient la moitié des activités eux-mêmes, et pour l'autre moitié ils faisaient appel à un intervenant. A présent, la majorité des activités est faite avec un intervenant. Ce choix a été fait pour une question de temps et de compétences (ex : la robotique n'est pas le domaine des bibliothécaires). Les intervenants ont des compétences mises à jour régulièrement et le matériel adéquat⁵⁴.

6.3.2 La Bibliothèque municipale de Vevey : Espace pixel⁵⁵

La bibliothèque de Vevey qui se situe au bord du Lac Léman, possède également un espace dédié uniquement au numérique. Cet espace se nomme *l'Espace pixel*. Il a été financé grâce à la Ville de Vevey et à bibliomedia. C'est en sortant d'une conférence en 2016 de Serge Tisseron (dont nous avons parlé dans le sous-chapitre 6.1.2.2 : A partir de quel âge un enfant peut-il aller seul sur internet) que Mme Mylène Badoux, responsable de la médiation culturelle, et M. Yan Buchs, directeur de la bibliothèque, ont eu l'idée de réaliser cet espace jeux vidéo afin de créer une passerelle et un dialogue entre les enfants et leurs parents. En effet, ces derniers s'inquiètent lorsque leurs jeunes s'enferment dans leur chambre pour jouer à des jeux vidéo qu'ils ne connaissent pas.

Pour pouvoir accéder à l'Espace pixel, les parents doivent signer une charte (c.f. annexe 8). Il est intéressant de noter que les jeux 16 ans et plus ne peuvent être qu'empruntés. M. Buchs se charge de gérer l'Espace pixel (acquisition, articles sur les dernières informations du domaine, etc.) et Mme Badoux se charge de la médiation numérique. Ils proposent des activités comme le Makey Makey, Nintendo Lab, des ateliers à réalité virtuelle, etc. Ils font appel à beaucoup d'intervenants extérieurs pour mener les animations. Les animations sur le numérique occupent une partie de leur programme et ils utilisent leur propre matériel pour les faire. Dans l'Espace pixel, il y a : des jeux vidéo, une ancienne borne d'arcade, un PC (avec internet), deux Switch, un poste rétrogaming dédié à l'histoire du jeu vidéo et une PS4. Pendant un certain temps (comme mentionné dans le sous-chapitre 6.2.3.3 : Ateliers jeux vidéo), tous les mercredis, une activité sur le jeu vidéo était mise en place sur une thématique, ce qui avait permis de créer une petite communauté. Ces animations ont stoppé momentanément mais ont repris depuis peu. L'Espace pixel comprend aussi un espace avec des jeux sur tablette destinés aux plus jeunes et qui rencontre plus de succès auprès des filles. Ils proposent des jeux ludiques pour s'amuser ainsi que des jeux indépendants suisses, mais aussi des blockbusters⁵⁶. Ils n'ont pas de politique d'achat, mais essaient d'avoir des jeux de tous les horizons, y compris des jeux indépendants moins connus.

⁵⁴ Entretien avec Mme Jaton, coordinatrice de la médiation documentaire numérique aux BM de Genève, Genève. Réalisé par Skype, 06 mai 2020

⁵⁵ Entretien avec M. Buchs, directeur de la Bibliothèque municipale de Vevey et Mme. Badoux responsable de la médiation culturelle, Vevey. Réalisé par Zoom, 14 mai 2020

⁵⁶ Terme anglais qui indique qu'un film, pièce de théâtre ou jeux est voué à être populaire et qui a bénéficié d'un gros budget. (Blockbuster. Wikipédia : l'encyclopédie libre [en ligne].

Dernière modification de la page le 21 mai 2020 à 11:08.

<https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Blockbuster&oldid=171114861>

Concernant la promotion, ils ont un flyer pour l'Espace pixel, mais n'expliquent pas les jeux avec des fiches techniques par exemple. Le samedi matin, un jeune de 16 ans vient accueillir les jeunes et les familles à l'Espace pixel. Le jeu vidéo en médiation fonctionne moins bien probablement à cause des idées préconçues des parents. Selon Mylène Badoux, c'est justement le rôle de la bibliothèque de déconstruire cette mauvaise image et d'expliquer les bénéfices du jeu vidéo à la bibliothèque. C'est aussi le rôle de la bibliothèque de rendre accessible ce loisir culturel à tout le monde, car le jeu vidéo a un prix : les jeux et le matériel coûtent cher, sans tenir compte de leur obsolescence (des consoles et des jeux). Ils n'ont pas de politique numérique.

6.3.3 La Bibliothèque des Jeunes de la Chaux-de-Fonds⁵⁷

La Bibliothèque des Jeunes, présente sur deux sites à La Chaux-de-Fonds, offre des ressources numériques ainsi que des ateliers numériques, tels que les après-midi jeux vidéo (six par année), les mercredis à partir de 6 ans et des ateliers de robotique. La bibliothèque possède une Wii et une Nintendo Switch. Les bibliothécaires font aussi très souvent appel à des intervenants extérieurs pour leurs animations numériques. En règle générale, les animations régulières, comme les après-midi jeux vidéo sont animés par les bibliothécaires et les animations ponctuelles sont animées par des intervenants externes. A cela s'ajoutent des animations ponctuelles comme l'Heure du conte numérique, qui permettent aux bibliothécaires d'expérimenter. A partir de 10 ans, avec l'accord de leurs parents, les enfants peuvent emprunter des liseuses. Pour les 0-8 ans il y a l'offre Munki qui est une application qui donne accès à des histoires et de la musique en audio. Il n'y a aucun support visuel, ils peuvent utiliser la tablette ou le smartphone pour écouter une histoire depuis chez eux ou n'importe où.

Sur place, il est possible d'utiliser des tablettes, il y en a deux pour les grands (9-14 ans) et deux pour les petits (3-8 ans) par site. Dans chaque tablette, il y a des « dossiers » qui divisent les applis par tranche d'âge. Par exemple, un dossier pour les 3-5 ans et 6-8 ans sur la tablette destinée aux plus petits⁵⁸. Il y a également une tablette pour lire des mangas par site dès 10 ans. Les 3-5 ans doivent être accompagnés par leurs parents pour utiliser la tablette. La médiation informelle faite autour est de demander à l'enfant s'il a bien l'âge pour aller sur les tablettes, de les accompagner dans la durée (faire en sorte qu'ils ne restent pas trop longtemps sur les tablettes). La surveillance est faite par les bibliothécaires. Elles essaient de ne pas être trop strictes quant à l'accompagnement afin de ne pas décourager les enfants à venir. Lorsqu'il y a du monde, un tournus se fait naturellement entre eux. Si possible, les bibliothécaires essaient aussi d'aider les enfants. Généralement, ceux-ci se débrouillent mieux que les bibliothécaires et s'entraident entre eux, car pour les bibliothécaires il n'est pas possible de savoir comment fonctionnent toutes les applications.

La médiation se fait aussi par la sélection réfléchie des contenus sur la tablette. Les bibliothécaires s'appuient sur des revues professionnelles et des sites. Les enfants n'ont pas accès à n'importe quel contenu. Les bibliothécaires veillent aussi à avoir une collection documentaire à jour concernant le numérique. Certains enfants qui ne venaient au départ que pour les tablettes ont peu à peu découvert, puis profité de l'offre complète de la bibliothèque, c'est-à-dire qu'ils utilisent le fonds, effectuent des réservations, s'inscrivent aux animations, etc. Sur la page des ressources numériques de la bibliothèque, il y a une politique informelle

⁵⁷ Entretien avec Mme. Hess, responsable de la Bibliothèque des Jeunes de la Chaux-de-Fonds, La Chaux-de-Fonds. Réalisé par Zoom, 14 mai 2020

⁵⁸ Information obtenue par échange d'e-mail avec Mme Hess

pour la mise à disposition des tablettes qui explique le projet, mais il n'y a pas de politique formalisée pour l'ensemble des ressources numériques (e-books et prêt de liseuses).

La bibliothèque met à disposition également un portail internet sur les PC. Les bibliothécaires essaient de développer son contenu, mais pour le moment les usagers ont un accès non-identifié à Wikipédia et quelques autres ressources/sites. Les enfants ont un accès « libre », mais filtré à Internet grâce à une collaboration avec l'École qui gère les sites interdits et les filtres. Dans le domaine scolaire, les élèves ont un compte RPN (Réseau Pédagogique Neuchâtelois) qu'ils reçoivent en 5ème année. En s'identifiant à leur compte, ils accèdent à Internet de façon identifiée, ce qui avec les filtres de l'école, permet d'assurer que l'enfant ne va pas chercher n'importe quoi sous son nom. Ces postes rencontrent un grand succès, mais plus encore depuis qu'il y a Internet.

6.4 Exemples de médiations numériques de bibliothèques publiques dans d'autres pays francophones

6.4.1 La France

6.4.1.1 La Bibliothèque municipale de la Ville de Lyon

La Bibliothèque municipale de Lyon comprend 16 bibliothèques et un bibliobus Bibliothèque municipale de Lyon, [sans date] a). Une étude de cas a été réalisée par Tala Zouhri et Mabrouka El Hachani. Ils ont analysé les offres et services des espaces numériques de la Bibliothèque municipale de Lyon et ont relevé que tous les ateliers sont sous forme collective et s'adressent à toutes les générations avec trois niveaux : je débute, je progresse et je découvre. Certains ateliers numériques pour les jeunes proposent aux parents de participer avec leurs enfants pour découvrir ensemble une sélection d'applications ludiques sur tablettes tactiles. (Zouhri, El Hachani, 2017).

Les diverses bibliothèques du réseau de la ville de Lyon possèdent un agenda spécifique pour les ateliers numériques sur leur site. Chaque notice d'atelier indique dans quelle bibliothèque l'animation va se dérouler. Les ateliers se font souvent sur inscription et certains peuvent durer plusieurs séances (comme pour les ateliers de formation). Pour en citer quelques-uns :

La Bibliothèque du 4^e Croix-Rousse propose des ateliers les mercredis après-midi pour les 8-15 ans sur les jeux en ligne et applications gratuites. Il y a aussi un atelier pour découvrir et se former à l'usage de l'ordinateur pour débutant (découverte de l'ordinateur traitement de texte, Internet) ouvert à tous qui se déroule sur plusieurs séances (Bibliothèque municipale de Lyon, [sans date] a).

La Médiathèque de Bachut propose un atelier « d'Escape Game the Room » pour les 9-12 ans. Ils utiliseront une tablette qui projettera l'escape game virtuel sur un écran. Les enfants vont devoir résoudre des énigmes à plusieurs pour pouvoir s'échapper de la pièce. Il y a également un atelier ouvert à tous qui présente les ressources numériques de la bibliothèque (Bibliothèque municipale de Lyon, [sans date] a).

La Bibliothèque de Part-Dieu propose un atelier de coloriage pour les 6-8 ans animé sur tablette tactile en donnant vie à des personnages de bandes dessinées et propose également un atelier découverte où les 6-8 ans pourront tester une sélection d'applications sur tablette qui leur permettra de créer des robots. Après avoir créé leur robot, les enfants pourront les tester dans des mondes virtuels (Bibliothèque municipale de Lyon, [sans date] a).

Concernant l'offre numérique pour les enfants, le site web des bibliothèques met à disposition des ressources numériques accessibles à distance comme des applications permettant d'écouter ou de lire des histoires (*Munki*, applications albums et contes audio pour les 0-8 ans, *Storyplayer* albums à lire ou écouter), des jeux à télécharger (*diGame*), et des ressources plus scolaires comme *Universalis junior*, cours de soutien scolaire (*Maxicours*) ou encore pour apprendre l'anglais (*Commest Multimédia*) (Bibliothèque municipale de Lyon, [sans date] a).

6.4.1.2 Bibliothèque municipale de Toulouse

La Bibliothèque de Toulouse comprend plusieurs médiathèques et bibliothèques réparties dans Toulouse. Sur le site de la bibliothèque, dans l'onglet « animation », un agenda spécifique pour les ateliers numériques a été créé. Ces ateliers sont gratuits, mais sur inscription. Certains se déroulent sur plusieurs séances afin d'approfondir le sujet et progresser lentement. Malheureusement, aucun atelier n'est pour l'instant programmé. Cela est dû soit à la situation sanitaire ou alors c'est tout simplement que les bibliothèques ne proposent pas beaucoup d'ateliers numériques par année (Bibliothèque de Toulouse, [sans date]).

Pour l'été, sur la page d'accueil une sélection de jeux gratuits par thématique (Escape game, Old school, pandémiques...) est proposée pour pouvoir jouer chez soi. Ils ont également un onglet « sites thématiques » regroupé en cinq catégories (voir figure 11) : les enfants à la bibliothèque, la musique, les collections patrimoniales, emplois études formation et espace professionnel qui proposent des ressources ou renvoient à d'autres pages du site de la bibliothèque qui pourraient intéresser les usagers. Par exemple, sous la thématique enfant, un lien mène à une sélection faite par les bibliothécaires de jeux en ligne qui ne nécessitent pas d'abonnement (Bibliothèque de Toulouse, [sans date]).

6.4.1.3 Bibliothèque municipale de Nantes

La Bibliothèque municipale de Nantes (qui comprend quatre médiathèques, quatre bibliothèques, deux médiathèques associées et des bibliothèques partenaires, un espace Patrimoine et un centre d'information sur la littérature jeunesse) propose divers ateliers numériques dans les diverses bibliothèques du réseau (Bibliothèque municipale de Nantes, [sans date]). En voici une petite sélection :

Dans son agenda 2020, la Médiathèque Jaques Demy a proposé un atelier destiné aux parents et aux enfants à partir de 7 ans pour créer des GIF dans le but de produire des effets visuels. Pour les plus grands, à partir de 12 ans, un atelier en partenariat avec Epitech, qui propose l'initiation à la programmation, au développement des jeux vidéo, d'applications mobiles ou des sites internet a été proposé. Des compétences préalables en programmation n'étaient pas nécessaires pour y participer. Cet été, les enfants à partir de 8 ans sont invités avec leur famille à participer à un atelier Stop motion dans le but de réaliser un court-métrage avec des figurines (Bibliothèque municipale de Nantes, [sans date]).

La médiathèque Floresca Guépin propose aussi des ateliers, dont deux sur la Dyslexie. L'un d'eux est une présentation sur tablette de collections et applications pour les enfants porteurs d'un trouble « dys ». Le second est un atelier d'accompagnement pour télécharger un titre parmi les 20'000 disponibles avec des conseils pour manipuler l'appareil de lecture. (Bibliothèque municipale de Nantes, [sans date]).

Sur son site, des ressources numériques sont proposées en deux catégories. La première pour les abonnés de la bibliothèque (autoformation, musique, vidéos et lecture) et la deuxième des ressources numériques libres accessibles à tous (ressources en ligne pour les enfants, audio, lecture et vidéos) (Bibliothèque municipale de Nantes, [sans date]).

6.4.1.4 La Petite Bibliothèque Ronde

La petite bibliothèque Ronde ouverte en 1965 au cœur de la cité HLM de Clamart propose aux jeunes usagers un équipement multimédia qui comprend : 2 iPads, des consoles de jeux vidéo (Nintendo DSi XL, 3DS, Wii), six ordinateurs PC, une imprimante, un appareil photo numérique, des micro-casques, des webcams, un vidéoprojecteur, un écran sur pied, deux caméscopes HD. Elle propose des jeux vidéo (pour Nintendo DS et 3DS), des sélections de sites web qui mettent à disposition des jeux ludiques triés par âge (3-12 ans). La bibliothèque met également sur son site des fiches techniques d'animations, ce qui est très intéressant et peut aider/inspirer d'autres bibliothèques (La Petite Bibliothèque Ronde, 2009).

La bibliothèque possède également un Blog nommé « ENFANCE & LECTURE » dans le but de « partager ses découvertes et observations sur les attitudes et dynamiques qui façonnent le monde de l'Enfance et de l'Education » (La Petite Bibliothèque Ronde, 2009). Certains articles permettent de pouvoir se questionner et d'avoir des retours d'expériences très intéressants, comme par exemple sur une animation autour du jeu Minecraft. La bibliothèque est aussi connue pour BibApps un outil collaboratif gratuit créé en 2014 par et pour les professionnels, qui est un catalogue d'applications jeunesse. Grâce à cette application, les bibliothécaires peuvent partager leur expérience de médiation avec la tablette et les applications. (La Petite Bibliothèque Ronde, 2009). Malheureusement, le site ne fonctionne plus.

6.4.1.5 Bibliothèque publique d'information Centre Pompidou (Bpi)

Située au centre de Paris, La Bibliothèque publique d'information Centre Pompidou a été créée dans les années 1960. La bibliothèque propose différents types d'ateliers dont des ateliers numériques (Bpi, 2016a). L'un de ces ateliers est un atelier « fact checking » (Bpi, 2016b) qui a lieu deux fois par mois et qui a été créé pour les jeunes adolescents fin 2016. Cet atelier consiste à leur faire faire des recherches sur internet, les réseaux sociaux et la presse en ligne sur un sujet polémique afin qu'ils se rendent compte de l'importance de croiser les informations (Bibliothèque et archives nationales du Québec, 2018). Ces ateliers sont pour les élèves du collège allant de la 6^{ème} à la 3^{ème}⁵⁹. L'atelier dure 2h et les élèves sont accueillis en fin de matinée lorsque la bibliothèque est fermée au public. Chaque élève possède un poste informatique avec accès internet et aux ressources en ligne de la Bpi. Les bibliothécaires qui animent font une brève présentation de la bibliothèque puis expliquent le fonctionnement des postes et présentent des ressources en ligne (dont des ressources payantes) « jugées accessibles au niveau collège » (Bpi, 2016b) aux élèves. Un sujet est ensuite sélectionné parmi une liste proposée par la Bpi et/ou les enseignants. Les élèves disposent ensuite d'une heure pour faire des recherches par petit groupe accompagné d'un bibliothécaire. Chaque groupe a cinq minutes à la fin de l'atelier pour présenter ses résultats devant la classe (Bpi, 2016b).

⁵⁹ Cela correspond de la 8^{ème} à la 11^{ème} en Suisse.

6.4.2 La Belgique

6.4.2.1 Les bibliothèques de la région de Bruxelles Capitale

Le site web des bibliothèques de la région de Bruxelles Capitale contient un onglet « ressources numériques » qui propose des sites web pour la lecture, le soutien scolaire, la formation, l'écriture, les jeux en ligne et autres. Le site répertorie où sont situés les espaces numériques avec le nombre d'ordinateurs (et s'il y a des tablettes) dans les bibliothèques du réseau. Les bibliothèques offrent Internet gratuitement ainsi que des logiciels et il est également possible de suivre des formations, des initiations ou des ateliers multimédias. Par exemple, il y a un atelier qui se nomme « Les mystères de BruegelBook » qui se déroule en ligne un jeudi par mois de mars 2020 à décembre 2020 avec récompense à la clef. Les enfants, parents et adolescents doivent retrouver l'auteur, le titre et le type de livre à partir d'une photo et trois questions (Bibliothèques de la Région de Bruxelles Capitale, [sans date]). Le fait que cela se déroule en ligne est peut-être dû au Covid-19.

6.4.2.2 Le réseau des bibliothèques de Mouscron

Le réseau des bibliothèques de Mouscron propose des ressources numériques (par exemple CAIRN portail de sciences humaines et sociales, une base de données pour les journaux et magazines belges), le prêt de liseuses, le service en ligne de question-réponse Eurêkoi. Les bibliothèques mettent aussi à disposition Internet avec les outils de la suite Office. Cependant, l'accès à Internet coûte 1 euro par heure. De plus, la bibliothèque de Mouscron et celle de Dottignies proposent dans leurs EPN (Espace Public Numérique) des ateliers d'initiation à l'utilisation de l'ordinateur pour les débutants, mais aussi pour les initiés (gestion de photos, achats sur internet, utilisation de tablettes...). Les ateliers sont payants (4 euros par séance) et sur inscription. Ces ateliers doivent probablement viser les adultes ou les seniors, même s'il est indiqué que ces lieux sont ouverts au public. Cette année, à cause du Covid-19, la lecture dans le parc durant l'été a été remplacée par une lecture virtuelle. Tous les jeudis du mois de juillet et août, des histoires et animations en vidéo seront mises à disposition sur la page Facebook et le site Internet de la bibliothèque. Il n'y a aucun atelier numérique prévu pour l'instant, mais dans l'onglet « animations » il existe une page dédiée aux ateliers numériques (Réseau des Bibliothèques de Mouscron, [sans date]).

6.4.3 Le Canada (Québec)

6.4.3.1 Bibliothèque et Archives nationales du Québec (BAnQ)

BAnQ « rassemble, conserve et diffuse le patrimoine documentaire québécois ou relatif au Québec » (BAnQ, [sans date]). Les 12 institutions faisant partie de BAnQ sont réparties à travers le territoire du Québec et proposent des ateliers de formation avec divers niveaux : je débute, je découvre, j'approfondis. Le niveau débutant est fait pour apprivoiser les ordinateurs et les tablettes (Androit et iPad). Le niveau découverte offre des ateliers pour apprendre à utiliser les contenus numériques de BAnQ et les technologies du quotidien comme numériser ses photos. Le dernier niveau pour approfondir propose des ateliers de citoyenneté numérique qui initient aux bonnes pratiques et permettent de comprendre les enjeux sociaux liés aux technologies, comme des discussions sur comment protéger son identité numérique, protéger ses données sur les réseaux sociaux, détecter les fausses nouvelles et des ateliers sur comment sécuriser son iPad, ou iPhone ou compte Facebook. Ces ateliers semblent viser les adultes, voire les adolescents, mais certainement pas les jeunes enfants (BAnQ, [sans date]).

Concernant ces derniers, l'espace jeune de la Grande Bibliothèque propose des ateliers numériques comme « l'heure du conte virtuel » pour les 13 ans et moins. Pour les 8-13 ans, il existe plusieurs ateliers de créations/code pour créer une application ou un jeu avec divers logiciels qui sont proposés. Il y a par exemple des ateliers pour créer une application, un quizz, un jeu de mémoire ou un jeu de chasse au trésor. Dû à la situation sanitaire, ces ateliers se font par zoom. Il y a aussi un autre espace nommé *la Hutte* qui est un laboratoire de création adressé aux jeunes jusqu'à 13 ans, où ils peuvent venir avec leurs amis ou parents pour créer, faire du bricolage, de la couture, de la robotique ou du codage. L'espace met à disposition du matériel comme des iPads avec applications ou des robots. Les bibliothèques proposent des ressources numériques pour les adultes et les jeunes comme de l'autoformation, des livres numériques, des magazines et journaux, etc. Beaucoup de ces ressources visent les adultes. (BAnQ, [sans date])

6.4.3.2 Bibliothèque de Québec

La bibliothèque de Québec est un réseau qui comprend 26 bibliothèques réparties sur le territoire de la ville de Québec. Le site Bibliothèque de Québec (ville), propose des ressources numériques comme des dictionnaires et encyclopédies, livres numériques, autoformation (dont ToutApprendre et Vodeclic). Il n'y a rien sous l'onglet activité. Cela est peut-être dû à la crise sanitaire ou alors ils n'en proposent pas beaucoup par année. En 2019, plusieurs ateliers numériques visant les adolescents et les adultes (dont les séniors) ont eu lieu. Beaucoup de ces ateliers visent à former les gens à l'utilisation de leur tablette ou smartphone (Ville de Québec, 2020)

Il y a aussi le MédiaLab qui se trouve dans les bibliothèques de Félix-Leclerc et Paul-Aimé-Paiement qui est un concept de laboratoire de création et de fabrication numérique qui favorise la création et le partage. Il y a du matériel informatique à disposition comme du matériel audio, pour la photographie, pour le graphisme, invention électrique (par exemple Makey Makey), des logiciels, des ordinateurs, etc... certaines prestations sont payantes, comme l'impression (Ville de Québec, 2020).

6.4.3.3 Les bibliothèques de Montréal

Le réseau des bibliothèques de Montréal comprend 47 bibliothèques réparties dans la ville. La bibliothèque propose sur son site pour les jeunes du 1^e- 3^e cycle primaire, c'est-à-dire 6-8 ans « Polygon » un outil éducatif pour apprendre les maths et la lecture depuis chez soi. Il faut entrer son numéro de carte de lecteur ainsi que son mot de passe pour pouvoir y accéder. Dans leur calendrier, ils ont invité une photographe professionnelle qui va animer un atelier de photographie sur téléphone portable ou tablette à destination des 8-14 ans. Les enfants doivent amener leur propre outil (tablette ou smartphone). L'atelier est gratuit sur inscription et réservé aux abonnés des bibliothèques de la ville de Montréal (Ville de Montréal, [sans date]).

6.5 Bilan du numérique dans les bibliothèques publiques

Aujourd'hui, la plupart des bibliothèques proposent des ressources numériques, comme des livres numériques (e-books), de l'autoformation, de la presse, de la musique et autres. Cette offre est presque devenue la norme. En plus des ordinateurs, certaines bibliothèques s'équipent d'autres outils comme des tablettes, liseuses ou consoles de jeux vidéo. Il semble y avoir aussi de plus en plus d'ateliers numériques proposés tant pour les adultes que pour les enfants. Pour les adultes, on cherche plutôt à les former à l'utilisation des outils comme les ordinateurs ou les tablettes, faire des recherches sur internet, tandis que pour les enfants, on

cherche plutôt à leur faire faire des activités qui leur permettent de créer (ex : programmation), avoir une lecture de manière plus dynamique (ex : conte numérique) ou partager un moment (jeux vidéo). La programmation demande d'avoir des ordinateurs et les jeux vidéo un écran TV (si les jeux se jouent sur place et sur une console de salon) ou un ordinateur (si le jeu est sur PC). Certaines offres exigent (en plus d'avoir des ressources financières) de la place dans la bibliothèque ainsi que des meubles d'assises. C'est le cas pour les jeux vidéo à jouer sur place avec consoles de salon ou pour faire des ateliers qui exigent d'utiliser des ordinateurs.

Est-ce que ces solutions sont transposables à la BJ ? Comme nous avons pu le constater, avoir une pièce dédiée spécifiquement au numérique demande un investissement financier important (pour le matériel et pour l'espace). La BJ ne possède pas de lieu spécifique dans la bibliothèque qu'elle pourrait dédier uniquement au numérique afin que les usagers puissent jouer sur place à des jeux vidéo sur grands écrans par exemple, ou mettre des postes d'ordinateurs. Étant donné la localisation actuelle de la BJ, il ne serait pas possible d'agrandir la bibliothèque et même si cela l'était, cela devrait être décidé au sein du Service des bibliothèques et Archives de la Ville de Lausanne, et non uniquement de la BJ. La salle de lecture pourrait éventuellement se transformer en espace de jeux vidéo, mais cette salle est parfois utilisée pour des animations autres. Si la BJ souhaite offrir la possibilité de jouer sur place, il serait éventuellement possible de transformer cette salle en salle polyvalente qui servirait à la fois à accueillir les animations à la bibliothèque et à être utilisée comme lieu pour jouer aux jeux vidéo, s'il n'y a pas d'animation en cours. Ou alors, il serait envisageable de proposer des jeux vidéo sur consoles portables, qui ne prennent pas de place et n'ont pas besoin d'écran TV.

C'est pourquoi, les bibliothécaires doivent composer avec ce qu'ils ont déjà à disposition, à savoir Internet et des tablettes. Concernant les acquisitions, les membres de la BJ avaient déjà envisagé de développer une collection de jeux vidéo, mais ceux-ci n'étaient pas liés à une politique numérique. Pour les bibliothécaires, les jeux vidéo étaient à part⁶⁰. Il est tout à fait possible de proposer une nouvelle offre qui serait le prêt de jeux vidéo. Mettre à disposition des tablettes et applications à consulter sur place est une idée réalisable, car cela ne demande pas beaucoup de place, ni beaucoup de ressources matérielles (la BJ possède déjà des tablettes). De plus, cet outil permet de proposer des animations variées. Quant aux jeux vidéo, il y a plus d'aspects à prendre en compte, mais le prêt semble tout à fait possible ainsi que la consultation sur place avec une console portable. Cette idée a d'ailleurs eu le plus de succès auprès des usagers (même si les résultats sont biaisés). Concernant les autres outils présentés durant ce travail, la liseuse n'est pas utilisée pour faire des animations. Les médiations faites autour sont des formations pour son utilisation. Le service questions-réponses en ligne demanderait d'importantes ressources logistiques et humaines que la BJ ne possède pas. En revanche, le service *emprunter un bibliothécaire* pourrait être envisagé pour faire une médiation autour d'Internet. Les bibliothécaires peuvent faire un tournus pour répondre aux questions (un bibliothécaire par après-midi). Quant aux ressources numériques, il serait possible de réorganiser le site des BVL pour créer soit de nouveaux onglets, soit rajouter des pages dans celui de la page « ressources numériques » déjà existante afin de proposer des sélections de liens menant à d'autres sites. Il pourrait s'agir des ressources scolaires ou des jeux en ligne gratuits. Cependant, comme nous avons pu le voir, les ressources numériques qui pourraient intéresser les jeunes de la BJ ne sont pas très

⁶⁰ Informations données par la mandante

consultées (excepté pour l'apprentissage des langues). En outre, il n'a pas été possible de voir quelles tranches d'âge utilisent ces ressources. De ce fait, il n'est pas certain que les jeunes soient intéressés à consulter les ressources numériques de la BJ.

Pour conclure ce chapitre, il est à noter qu'avant de proposer une offre numérique en bibliothèque (qu'il va falloir entretenir à long terme), les bibliothécaires doivent bien s'informer sur le sujet pour pouvoir proposer une offre adaptée à leur institution et à son public.

« La gestion d'une offre numérique implique l'acquisition d'une culture numérique permettant d'en saisir les enjeux et les limites et ainsi de proposer un projet de service efficace, adapté aux missions de l'établissement, d'une part, et aux âges et attentes du public, d'autre part. ». (Chaimbault, 2015a, p. 146)

Maintenant que nous avons pu constater ce qui se fait au niveau des offres numériques et médiations numériques en bibliothèque, deux propositions d'offres numériques avec des médiations numériques à mettre en place à la BJ ont été élaborées pour ce travail. Dans le prochain chapitre se trouve la fiche technique pour une proposition de projet. Il est suivi du chapitre qui soumet des recommandations. La seconde fiche se trouve en annexe (c.f. annexe 1).

Lors de cette étude, j'ai bien gardé en tête que la mise en place de jeux vidéo en bibliothèque peu avoir un coût conséquent. J'ai donc cherché à trouver des moyens adéquats qui puissent entrer dans une enveloppe budgétaire raisonnable pour la bibliothèque.

7. Projet 1 : Proposer un accompagnement Internet pour les enfants

7.1 But

Afin de combler la fracture numérique et de sensibiliser les jeunes aux enjeux du numérique, la bibliothèque propose un accompagnement de recherche internet aux enfants via *emprunter un bibliothécaire* et de mettre Internet sur les postes à disposition du public.

Ce service serait permanent à la bibliothèque. Il pourrait aussi faire l'objet d'ateliers durant l'année pour aborder certains aspects comme les réseaux sociaux (fake news, identité virtuelle, prévention, etc.) ou les différents moteurs de recherches.

7.2 Objectifs

- Former les usagers à la recherche d'information dans le but de les rendre autonomes.
- Proposer des ateliers/animations autour d'Internet.

7.3 Public visé

- Les 9-13 ans

Comme nous avons pu le voir dans le sous-chapitre 2.5.3 : Processus, la Bibliothèque Jeunesse souhaite viser les 8-13 ans pour les raisons explicitées précédemment. Concernant Internet, Serge Tisseron considère qu'entre 9-12 ans l'enfant a le droit d'aller sur Internet, mais le parent doit décider s'il doit être seul ou accompagné. Après 12 ans, l'enfant peut y aller seul (c.f. Annexe 12).

7.4 Offre

7.4.1 Emprunter un bibliothécaire

- Faire une fiche descriptive sur ce qu'est ce nouveau service, qui y a droit, ce que le bibliothécaire peut faire pour l'usager, ce qu'il ne fait pas, comment s'inscrire. Cette fiche descriptive sera disponible sur le site des BVL.
- Créer une fiche de réservation.
- Le poste informatique dans la salle de lecture est réservé au service *emprunter un bibliothécaire*. Les autres usagers ne pourront pas l'utiliser.
- Il peut y avoir 2-3 enfants maximum qui disposent de l'aide du bibliothécaire en même temps, s'ils ont la même requête (ex : si trois enfants font un exposé ensemble).
- 4 personnes au maximum par après-midi pourront avoir recours à ce service qui ne fonctionnera qu'en semaine (du lundi-vendredi).

A la demande des enfants ou de leurs parents, les enfants pourront bénéficier du service *emprunter un bibliothécaire*. Il est possible de réserver une plage horaire à une date précise, en avance. Cependant, dans la mesure des disponibilités restantes, il est possible de faire une demande sur place, le jour-même. Dans tous les cas, il est recommandé de faire sa demande à l'avance afin que le bibliothécaire puisse s'organiser. Un délai de 30 minutes au minimum est à prévoir entre la demande et la réponse du service. Dans tous les cas, les réservations déjà effectuées sont prioritaires sur celles qui arrivent au dernier moment.

A partir de 16h chaque après-midi, un bibliothécaire sera disponible pour aider et répondre aux questions de recherche de l'enfant pendant 30 minutes. Ces recherches serviront à les assister pour leurs devoirs scolaires, comme des exposés ou tout simplement à leur apprendre à faire des recherches sur Internet sur un domaine qui les intéresse.

Ce service sera disponible pour les 9-13 ans avec consentement des parents lors de la signature de la charte à l'inscription ou au renouvellement de la carte. Ils pourront y avoir recours à partir de 9 ans, car Serge Tisseron conseille de ne pas laisser aller les enfants consulter Internet avant cet âge. Bien évidemment, dans la pratique, il y a sûrement des enfants plus jeunes qui surfent déjà sur le net. Après la mise en place de ce service, si les bibliothécaires observent une demande de la part des plus jeunes ou de leurs parents pour cette prestation, il sera possible de baisser l'âge d'admission. Le but n'est pas de faire les recherches à la place de l'enfant, mais bien de le guider afin qu'il puisse petit à petit devenir autonome dans ses recherches.

7.4.1.1 Exemple d'inscription :

Plage horaire :

16h00-16h30
16h30-17h00
17h30-18h00

Tableau 1 : Exemple tableau inscription

Date	Plage horaire	Numéro carte lecteur	Age
16.03.21	16h30-17h00	BVLxxxxx	11 ans

7.4.2 Internet à disposition des usagers

- Mettre un accès Internet sur les postes informatiques avec des filtres par âge, un accès avec identifiant et un minutage de 30 minutes par session.
- Le poste devant le guichet à l'entrée sera principalement destiné à la consultation d'Internet, car il est facile d'observer ce que font les usagers, mais il pourra aussi être utilisé pour la recherche sur le catalogue.
- Le poste au fond de la bibliothèque sera uniquement réservé pour la recherche catalogue afin d'éviter que les usagers ne puissent plus faire de recherche de document si les deux postes informatiques devaient être utilisés pour des recherches internet. Il y aura tout de même Internet sur ce poste au cas où il faudrait dépanner (par ex : si le poste à l'entrée est en panne).
- Mettre en place une liste noire basée sur l'université de Toulouse⁶¹. Comme nous avons pu l'observer dans la partie théorique, il serait contre-productif d'être trop restrictif. Le but serait justement de former les jeunes à bien utiliser Internet. Cependant, il faudra tout de même protéger un minimum les jeunes, donc mettre des filtres pour interdire les sites pour adultes, agressifs (incitant à la haine) et de jeux d'argent.
- Installer Adblock (module d'extension) sur les navigateurs afin de bloquer les publicités et certains contenus sur les pages web.

⁶¹ La BJ s'appuie sur le suivi de l'université de Toulouse (<http://dsi.ut-capitole.fr/blacklists/>) pour les listes blanches et noires. Ce n'est pas la BJ qui fait le suivi de la maintenance pour les catégories blanches et noires, mais il est possible de faire une demande pour inclure un site dans une liste ou l'enlever. Information donnée par la mandante.

- Rédiger une charte informatique avec les règles à suivre.
- Faire signer la charte aux parents et à l'enfant lors de l'inscription ou lors du renouvellement de la carte s'ils désirent utiliser internet. Il est aussi possible de ne pas faire signer expressément la charte (qui serait un document supplémentaire), mais d'ajouter dans les termes d'inscription le respect des règles de la BJ qui comprendra le respect du matériel et des règles d'usage d'Internet (qui sera sous forme de charte disponible sur le site des BVL).
- Rédiger une FAQ sur comment s'identifier sur le poste.
- Créer une fiche avec les opérateurs booléens et quelques conseils pour la recherche.
- Créer une fiche « prévention » (si l'usager a vu quelque chose de choquant, aller en parler à un bibliothécaire).
- Il ne pourra y avoir qu'un usager par poste pour s'identifier.
- Faire appel à une personne compétente pour sécuriser le réseau (contre les virus ou ransomwares).
- Mettre à disposition des casques audio.

Internet sera également mis à disposition du public. Cependant, il faudra que les parents et les enfants aient signé la charte qui comprendra les règles à suivre (sauf si l'on rajoute une case sur la fiche d'inscription comprenant le respect du matériel et des règles d'utilisation d'Internet mentionné ci-dessus). Les enfants peuvent aller librement sur Internet, avec une surveillance passive des bibliothécaires. Si la limite d'âge devait être abaissée (suite à une demande des utilisateurs de la BJ), il faudrait que les enfants de moins de 9 ans soient accompagnés d'un adulte lors de leur utilisation d'Internet.

Pour pouvoir accéder au poste, il faudra se connecter avec son identifiant. L'enfant ne peut avoir accès à l'ordinateur que 30 minutes sur un poste (par jour). Après ce laps de temps, la session se bloque automatiquement.

7.5 Activités/animations

7.5.1 Thématique

- Les thématiques seront l'utilisation d'internet et la (sécurité/vie privée/prévention) sur le net. En effet, les enfants seront amenés à faire des recherches durant leur parcours scolaire ou, plus tard académique. De plus, ils sont très exposés aux réseaux sociaux où ils partagent beaucoup de photos et d'informations les concernant.
- Proposer divers ateliers au cours de l'année relatifs à ces deux thématiques.

7.5.2 Exemple d'activité (réalisation) :

- Le public serait les enfants et les pré-ados (9-13 ans).
- Un bibliothécaire réalisera des ateliers sur la thématique d'Internet, vie privée/sécurité/prévention sur le net.
- Avec quatre tablettes, pour des questions de confort, il sera possible de faire des ateliers avec 8 personnes.
- Informer sur ces ateliers en créant des flyers et affiches à présenter dans la bibliothèque.

7.5.3 Idée d'atelier : l'apprentissage d'Internet pour les enfants et pré-ados

Apprendre à faire des recherches sur Internet en utilisant divers moteurs de recherches. Le but est que les enfants comprennent qu'on n'obtient pas les mêmes informations selon les moteurs de recherches utilisés. Ils apprendront aussi à utiliser des mots clés pour rechercher sur un thème précis.

Maximum 8 participants (2 par tablette).

7.5.4 Préparation de l'atelier

Estimation du temps nécessaire pour :

1. Préparer l'activité à temps plein : 21h30 (voir Tableau 2 : préparation atelier recherche Internet)
2. Communication aux usagers (inscrire cet atelier dans l'agenda, recevoir les inscriptions via e-mail ou téléphone, créer des affiches et flyers) : 2h pour les affiches et flyers
3. Faire l'atelier : 45 minutes
4. Avoir un retour (créer un questionnaire d'une page qui demande aux participants d'évaluer l'atelier et le leur faire compléter en fin d'atelier): 2h pour créer le questionnaire + 10 minutes pour le faire compléter.

NBR HEURES TOTAL : 26h50 de la préparation à la réalisation

Tableau 2 : Préparation atelier recherche Internet

Tâches	Temps estimé
Faire des recherches + Brainstorming	8h
Remplir une feuille séquence sous forme de tableau (objectifs à atteindre, déroulement de l'activité, minutage pour chaque activité, etc.)	4h
Créer une fiche d'exercice	3h
Préparer le script	3h
Créer le Power Point	2h
Répétition	1h30
TOTAL HEURES	21h30

7.6 Médiation

- Rédiger une FAQ pour expliquer comment se connecter pour avoir accès à internet.
- Le service *Emprunter un bibliothécaire*.
- Créer une fiche avec les opérateurs booléens et quelques conseils pour la recherche.

7.7 Calendrier

- Je propose sur l'année 2021 de créer 4 ateliers sur un sujet différent toujours lié à la thématique d'Internet et de tout ce que cela implique (2 par semestre), par exemple en février, juin, septembre et novembre.
- Chaque après-midi durant la semaine (du lundi-vendredi) il y aura potentiellement des usagers qui « emprunteront un bibliothécaire ».

7.8 Communication

- Création d'affiches, de flyers et marque-pages pour le nouveau service *emprunter un bibliothécaire* ainsi que la mise en place d'Internet.
- Incrire ces nouvelles offres sur le site des BVL.

7.9 Évaluation

- Analyser les questionnaires distribués aux participants après les ateliers.
- Comptabiliser le nombre de participants pour chaque atelier et le service *emprunter un bibliothécaire*.

7.10 Budget

Tableau 3 : Budget projet 1 : Internet et service emprunter un bibliothécaire

Ressource humaine : pour une personne
Si ce sont les bibliothécaires qui réalisent l'animation :
Calculs
Nombre d'heures :
<ul style="list-style-type: none">⇒ Pour faire un atelier (de la préparation à la réalisation) : <u>26h50</u>⇒ Les 3 prochains ateliers seront sur d'autres thématiques, comme les réseaux sociaux par exemple. Prévoir <u>10h</u> de préparation, car il y aura déjà le squelette de fait, ce qui permettra de gagner du temps.⇒ Au total : <u>pour 4 ateliers dans l'année cela représente un total de 56h50</u>⇒ Ici le comptage est fait pour une personne, car c'est plus simple, mais il serait préférable de répartir ce taux entre plusieurs personnes.⇒ <i>Emprunter un bibliothécaire</i> <u>2h</u> par après-midi (10h par semaine max). Comme il y a 52 semaines dans l'année, cela fait un maximum de <u>520h par année</u>
Conversion heures en pourcentage :
<ul style="list-style-type: none">⇒ Selon l'OFS, en 2019 les personnes travaillant à plein temps (90%-100%) travaillent <u>1866h</u> par année⁶².⇒ Pour transformer une heure en pourcent : (nbr heure/1866 * 100)⇒ J'estime <u>à environ 28 % par année</u> le taux de travail pour <i>emprunter un bibliothécaire</i>.⇒ J'estime <u>à environ 3% par année</u> le taux de travail pour la préparation et réalisation d'atelier
Conversion pourcentage en salaire :
<ul style="list-style-type: none">⇒ En se basant sur l'échelle de classe des salaires du canton de Vaud (niveau bas de la classe 7 qui est de <u>63 781 CHF</u> et niveau le plus haut de la classe 9 qui est de <u>107 503 CHF</u>) cela fait une moyenne de <u>85'000 CHF</u> par année pour un bibliothécaire travaillant à 100%⇒ Pour transformer le pourcentage en salaire : (pourcentage/100*85'000)
Total salaire annuel :
<ul style="list-style-type: none">⇒ <u>23'800 CHF</u> au TOTAL (28%) pour <i>emprunter un bibliothécaire</i>⇒ <u>2550 CHF</u> au TOTAL (3%) pour les ateliers

⁶² OFFICE FEDERAL DE LA STATISTIQUE, 2020b. Temps de travail. *Office fédéral de la statistique* [en ligne]. 07 avril 2020. [Consulté le 25 juin 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.bfs.admin.ch/bfs/fr/home/statistiques/travail-remuneration/activite-professionnelle-temps-travail/temps-travail.assetdetail.12707409.html>

7.11 Avantages et désavantages des deux projets

7.11.1 Avantages et désavantages : projet 1

Tableau 4 : Avantages et désavantages : Internet

Avantages (internet + emprunter un bibliothécaire)	Désavantages (internet + emprunter un bibliothécaire)
Rendre accessible Internet à ceux qui ne l'ont pas chez eux.	Il faut qu'il y ait toujours un bibliothécaire de disponible pour aider.
Rendre autonome les usagers dans leurs recherches.	
Former les jeunes aux enjeux du numérique.	

7.11.2 Avantages et désavantages : projet 2

Tableau 5 : Avantages et désavantages : jeux vidéo

Avantages (jeux vidéo)	Désavantages (jeux vidéo)
Potentialité d'attirer un nouveau public.	Potentielles réticences/résistances de la part des parents => Il faudra les convaincre des bienfaits du jeu vidéo.
Permet de créer des interactions et de partager un moment entre les enfants et leurs parents ou entre enfants => socialisation.	Le matériel et les jeux ont un coût en plus de l'obsolescence des jeux et des consoles.
Permet de rendre accessible le loisir du jeu vidéo (car c'est coûteux).	La plupart des consoles de salon requièrent un espace (avec écran et mobilier d'assise), surtout pour une animation de type après-midi jeux vidéo ou tournois.
La Nintendo Switch permet de jouer à plusieurs ou seul sans écran TV et ne prend pas beaucoup de place.	Veiller à ce que les enfants ne dépassent pas le temps de jeu sur place.
Les jeux sélectionnés sont adaptés à l'âge des enfants, ils ne sont pas exposés à n'importe quoi il y a un cadre.	La maintenance (recharge de la console)

Tableau 6 : Avantages et désavantages : tablettes et applications

Avantages (tablettes + applis)	Désavantages (tablettes + applis)
Offre la possibilité d'élargir le champ des animations => permet de créer de nouvelles animations variées.	Potentielles réticences/résistances de la part des parents => Il faudra les convaincre des bienfaits du numérique.
Permet de créer des interactions et de partager un moment entre les enfants et leurs parents ou entre enfants.	Veillez à ce que les enfants ne dépassent pas le temps d'utilisation sur place.

Permet de faire découvrir une nouvelle facette du numérique en montrant des applications de qualité.	Les tablettes ont un coût, en plus de l'obsolescence des tablettes et certaines applications sont payantes.
Permet d'apprendre d'une autre manière et d'acquérir de nouvelles compétences.	La maintenance (mise à jour des tablettes et des applications, recharge...).

8. Recommandations

8.1 Justification du numérique en bibliothèque auprès des parents

Le numérique reste un sujet délicat, car les parents essaient en général d'éloigner leurs enfants du numérique. Beaucoup seront sûrement réticents à en voir à la bibliothèque, lieu qui est souvent considéré comme uniquement dédié à la lecture papier. J'ai pu le constater lors d'une animation à la BJ destinée aux parents qui s'intitule « Les enfants et les écrans » et lors de mes entretiens avec les professionnels des bibliothèques que j'ai interrogés. De plus, lors du dépouillement des résultats de la boîte à vote destinée aux usagers de la BJ, deux personnes ont écrit qu'elles étaient contre le numérique à la bibliothèque (voir sous-chapitre 3.9.1 : Résultats). Il sera donc important de bien informer et expliquer « pourquoi le numérique à la bibliothèque jeunesse ».

Il faut leur expliquer que le numérique est une composante importante et incontournable dans notre société. Il est important que les jeunes d'aujourd'hui apprennent à le maîtriser. Par maîtriser, cela ne veut pas dire juste savoir utiliser les réseaux sociaux ou rechercher des vidéos sur YouTube. Il faut savoir utiliser les outils à bon escient et comprendre les enjeux. Par exemple, savoir repérer des sources fiables sur Internet, avoir un esprit critique, comprendre ce que cela implique de publier des photos sur Internet, ce à quoi il faut faire attention, etc. Les enfants auront besoin de maîtriser ces outils afin de pouvoir s'insérer dans la société plus tard. De plus, le numérique n'est pas quelque chose de mauvais en soit et peut apporter de nouvelles possibilités, notamment en termes d'apprentissage. Quand on parle d'apprentissage, il ne s'agit pas d'apprentissages scolaires uniquement. On peut apprendre de nouvelles compétences, par exemple en musique ou programmation pour le plaisir ou encore apprendre à collaborer dans un jeu. Le jeu vidéo est par ailleurs considéré comme un produit culturel et de ce fait, il a toute sa place en bibliothèque. Comme nous avons pu le voir, il peut apporter du positif, comme des moments de partage. Cependant, certaines personnes risquent d'avoir des préjugés. Proposer des ateliers pourrait servir à déconstruire cette image négative et à mieux les informer.

De plus, les jeux sont adaptés selon l'âge, il y a un cadre à la bibliothèque (Dall' Aglio, Théodoloz, 2020a). Il est possible d'organiser une petite conférence avec un professionnel du domaine qui pourra répondre aux inquiétudes des parents, comme cela s'est déroulé à bibliothèque de Vevey. Le numérique permet également d'offrir un contenu culturel comme l'a dit la Bibliothèque de Paris (voir chapitre 6.1.4 : Tablettes).

8.2 Former les membres de la BJ

Lors de l'élaboration et de la mise en place du projet, il faut que tous les bibliothécaires soient impliqués afin qu'ils réussissent à s'imprégner de cette nouvelle offre numérique dans le but de la transmettre ensuite aux usagers. Si les bibliothécaires connaissent l'offre numérique, cela leur permettra d'en faire la promotion auprès du public⁶³. C'est primordial, puisque leur rôle va être de former les usagers et répondre à leurs questions. Cela rejoint d'ailleurs ce qui a été mentionné dans le plan directeur. Comme nous avons pu le voir, le médiateur numérique doit posséder diverses compétences, qui requièrent de se former soi-même à travers la veille.

⁶³ Entretien avec Mme Jaton, responsable de la médiation documentaire numérique aux BM de Genève, Genève. Réalisé par Skype, 06 mai 2020

Il est donc primordial que les bibliothécaires connaissent le sujet. Je recommanderais aussi de suivre des formations continues sur le numérique.

8.3 Proposer divers ateliers

Comme nous avons pu le voir, le numérique amène beaucoup de possibilités, notamment au niveau ateliers/animations. C'est un sujet actuel, parfois polémique, qui pourrait faire l'objet de discussion avec non seulement les enfants, mais aussi leurs parents qui se questionnent très certainement à ce sujet. Les exemples proposés dans les fiches techniques ne sont là que pour illustrer une possibilité parmi beaucoup d'autres. Proposer divers ateliers en lien avec la nouvelle offre qui vise principalement les enfants, (mais peut aussi toucher les parents) permettrait, en plus de donner une nouvelle image de la bibliothèque comme lieu d'information, de créer des moments d'échanges et de partage.

8.4 Demande de partenariats

Comme nous avons pu le voir, les bibliothèques font appel à des intervenants extérieurs, spécialistes dans un domaine pour certains de leurs ateliers. En effet, même si les bibliothécaires réalisent certains des ateliers numériques, ce n'est pas leur domaine d'expertise. La BJ pourrait en contacter pour mener, à la bibliothèque, un ou deux ateliers par année tels que des ateliers de programmation, de robotique, de jeux vidéo ou pour aborder certaines thématiques liées au numérique. Par exemple, il y aurait *Action innocence*. C'est :

« *Une organisation non gouvernementale (ONG) à but non lucratif, reconnue d'utilité publique par Arrêté du Conseil d'Etat du Canton de Genève. Sa volonté est de promouvoir une pratique sécurisée d'Internet en s'adressant aux enfants, aux adolescents et aux parents ainsi qu'aux professionnels de l'enseignement, de la santé et du social.* » (Action innocence, [sans date])

Ils interviennent notamment dans les établissements scolaires et dispensent des formations aux adultes, etc. (Action innocence, [sans date]). Il pourrait être intéressant de les contacter pour donner une formation en bibliothèque à destination des jeunes et de leurs parents sur le cyberharcèlement par exemple, car c'est un sujet malheureusement très actuel qui touche beaucoup les jeunes.

8.5 Améliorer l'onglet « offre numérique »

Il serait bien de réaliser un test d'utilisabilité afin de voir si les usagers trouvent facilement les informations, par exemple pour se former à la suite Office. Je recommanderais aussi de mettre des icônes en haut de la page, qui rassemblent les services afin d'avoir une image globale des propositions comme la fait l'a Bibliothèque de Grenoble-Alpes. Ainsi, il ne serait pas nécessaire de scroller avec la souris.

Figure 10 : Capture d'écran prise le 30 juin 2020 sur le site des BM de Grenoble



(Bibliothèques municipales de Grenoble, [sans date])

Si la BJ décide de mettre en place une nouvelle offre numérique, il faudra l'inscrire dans l'onglet « offre numérique » sur le site des BVL. De plus, lors de son lancement, il serait conseillé de mettre la nouvelle offre en page d'accueil du site, afin que les usagers qui iront chercher sur le catalogue puissent être au courant. Cela permettrait de la promouvoir.

8.6 Acquisition d'ordinateurs portables

Je recommanderais à la BJ d'acquérir des ordinateurs portables afin de pouvoir faire des ateliers en lien avec Internet et ses enjeux (sécurité/vie privée/prévention sur le net). Il serait ainsi possible de les stocker quelque part sans prendre de place dans la bibliothèque. Ce serait plus agréable pour faire des recherches.

8.7 Expansion de la collection jeux vidéo

A l'avenir, si les bibliothécaires remarquent un certain succès pour la collection, il serait bien de l'étendre à d'autres consoles. La bibliothèque n'aurait pas forcément besoin d'acheter les consoles pour jouer sur place. Cela permettrait à des jeunes qui n'ont pas forcément les moyens d'acheter beaucoup de jeux, mais qui possèdent tout de même la console chez eux, d'y avoir accès.

9. Conclusion

L'offre numérique dans les bibliothèques est proposée sous diverses formes (ateliers, services, documentation...) et est devenue une offre presque basique, qui a toute sa place en bibliothèque parmi les autres offres et services. Beaucoup d'institutions proposent des ressources numériques sur leur site Internet, telles que des logiciels d'autoformations, des e-books, de la musique, de la presse et autres. Les ressources numériques pour les adultes semblent plus grandes que pour les jeunes. Il semble que de plus en plus d'institutions proposent des iPads avec applications ou jeux vidéo en bibliothèque jeunesse. Certaines institutions proposent des jeux vidéo auxquels jouer sur place ou à emprunter. Concernant la médiation numérique, beaucoup d'institutions proposent durant l'année divers ateliers numériques à destination des jeunes et parfois également de leurs parents comme par exemple du coding/programmation, jeux vidéo et de la tablette avec ses diverses applications, conte numérique. Des fiches explicatives des applications sont parfois créées. Pour les adultes, on propose plus des formations à l'usage des technologies (ordinateurs, tablettes, comment envoyer un e-mail). La médiation reste très importante afin d'accompagner les usagers dans leur utilisation, mais aussi pour faire comprendre aux parents pourquoi ces nouveaux médias ont toute leur place en bibliothèque. Concernant une politique numérique, des chartes sont rédigées pour l'utilisation du matériel, comme les postes informatiques, consoles de jeux vidéo ou tablettes. La formation des bibliothécaires est très importante, car c'est à eux que reviendra la mission d'informer et de promouvoir ces nouveaux services, mais aussi de guider les usagers.

Suite à ce constat, après mes recherches et entretiens, un chablon de politique numérique a été rédigé et deux fiches techniques pour l'illustrer (en proposant la mise en place de deux offres). La première est la mise en place d'Internet avec le service *emprunter un bibliothécaire*. La deuxième est le prêt de jeux vidéo avec consultation sur place et/ou la mise à disposition d'iPads avec ateliers numériques. Ces fiches ainsi que cette première tentative pour définir une politique numérique devraient, je l'espère, être utile aux bibliothécaires pour mettre en place une nouvelle offre. Bien entendu, il faudra sûrement y apporter des améliorations après les avoir testés. Suite aux résultats de vote des usagers de la BJ (qui sont malheureusement biaisés), nous pouvons constater que quelques personnes sont réticentes à trouver du numérique en bibliothèque jeunesse, car elles ne veulent pas exposer leurs enfants à encore plus d'écran. En effet, ils le sont certainement déjà chez eux. La majorité était intéressée par une offre numérique, surtout pour les jeux vidéo. Il sera tout de même important de bien le justifier au public.

En rédigeant ce travail, je me suis rendu compte que certains points de mon cahier des charges n'étaient pas utiles. Par exemple, je n'ai pas recherché des partenariats spécifiques, car durant les entretiens il m'a été dit que les animations en partenariat se faisaient avec des gens du domaine professionnel. Il ne m'a donc pas semblé utile d'en chercher d'autres. En outre, les bibliothécaires de la BJ souhaitent pouvoir réaliser eux-mêmes la plupart des ateliers numériques. De plus, il ne m'a pas paru pertinent de lister les divers outils numériques avec leur prix, car premièrement, je l'ai fait dans les fiches techniques et, deuxièmement, si l'on prend l'exemple d'une tablette, elle possède beaucoup de modèles différents et donc de prix différents.

Malgré la situation extraordinaire dans laquelle ce travail s'est déroulé (qui a mené à plusieurs changements par rapport au déroulement initialement prévu), cela m'a appris à m'adapter et trouver d'autres solutions pour parer aux problèmes. Avant ce travail, mes connaissances concernant les offres numériques ainsi que les médiations numériques en bibliothèques étaient limitées. Ce travail m'a permis d'acquérir des connaissances qui me seront très utiles pour la suite de mon parcours professionnel, car il est évident que le numérique est devenu incontournable dans les bibliothèques et que les offres vont très certainement se développer dans le futur.

Bibliographie

- ABOUDRAR, Bruno-Nassim et MAIRESSE, François, 2018. Introduction. In : *La médiation culturelle* [en ligne]. 2e éd. corrigée. Paris : QUE SAIS-JE ?, août 2018, pp. 13-14. [Consulté le 28 mars 2020]. Que sais-je ? n° 4046. Disponible à l'adresse : https://www.payot.ch/Detail/la_mediation_culturelle-mairesse_francois-9782130812173?fp=1
- ACTION INNOCENCE, [sans date]. *Action innocence* [en ligne]. [Consulté le 26 juin 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.actioninnocence.org/>
- ACTION INNOCENCE, [sans date]. *Action innocence* [en ligne]. [Consulté le 23 juin 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.actioninnocence.org/prevention/>
- ADDICTION SUISSE, 2020. Activités sur internet. *Addiction Suisse* [en ligne]. Dernière mise à jour le 06 mai 2020. [Consulté le 26 juin 2020]. Disponible à l'adresse : <https://faits-chiffres.addictionsuisse.ch/fr/monde-numerique/utilisation/activites.html>
- ALBAN, 2019. Meilleurs Jeux iPhone et iPad 2020-Top 40 des jeux iOS. *Cosmo-games* [en ligne]. 07 janvier 2019 [Consulté le 26 juin 2020]. Disponible à l'adresse : <https://cosmo-games.com/meilleurs-jeux-iphone-ipad/>
- APPLE, 2020. Accessoires pour iPad. *Apple* [en ligne]. [Consulté le 20 juillet 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.apple.com/ch-fr/shop/product/HNZ32ZM/A/%C3%A9tui-dux-plus-duo-de-stm-pour-ipad-7e-g%C3%A9n%C3%A9ration>
- APPLE, 2020. iPad. *Apple* [en ligne]. [Consulté le 20 juillet 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.apple.com/chfr/ipad-10.2/>
- ATTINGER, Etienne, DURUZ, Olivia, LEE, Kiara, ODIER, Yann, PRIOR, Géraldine, 2019. *Les enjeux du numérique dans les bibliothèques de lecture publique*. Avril 2019. Document interne à la HEG
- BANQ, [sans date]. *BAnQ* [en ligne]. [Consulté le 08 avril 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.banq.qc.ca/accueil/#>
- BÉGUELIN, Fanny, 2014. *Les jeux vidéo dans les bibliothèques publiques de Suisse romande : pourquoi, comment ?* [en ligne]. Genève : Haute école de gestion de Genève. Travail de Bachelor. [Consulté le 30 juin 2020]. Disponible à l'adresse : <https://doc.rero.ch/record/232924?ln=fr>
- BIB'APPLIS, [sans date]. Bib Applis : les applications préférées des bibliothécaires de rennes métropole. *Bib'Applis* [en ligne]. [Consulté le 08 juillet 2020]. Disponible à l'adresse : <https://bibapplis.blog/page/6/>
- BIBLIO CHARDONNE-JONGNY, [sans date]. Charte de prêt de liseuse numérique. *Biblio Chardonne-Jongny* [en ligne]. [Consulté le 15 juillet 2020]. Disponible à l'adresse : <https://bibliocharonnejongny.ch/wp-content/uploads/2019/04/charter-pr%C3%AAt-liseuse.pdf>
- BIBLIOMEDIA, [sans date]. A propos. *Bibliomedia* [en ligne]. [Consulté le 29 juin 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.bibliomedia.ch/fr/ueber-uns/>
- BIBLIOTHÈQUE CANTONALE ET UNIVERSITAIRE BCU LAUSANNE, [sans date]. eLectures [en ligne]. [Consulté le 17 mars 2020]. Disponible à l'adresse : <http://bcu-lausanne.cantookstation.eu/>

BIBLIOTHÈQUE DE LA HEIG-VD, 2014. Emprunter votre bibliothécaire. *Bibliothèque de la heig-vd* [en ligne]. [Consulté le 10 mai 2020]. Disponible à l'adresse : <http://biblio.heig-vd.ch/services/empruntez-votre-bibliothecaire>

BIBLIOTHÈQUE DE LA VILLE DE LAUSANNE, 26 avril 2018. *Stratégie numérique*, séance du 26 avril 2018 / SCS ;LJ ;AO ;MK Document interne à l'institution.

BIBLIOTHÈQUE DE TOULOUSE, [sans date]. *Bibliothèque de Toulouse* [en ligne]. [Consulté le 08 juillet 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.bibliotheque.toulouse.fr/>

BIBLIOTHÈQUE DÉPARTEMENTALE DE LA MANCHE, 2017. Proposer un accès public à internet. *Bibliothèque départementale de la Manche* [en ligne]. [Consulté le 23 juin 2020]. Disponible à l'adresse : https://bbf.enssib.fr/tour-d-horizon/bibliotheques-et-education-aux-medias_67129

BIBLIOTHÈQUE DES JEUNES : LA CHAUX-DE-FONDS, [sans date]. Bibliothèque des Jeunes de la Chaux-de-Fonds [en ligne]. [Consulté le 07 avril 2020]. Disponible à l'adresse : <http://cdf-bj.ne.ch/>

BIBLIOTHÈQUE DES JEUNES : LA CHAUX-DE-FONDS, [sans date]. Charte d'utilisation des postes informatiques. *Bibliothèque des Jeunes de la Chaux-de-fonds* [en ligne]. [Consulté le 11 juillet 2020]. Disponible à l'adresse : https://biblio-jeunes.chaux-de-fonds.ch/bjcf/informations-pratiques/Documents/Charte_postes_informatiques.pdf

BIBLIOTHÈQUE DES JEUNES : LA CHAUX-DE-FONDS, [sans date]. Tablettes et applications. *Bibliothèque des jeunes : la Chaux-de-Fonds* [en ligne]. [Consulté le 06 juillet 2020]. Disponible à l'adresse : https://biblio-jeunes.chaux-de-fonds.ch/bjcf/ressources_numeriques/Pages/tablettes_applications.aspx

BIBLIOTHÈQUE DES JEUNES : LA CHAUX-DE-FONDS, 2004. Règlement d'utilisation d'Internet à la Bibliothèque des Jeunes de la Chaux-de-Fonds [en ligne]. 13 décembre 2004. [Consulté le 18 juin 2020]. Disponible à l'adresse : https://www.chaux-de-fonds.ch/rapports-et-reglements/reglementation/Documents/31_106.pdf

BIBLIOTHÈQUE DES JEUNES DE LA CHAUX-DE-FONDS, [sans date]. Charte d'utilisation des tablettes. *Bibliothèque des Jeunes de la Chaux-de-fonds* [en ligne]. [Consulté le 11 juillet 2020]. Disponible à l'adresse : <https://biblio-jeunes.chaux-de-fonds.ch/bjcf/informations-pratiques/Documents/Tablettes%20%C3%A0%20la%20BJ-Charte.pdf>

BIBLIOTHÈQUE ET ARCHIVES NATIONALES DU QUÉBEC, 2018. Guide d'initiatives de médiation numérique en bibliothèque au Québec et ailleurs. *Enssib* [en ligne]. Octobre 2018. [Consulté le 04 avril 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/68596-guide-d-initiatives-de-mediation-numerique-en-bibliotheque-au-quebec-et-ailleurs.pdf>

BIBLIOTHÈQUE MUNICIPALE DE LYON, [sans date] a. *Bibliothèque Municipale de Lyon* [en ligne]. [Consulté le 07 avril 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.bm-lyon.fr/>

BIBLIOTHÈQUE MUNICIPALE DE LYON, [sans date] b. Tablette et smartphones : Parent/Enfant : jouer ensemble sur tablette. *Bibliothèque municipale de Lyon* [en ligne]. [Consulté le 06 juillet 2020]. Disponible à l'adresse : https://www.bm-lyon.fr/spip.php?page=agenda_date_id&source=342&date_id=6011

BIBLIOTHÈQUE MUNICIPALE DE NANTES, [sans date]. *Bibliothèque municipale de Nantes* [en ligne]. [Consulté le 08 juillet 2020]. Disponible à l'adresse : <https://bm.nantes.fr/home.html>

BIBLIOTHÈQUE MUNICIPALE DE VEVEY, [sans date]. Numériques. *Bibliothèque municipale de Vevey* [en ligne]. [Consulté le 07 avril 2020]. Disponible à l'adresse : <https://biblio.vevey.ch/numeriques.aspx?lg=fr-FR>

BIBLIOTHÈQUES DE LA RÉGION DE BRUXELLES CAPITALE, [sans date]. *Bibliothèques de la Région de Bruxelles Capitale* [en ligne]. [Consulté le 08 avril 2020]. Disponible à l'adresse : <http://catalogue.bibcentrale-bxl.be/iguana/www.main.cls?surl=home>

BIBLIOTHÈQUES DE MONTRÉAL, [sans date]. L'arène des jeux. *Bibliothèques de Montréal* [en ligne]. [Consulté le 15 juillet 2020]. Disponible à l'adresse : <http://arene.bibliomontreal.com/criteres-de-selection>

BIBLIOTHÈQUES MUNICIPALES DE GRENOBLE, [sans date]. *Grenoble.fr* [en ligne]. [Consulté le 07 avril 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.bm-grenoble.fr/1752-culture-numerique.htm>

BIBLIOTHÈQUES MUNICIPALES DE LA VILLE DE GENÈVE : UNE FENÊTRE SUR LE MONDE, 2014. Espace Le 4eme. *Bibliothèques Municipale de la Ville de Genève : une fenêtre sur le monde* [en ligne]. [Consulté le 01 avril 2020]. Disponible à l'adresse : <http://institutions.ville-geneve.ch/fr/bm/nos-bibliotheques/adresses-et-horaires/espace-Le-4eme/>

BIBLIOTHÈQUES MUNICIPALES DE LA VILLE DE GENÈVE : UNE FENÊTRE SUR LE MONDE, 2014. Internet & wifi. *Bibliothèques municipales de la ville de Genève : une fenêtre sur le monde* [en ligne]. [Consulté le 06 juillet 2020]. Disponible à l'adresse : <http://institutions.ville-geneve.ch/fr/bm/nos-bibliotheques/nos-prestations-pour-votre-confort/internet-wifi/>

Blockbuster. *Wikipédia* : l'encyclopédie libre [en ligne]. Dernière modification de la page le 21 mai 2020 à 11:08. [Consulté le 16 juillet 2020]. Disponible à l'adresse : <http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Blockbuster&oldid=171114861>

BOMMOTTET, Noémie, 2016. *Vers une formalisation de la politique documentaire de la Bibliothèque Jeunesse de la Ville de Lausanne : analyse des besoins et propositions d'objectifs* [en ligne]. Genève : Haute école de gestion de Genève. Travail de Bachelor. [Consulté le 22 mars 2020]. Disponible à l'adresse : <https://doc.rero.ch/record/278081?ln=fr>

BOSSON, Anne-Clémence, GRANDJEAN, Lucile, 2012. *Internet et les nouvelles technologies dans les espaces jeunesse des Bibliothèques municipales de la Ville de Genève* [en ligne]. Genève : Haute école de gestion de Genève. Travail de Bachelor. [Consulté le 25 juin 2020]. Disponible à l'adresse : <https://doc.rero.ch/record/30346?ln=fr>

BPI, 2016a. *Bibliothèque publique d'information Centre Pompidou* [en ligne]. [Consulté le 24 juin 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.bpi.fr/bpi>

BPI, 2016b. Les ateliers Info Intox de la Bpi. *Bibliothèque publique d'information Centre Pompidou* [en ligne]. [Consulté le 17 juin 2020]. Disponible à l'adresse : <https://pro.bpi.fr/sites/Professionnels/contents/Contenus/cohesion-sociale/bibliotheques-dans-la-cite-1/fiches-pratiques/les-ateliers-info-intox-de-la-bp.html>

CAF DE VAUCLUSE, 2014. Apprivoiser les écrans et grandir : la règle « 3-6-9-12 ». *L'espace enfance famille de la Caf de Vaucluse* [en ligne]. 28 février 2014. [Consulté le 11 juillet 2020]- Disponible à l'adresse : <https://espaceenfancefamille.com/2014/02/28/apprivoiser-les-ecrans-et-grandir-la-regle-3-6-9-12/>

CALENGE, Bertrand, 2009. Emprunter un bibliothécaire !. *Bertrand Calenge : carnet de notes* [en ligne]. 10 février 2009. [Consulté le 25 juin 2020]. Disponible à l'adresse : <https://bccn.wordpress.com/2009/02/10/empruntez-un-bibliotheque/>

CANTON DE VAUD, [sans date]. Échelle des salaires 2020. *Site official : Etat de Vaud* [en ligne]. [Consulté le 10 mai 2020]. Disponible à l'adresse : https://www.vd.ch/fileadmin/user_upload/themes/etat_droit/personnel_etat/fichiers_pdf/Echelles_salariales/Echelle_RSRC.pdf

CANTON DE VAUD, [sans date]. Grille des fonctions. *Site official : Etat de Vaud* [en ligne]. [Consulté le 10 mai 2020]. Disponible à l'adresse : https://www.vd.ch/fileadmin/user_upload/themes/etat_droit/personnel_etat/fichiers_pdf/Grille_Fonctions.pdf

CHAIMBAULT, Thomas, 2014. Médiation numérique et littérature de jeunesse. *SlideShare* [en ligne]. 06 décembre 2014. [Consulté le 07 juillet 2020]. Disponible à l'adresse : <https://fr.slideshare.net/Faerim/mediation-numrique-et-littature-de-jeunesse>

CHAIMBAULT, Thomas, 2015a. L'édition numérique pour la jeunesse. In : LEGENDRE, Françoise. *Bibliothèques, enfance et jeunesse* [en ligne]. Éditions du Cercle de la Librairie, pp. 144-148. [Consulté le 25 avril 2020]. Bibliothèque. Disponible à l'adresse : <https://www.cairn.info/bibliotheques-enfance-et-jeunesse--9782765414896-page-144.htm> [accès par abonnement]

CHAIMBAULT, Thomas, 2015b. Médiation numérique et jeunesse. In : LEGENDRE, Françoise. *Bibliothèques, enfance et jeunesse* [en ligne]. Éditions du Cercle de la Librairie, pp. 244-248. [Consulté le 25 avril 2020]. Bibliothèques. Disponible à l'adresse : <https://www.cairn.info/bibliotheques-enfance-et-jeunesse--9782765414896-page-244.htm> [accès par abonnement]

CITÉ SCIENCES ET DE L'INDUSTRIE, [sans date]. Sélection d'applications jeunesse. *Cité des sciences et de l'industrie* [en ligne]. [Consulté le 06 juillet 2020]. Disponible à l'adresse : <http://www.cite-sciences.fr/fr/au-programme/lieux-ressources/bibliotheque/>

CNRTL, 2012. Outil. *CNRTL* [en ligne]. [Consulté le 06 juillet 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.cnrtl.fr/definition/outil>

CULTURE POUR TOUS, [sans date] a. À propos. *Culture pour tous* [en ligne]. [Consulté le 24 mars 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.culturepourtous.ca/a-propos/>

CULTURE POUR TOUS, [sans date] b. Médiation culturelle numérique : définition. *Culture pour tous* [en ligne]. [Consulté le 24 mars 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.culturepourtous.ca/accompagnement-numerique/wp-content/uploads/sites/31/2019/08/De%CC%81finition.pdf>

CULTUROSCOPE, [sans date]. Ateliers fake news-fausses informations. *CulturoscopE* [en ligne]. [Consulté le 06 juillet 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.culturoscope.ch/detail/9450-ateliers-fake-news-fausses-informations>

DAHAN, Chantal, DELESALLE, Cécile, MARQUIE, Gérard, 2018. Jeunes, bibliothèques, numérique et territoire : vers de nouvelles interactions. *Enssib* [en ligne]. Juin 2018. [Consulté le 25 avril 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/68286-jeunes-bibliotheques-numerique-et-territoire-vers-de-nouvelles-interactions.pdf>

DALL'AGLIO, Sandro, THÉODOLOZ, Jérémie, 2020a. Images [document PDF]. Support de cours : Cours « Jeux vidéo en bibliothèque », Haute école de gestion de Genève, filière Information documentaire, année académique 2019-2020

DALL'AGLIO, Sandro, THÉODOLOZ, Jérémie, 2020b. Interactions [document PDF]. Support de cours : Cours « Jeux vidéo en bibliothèque », Haute école de gestion de Genève, filière Information documentaire, année académique 2019-2020

DALL'AGLIO, Sandro, THÉODOLOZ, Jérémie, 2020c. Acquisitions [document PDF]. Support de cours : Cours « Jeux vidéo en bibliothèque », Haute école de gestion de Genève, filière Information documentaire, année académique 2019-2020

DALL'AGLIO, Sandro, THÉODOLOZ, Jérémie, 2020d. Publics [document PDF]. Support de cours : Cours « Jeux vidéo en bibliothèque », Haute école de gestion de Genève, filière Information documentaire, année académique 2019-2020

DALL'AGLIO, Sandro, THÉODOLOZ, Jérémie, 2020e. Une histoire du jeu vidéo [document PDF]. Support de cours : Cours « Jeux vidéo en bibliothèque », Haute école de gestion de Genève, filière Information documentaire, année académique 2019-2020

DE LA PORTE, Xavier, 2016. Les « Digital Natives » n'existent pas. *L'OBS avec Rue89* [en ligne]. 21 novembre 2016. [Consulté le 20 juillet 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.nouvelobs.com/rue89/rue89-internet/20150221.RUE7991/les-digital-natives-n-existent-pas.html>

DE LEUSSE LE GUILLOU, Sonia, 2014. Jeux vidéo en bibliothèque. *Lecture Jeunesse* [en ligne]. Mars 2014 [Consulté le 06 juillet 2020]. Disponible à l'adresse : <http://www.lecturejeunesse.org/articles/jeux-video-en-bibliotheque-2/>

DE MARQUE, [sans date]. *E-bibliomedia* [en ligne]. [Consulté le 29 juin 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.ebibliomedia.ch/>

DEL NOSTRO, Laura, SWAN, Alison, TROMME, Alizé, 2015. Acquisition d'iPads à la médiathèque du Mont-sur-Lausanne : Réflexion autour du contenu, mise en place et communication [en ligne]. Genève : Haute école de gestion de Genève. Projet sur mandat. [Consulté le 09 mai 2020]. Disponible à l'adresse : https://ecetc.hypotheses.org/files/2014/03/Mandat_HEG_DelNostro_Swan_Tromme.pdf

Digital Naïve . *Wikipédia* : l'encyclopédie libre [en ligne]. Dernière modification de la page le 29 avril 2020 à 11:21. [Consulé le 29 avril 2020]. Disponible à l'adresse : http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Digital_Na%C3%AFve&oldid=170189855

DIRECTION DÉPARTEMENTALE DU LIVRE ET DU MULTIMÉDIA DE LA LOIRE, [sans date]. Fiche atelier : « Tournoi de Mario Kart ». *Loire médiathèque* [en ligne]. [Consulté le 08 juillet 2020]. Disponible à l'adresse : <https://prefabriquai42.files.wordpress.com/2017/06/fiche-animation-tournoi-mario-kart.pdf>

DUJOL, Lionel, MERCIER, Silvère, 2017. *Médiation numérique des savoirs : enjeux et dispositifs*. Montréal : Asted. 127 p. ISBN 9782923563442

DURUZ, Olivia, 2019. *Rapport de Stage Partie A* [fichier Microsoft Office]. Document interne à la HEG.

DURUZ, Olivia, 2020. *Réflexion sur la mise en place d'une politique numérique à la Bibliothèque Jeunesse de la Ville de Lausanne : cahier des charges* [fichier Microsoft Office]. Document interne à la HEG.

E-MEDIA : SITE ROMAND DE L'ÉDUCATION AUX MÉDIAS, [sans date]. Fiche pédagogique : J'apprends à repérer les fake news. *E-media* [en ligne]. [Consulté le 06 juillet 2020]. Disponible à l'adresse : https://bdper.plandetudes.ch/uploads/ressources/4671/J_apprends_a_reperer_les_fake_news_8_12ans.docx.pdf

ÉCOLE BRANCHÉE : ENSEIGNER A L'ÈRE DU NUMÉRIQUE, 2020. *École branchée : enseigner à l'ère du numérique* [en ligne]. [Consulté le 09 juillet]. Disponible à l'adresse : <https://ecolebranchee.com/coffre-a-outils/equivalences/>

ELOUARDANI, Karim, 2015. Coder ou programmer. Simple question de vocabulaire ?. *Edupronet* [en ligne]. 12 novembre 2015. [Consulté le 26 juillet 2020]. Disponible à l'adresse : <http://edupronet.com/coder-ou-programmer-simple-question-de-vocabulaire/>

ENCYCLOPÉDIA UNIVERSALIS, [sans date]. Encyclopédia universalis [en ligne]. [Consulté le 24 mars 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.universalis.fr/dictionnaire/numerique/>

ENSSIB, 2011. Définitions de : action culturelle, développement culturel, médiations culturelles, animations. *Enssib* [en ligne]. 24 mars 2011. [Consulté le 24 mars 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.enssib.fr/services-et-ressources/questions-reponses/definitions-de-action-culturelle-developpement-culturel>

ENSSIB, 2012. Politique documentaire. *Enssib* [en ligne]. 19 avril 2012. [Consulté le 26 mars 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.enssib.fr/le-dictionnaire/politique-documentaire>

EPFL, 2020. Prêt de matériel de robotique. *EPFL* [en ligne]. [Consulté le 21 juillet 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.epfl.ch/education/education-and-science-outreach/fr/classes-primaires-secondaires-1/pret-materiel-robotique/>

EURÉKOI, [sans date]. Qui sommes-nous ?. *Eurêkoi* [en ligne]. [Consulté le 06 juillet 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.eurekoi.org/qui-sommes-nous/>

FERRIÈRE, Pierre, 2015. Ne dites plus « digital native »...Dites « enfant du numérique » ! . *Archimag* [en ligne]. 26 mai 2015. [Consulté le 25 juin 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.archimag.com/vie-numerique/2015/05/26/ne-dites-plus-digital-native-dites-enfant-du-numerique>

FERRON, Marianne, [sans date]. Développer une activité numérique. *Culture pour tous !* [en ligne]. [Consulté le 08 avril 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.culturepourtous.ca/professionnels-de-la-culture/accompagnement-numerique/developper-une-activite-numerique/>

FNAC, 2020. Console Nintendo Switch avec paire de Joy-Con Rouge et Bleu Neon. *Fnac* [en ligne]. [Consulté le 22 juillet 2020]. Disponible à l'adresse : https://www.fr.fnac.ch/Console-Nintendo-Switch-avec-paire-de-Joy-Con-Rouge-et-Bleu-Neon/a13721295?gclid=EA1alQobChMltrPs_YOV6glV1YBQBh0IQAVDEAQYASABEgJ31fDBwE&gclsrc=aw.ds

FNAC, 2020. Paire de manettes Nintendo Switch Joy-Con Violet Néon et Orange Néon. *Fnac* [en ligne]. [Consulté le 22 juillet 2020]. Disponible à l'adresse : https://www.fr.fnac.ch/Console-Nintendo-Switch-avec-paire-de-Joy-Con-Rouge-et-Bleu-Neon/a13721295?gclid=EA1alQobChMltrPs_YOV6glV1YBQBh0IQAVDEAQYASABEgJ31fDBwE&gclsrc=aw.ds

FNAC, 2020. TV Sharp 40 CF2E 40Full HD Smart TV Noir. *Fnac* [en ligne]. [Consulté le 22 juillet 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.fr.fnac.ch/TV-Sharp-40CF2E-40-Full-HD-Smart-TV-Noir/a14877840#int=S:NonApplicable|NonApplicable|486674|14877840|BL15|L1>

FOURMEUX, Thomas, 2015. Une tablette spéciale jeunesse pour les bibliothèques. *Biblio Numericus* [en ligne]. 6 mars 2015. [Consulté 20 juin 2020]. Disponible à l'adresse : <https://biblionumericus.fr/2015/03/06/une-tablette-speciale-jeunesse-pour-les-bibliotheques/>

FRECH, Gabrielle, 2015. *Un projet de médiation numérique en bibliothèque : de la réflexion stratégique au choix de l'outil* [en ligne]. Fribourg : Université de Fribourg. Travail de Certificate of Advanced Studies (CAS). [Consulté le 04 avril 2020]. Disponible à l'adresse : <https://doc.rero.ch/record/261321?ln=fr>

GAMEKULT.COM, 2020. *Gamekult* [en ligne]. [Consulté le 15 juillet 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.gamekult.com/>

GAUDION, Anne-Gaëlle, 2013. Pourquoi le jeu vidéo en bibliothèque ?. *SlideShare* [en ligne]. 10 novembre 2013. [Consulté le 23 juin 2020]. Disponible à l'adresse : <https://fr.slideshare.net/angiegaudion/pourquoi-le-jeu-video-en-bibliothque>

GAUDION, Anne-Gaëlle, 2016. Panorama des ressources numériques pour la jeunesse en bibliothèque. *SlideShare* [en ligne]. 21-22 novembre 2016 [Consulté le 11 juin 2020]. Disponible à l'adresse : <https://fr.slideshare.net/angiegaudion/panorama-des-ressources-numriques-pour-la-jeunesse-en-bibliotheque>

GENNER, Sarah, SUSS, Daniel, WALLER, Gregor, WILLEMS, Isabelle, SUTER, Lilian, OPPLIGER, Sabine, DOMDEY, Paulina, 2019. *Compétences médiatiques : conseils pour utiliser les médias numériques en toute sécurité*. 7^{ème} éd. Jeunes et médias. 40 p. N d'art. 318.850.f

GERVAIS, Loïc, 2017. Itinéraire d'un animateur d'espace public numérique (EPN). *Cahiers de l'action* [en ligne]. 01 septembre 2017 n° 48, pp. 23-29. [Consulté le 25 avril 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.cairn.info/revue-cahiers-de-l-action-2017-1-page-23.htm?contenu=article>

GRANDONI, Dino, 2014. Scientist discovers the ideal amount of time kids should spend playing video games. *HUFFPOST* [en ligne]. 05 août 2014. Dernière mise à jour le 08 août 2014. [Consulté le 21 juin 2020]. Disponible à l'adresse : https://www.huffpost.com/entry/amount-time-video-games-kids_n_5651027

GUÉMARD, Hésione, 2016. Les tablettes comme supports de lecture jeunesse et les médiations associées en bibliothèques. *Les billets de l'EnssibLab* [en ligne]. 21 décembre 2016. [Consulté le 06 juillet 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.enssib.fr/bibliotheque-numrique/notices/68781-les-tablettes-comme-supports-de-lecture-jeunesse-et-les-mediations-associees-en-bibliotheques>

GYMNASE AUGUSTE PICCARD, [sans date]. *Gymnase Auguste Piccard* [en ligne]. [Consulté le 17 mars 2020]. Disponible à l'adresse : <http://www.auguste-piccard.ch/pages/bibliotheque.html>

GYMNASE DE BEAULIEU, [sans date]. *Gymnase de Beaulieu* [en ligne]. [Consulté le 17 mars 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.gymnasedebeaulieu.ch/biblio/>

GYMNASE DE CHAMBLANDES, [sans date]. *Gymnase de Chamblandes* [en ligne]. [Consulté le 17 mars 2020]. Disponible à l'adresse : <https://bibliothequechamblandes.wordpress.com/autres-catalogues/>

GYMNASE DE LA CITE, [sans date]. *Gymnase de la Cité* [en ligne]. [Consulté le 17 mars 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.gymnasecite.ch/votre-gymnase/bibliotheque/>

GYMNASE DE PROVENCE, [sans date]. *Gymnase de Provence* [en ligne]. [Consulté le 17 mars 2020]. Disponible à l'adresse : <http://www.gymnaseprovence.ch/institution#services>

GYMNASE DU BUGNON, [sans date]. *Gymnase du Bugnon* [en ligne]. [Consulté le 17 mars 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.gymnasedubugnon.ch/bibliotheque/infos-pratiques/>

HABILOMÉDIAS, [sans date]. Les fondements de la littératie numérique. *HabiloMédias* [en ligne]. [Consulté le 26 juillet 2020]. Disponible à l'adresse : <https://habilomedias.ca/litt%C3%A9ratie-num%C3%A9rique-et-%C3%A9ducation-aux-m%C3%A9dias/informations-q%C3%A9n%C3%A9rales/principes-fondamentaux-de-la-litt%C3%A9ratie-num%C3%A9rique-et-de-l%C3%A9ducation-aux-m%C3%A9dias/les-fondements-de-la-litt%C3%A9ratie-num%C3%A9rique>

IFLA, 2002. IFLA : Les directives du manifeste IFLA/UNESCO pour Internet. *IFLA* [en ligne]. 27 mars 2002. [Consulté le 30 juin 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.ifla.org/files/assets/faife/publications/policy-documents/internet-manifesto-guidelines-fr.pdf>

JACQUEMIN, Claire, 2016. Bibliothèques et éducation aux médias : Journée Médiat Rhône-Alpes/Enssib – 30 septembre 2016. *Bulletin des bibliothèques de France (BBF)* [en ligne]. 30 septembre 2016. n°10. [Consulté le 23 juin 2020]. Disponible à l'adresse : https://bbf.enssib.fr/tour-d-horizon/bibliotheques-et-education-aux-medias_67129

JATON, Salomé, 2018. Le 4e, un espace dédié aux cultures numériques et aux nouvelles formes de création aux Bibliothèques Municipales de Genève [enregistrement vidéo]. *Mediaserveur.unige.ch* [en ligne]. Juin 2018. [Consulté le 07 avril 2020]. Disponible à l'adresse : <https://mediaserver.unige.ch/play/111583>

JEAN, 2014. Ateliers créatifs et tablettes multimédia. *Médiaenlab* [en ligne]. 23 février 2014. [Consulté le 07 avril 2020]. Disponible à l'adresse : <http://www.mediaenlab.com/applications-mobiles-ateliers-creatifs/>

JEUXACTU.COM, 2020. *JeuxActu.com* [en ligne]. [Consulté le 15 juillet 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.jeuxactu.com/>

KIRSCHNER, Paul, A., DE BRUYCKERE, Pedre, 2017. The myths of the digital native and the multitasker. *Teaching and Teacher Education* [en ligne]. 15 juin 2017. n° 67, pp. 135-142. [Consulté le 30 avril 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0742051X16306692>

KUHN, Julie, [sans date]. *Super-Julie : Le top des applis pour enfants* [en ligne]. [Consulté le 01 juillet 2020]. Disponible à l'adresse : <http://www.super-julie.fr/>

LA PETITE BIBLIOTHÈQUE RONDE, 2009. *La Petite Bibliothèque Ronde* [en ligne]. [Consulté le 19 juillet 2020]. Disponible à l'adresse : <http://www.lapetitebibliothequeronde.com/>

LA SOURIS GRISE, [sans date] a. Les usages des enfants sur tablettes : résultats de l'enquête Souris Grise. *La Souris Grise : la sérénité numérique* [en ligne]. [Consulté le 02 juillet 2020]. Disponible à l'adresse : <http://souris-grise.fr/les-usages-des-enfants-sur-tablettes-resultats-de-l'enquête-souris-grise/>

LA SOURIS GRISE, [sans date] b. *La Souris Grise : la sérénité numérique* [en ligne]. [Consulté le 02.07.2020]. Disponible à l'adresse : <http://souris-grise.fr/>

LES BIBLIOTHÈQUES D'AULNAY-SOUS-BOIS, 2013. Quelles applis en bibliothèque ? *L'espace Numérique* [en ligne]. 25 janvier 2013. [Consulté le 02 juillet 2020]. Disponible à

l'adresse : <http://espaceenumeriqueaulnay.blogspot.fr/2013/01/quelles-applis-en-bibliotheque.html>

LES BIBLIOTHÈQUES DE LA VILLE DE LAUSANNE, [sans date] a. L'offre numérique. *Les bibliothèques de la Ville de Lausanne* [en ligne]. [Consulté le 19 juillet 2020]. Disponible à l'adresse : <https://bavl.lausanne.ch/iguana/www.main.cls?surl=offre-numerique>

LES BIBLIOTHÈQUES DE LA VILLE DE LAUSANNE, [sans date] b. *Charte numérique des bibliothèques de la ville de Lausanne*. Document interne à l'institution.

LES BIBLIOTHÈQUES DE LA VILLE DE LAUSANNE, 2018. *Stratégie numérique*. Document interne à l'institution.

LES BIBLIOTHÈQUES DE LA VILLE DE LAUSANNE, 2019. *Statistiques annuelles 2019* [fichier Microsoft Word]. Document interne à l'institution.

LES BIBLIOTHÈQUES DE LA VILLE DE LAUSANNE, 2020. *Programme Culturel janvier-juin 2020* [Brochure]. Document interne à l'institution.

Loi fédérale du 09 octobre 1992 sur le droit d'auteur et les droits voisins (LDA art. 13a, al. b). *Admin.ch* [en ligne]. 09 octobre 1992. Mise à jour le 01 avril 2020. [Consulté le 30 juin 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.admin.ch/opc/fr/classified-compilation/19920251/#:~:text=13a1Mise%20%C3%A0%20disposition%20d'oeuvres%20audiovisuelles&text=Quiconque%20met%20licitemment%20%C3%A0%20disposition,a%20cr%C3%A9A9%C3%A9%20l'oeuvre%20audiovisuelle>

LOIRE LE REPARTEMENT, [sans date]. Fiche atelier : « Tournoi de Mario Kart ». *Loire le Département* [en ligne]. [Consulté le 02 juillet 2020]. Disponible à l'adresse : <https://prefabriquai42.files.wordpress.com/2017/06/fiche-animation-tournoi-mario-kart.pdf>

MACLOCKS, [sans date]. Plaque de sécurité adhésive universelle pour tablette. *Macklocks* [en ligne]. [sans date]. [Consulté le 20 juillet 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.maclocks.eu/fr/ipad-platelock.html>

MACLOCKS, 2013. “How to use Macklocks iPad Aid Security lock to Lock my iPad - New iPad Air lock. [enregistrement vidéo]. *YouTube* [en ligne]. 18 novembre 2013. [Consulté le 20 juillet 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.youtube.com/watch?v=eXJMARiBvLg>

MARTINI, Vincent, 2011. 1,44 dollar : prix de vente moyen d'une application App Store. *Clubic* [en ligne]. 12 juillet 2011. Dernière modification le 01 juin 2018. [Consulté le 21 juin 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.clubic.com/os-mobile/iphone-os/actualite-434638-app-store-prix-moyen-applications-hausse.html>

MÉDIATHÈQUE AVEYRON : CONSEIL DÉPARTEMENTAL DE L'AVEYRON, [sans date]. *Médiathèque aveyron*. [Consulté le 12 juillet 2020]. Disponible à l'adresse : <http://mediatheque.aveyron.fr/index.php>

MÉDIATHÈQUE DEPARTEMENTALE DE L'AVEYRON, [sans date]. Switch : mode d'emploi. *Médiathèque aveyron*. [Consulté le 01 juillet 2020]. Disponible à l'adresse : http://mediatheque.aveyron.fr/images/articles/espace_pro/outils_d_animation/outils_numeriques/Switch_mode_demploi.pdf

MEDIATHÈQUE DEPARTEMENTALE DE L'OISE, [sans date]. *Médiathèque départementale de l'Oise* [en ligne]. [Consulté le 08 juillet 2020]. Disponible à l'adresse : <https://mdo.oise.fr/la-mediatheque-numerique/ateliers-numeriques>

Médiation numérique. *Wikipédia* : l'encyclopédie libre [en ligne]. Dernière modification de la page le 31 janvier 2020 à 15:14. [Consulté le 12 mars 2020]. Disponible à l'adresse : http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=M%C3%A9diation_num%C3%A9rique&oldid=166926382

MERCIER, Sylvère. Médiation numérique: une définition. *Bibliobsession* [en ligne]. Publié le 3 mars 2010. [Consulté le 12 octobre 2015]. Disponible à l'adresse: <http://www.bibliobsession.net/2010/03/03/mediation-numerique-en-bibliotheque-une-definition/>

NINTENDO, 2020. Nintendo Switch. *Nintendo* [en ligne]. [Consulté le 21 juin 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.nintendo.ch/fr/Gamme-Nintendo-Switch/Nintendo-Switch-1148779.html>

OFFICE FEDERAL DE LA STATISTIQUE, 2020a. Utilisation d'Internet. *Office fédéral de la statistique* [en ligne]. 07 avril 2020. [Consulté le 25 juin 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.bfs.admin.ch/asset/fr/ind-f-30106>

OFFICE FEDERAL DE LA STATISTIQUE, 2020b. Temps de travail. *Office fédéral de la statistique* [en ligne]. 07 avril 2020. [Consulté le 25 juin 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.bfs.admin.ch/bfs/fr/home/statistiques/travail-remuneration/activite-professionnelle-temps-travail/temps-travail.assetdetail.12707409.html>

PARIS BIBLIOTHÈQUES, [sans date] a. Pourquoi des tablettes dans les bibliothèques ?. *Paris Bibliothèques* [en ligne]. [Consulté le 06 juillet 2020]. Disponible à l'adresse : <https://bibliotheques.paris.fr/jeunesse/des-tablettes-dans-les-bibliotheques.aspx>

PARIS BIBLIOTHÈQUES, [sans date] b. Des applis pour toutes et tous !. *Paris Bibliothèques* [en ligne]. [Consulté le 06 juillet 2020]. Disponible à l'adresse : <https://bibliotheques.paris.fr/jeunesse/applications-jeunesse.aspx>

PARIS, [sans date]. Tournoi Mario Kart : Bibliothèque Jacqueline de Romilly. *Paris* [en ligne]. [Consulté le 05 juillet 2020]. Disponible à l'adresse : <https://quefaire.paris.fr/97481/tournoi-mario-kart>

PARISOD, Pierre-Henri, 2017. *Mise en place des outils de médiation et de communication autour du jeu vidéo à la bibliothèque de Prilly* [en ligne]. Genève : Haute école de gestion de Genève. Travail de Bachelor. [Consulté le 30 juin 2020]. Disponible à l'adresse : <https://doc.rero.ch/record/306496>

PAVILLON BLANC HENRI MOLINA MÉDIATHÈQUE, [sans date] Emprunter votre bibliothécaire. *Pavillon blanc henri Molina médiathèque |centre d'art de colombiers* [en ligne]. [Consulté le 10 mai 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.pavillonblanc-colombiers.fr/infos-services/sur-place/47-emprunter-un-bibliotheque>

PAYEN, Emmanuelle, 2015. Élaborer une politique d'action culturelle pour les jeunes : quels enjeux. In : LEGENDRE, Françoise. *Bibliothèques, enfance et jeunesse* [en ligne]. Éditions du Cercle de la Librairie, pp. 219-236. [Consulté le 25 avril 2020]. Bibliothèque. Disponible à l'adresse : <https://www.cairn.info/bibliotheques-enfance-et-jeunesse--9782765414896-page-219.htm> [accès par abonnement]

PEGI, 2017. Que signifient les logos ?. *PEGI* [en ligne]. [Consulté le 25 juin 2020]. Disponible à l'adresse : <https://pegi.info/fr/page/que-signifient-les-logos>

PELLEGRIN, Cécile, 2013. L'offre numérique destinées aux jeunes dans les bibliothèques de lecture publique. *Bulletin des bibliothèques de France (BBF)* [en ligne]. Février 2013. n° 2, p.

52-58. [Consulté le 05 mai 2020]. Disponible à l'adresse : <https://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2013-02-0052-008>

PERREAU, Sarah, 2015. *État des lieux et perspectives des jeux vidéo dans les bibliothèques de lecture publique* [en ligne]. Lyon : École nationale supérieur des sciences de l'information. Travail de master. [Consulté le 25 avril 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/notices/66791-etat-des-lieux-et-perspectives-des-jeux-video-dans-les-bibliotheques-de-lecture-publique>

PIFFAULT, Olivier, 2015. Jeu vidéo et bibliothèques. In : LEGENDRE, Françoise. *Bibliothèques, enfance et jeunesse* [en ligne]. Éditions du Cercle de la Librairie, pp. 149-154. [Consulté le 25 avril 2020]. Bibliothèque. Disponible à l'adresse : <https://www.cairn.info/bibliotheques-enfance-et-jeunesse--9782765414896-page-149.htm> [accès par abonnement]

PRENSKY, Marc, 2020. About Marc. *Marc Prensky* [en ligne]. [Consulté le 25 juin 2020]. Disponible à l'adresse : <https://marcprensky.com/seeing-beyond/>

PRIM À BORD, 2016. Qu'est-ce qu'un wiki ? Collaborer et produire sur internet. *Prim à bord* [en ligne]. 06 septembre 2016. [Consulté le 05 juillet 2020]. Disponible à l'adresse : <https://primabord.eduscol.education.fr/qu-est-ce-qu-un-wiki>

PRIM À BORD, 2020. Prim à bord : le portail du numérique pour le premier degré. *Prim à bord* [en ligne]. [Consulté le 26 juillet 2020]. Disponible à l'adresse : <https://primabord.eduscol.education.fr/qu-est-ce-que-la-litteratie-numerique>

PRZYBYLSKI, Andrew K., 2014. Electronic gaming and psychological adjustment. *Pediatrics* [en ligne]. 22 mai 2014. [Consulté le 30 juin 2020]. Disponible à l'adresse : <https://pediatrics.aappublications.org/content/pediatrics/early/2014/07/29/peds.2013-4021.full.pdf>

RÉSEAU DES BIBLIOTHÈQUES DE MOUSCRON, [sans date]. *Réseau des Bibliothèques de Mouscron* [en ligne]. [Consulté le 15 avril 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.bibliotheque-mouscron.be/iguana/www.main.cls?surl=home>

RODRIGUEZ, Aurélie, 2017. Usage des tablettes en bibliothèque : Médiathèque de l'Odyssée de Dreux. *La Souris Grise* [en ligne]. 06 juillet 2017. [Consulté le 07 juillet 2020]. Disponible à l'adresse : <http://souris-grise.fr/tablettes-en-bibliotheques-temoignages-de-bibliothequaires-teb2017/>

SANTOLARIA, Nicolas, 2018. Les « digital natives » ou le complexe d'Obélix. *Le Monde* [en ligne]. 09 novembre 2018. [Consulté le 26 juin 2020]. Disponible à l'adresse : https://www.lemonde.fr/m-perso/article/2018/11/09/les-digital-native-ou-le-complexe-d-obelix_5381374_4497916.html [accès par abonnement]

SARDET, Frédéric, 05 mars 2018 *Déploiement du plan directeur du service. Panel d'actions.* Document interne à l'institution.

SARDET, Frédéric, 10 mars 2017 *Plan directeur du service : Horizon 2020.* Document interne à l'institution.

SECUPLUS, 2018. Secumate iPad security cover. *SecuPlus* [en ligne]. [Consulté le 20.07.2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.secuplus-shop.nl/fr/secumate-ipad-security-cover.html>

STENGER, Thomas, 2015. Chapitre1. *Digital natives, technologie et culture numériques. Digital Natives.* [en ligne]. Juillet 2014. Pp. 27-33. [Consulté le 11 juillet 2020] Disponible à

l'adresse : <https://www.cairn.info/digital-natives--9782847697438-page-27.htm?contenu=article> [accès par abonnement]

TABLETTES EN BIBLIOTHEQUE : BOITE A OUTIL SUR LES TABLETTES ET LEURS CONTENUS, 2016. Matériel de mise à disposition. *Tablettes en bibliothèque : Boîte à outils sur les tablettes et leurs contenus* [en ligne]. [Consulté le 20 juillet 2020]. Disponible à l'adresse : <https://tablettesenbibliotheque.wordpress.com/tablettes/materiel-de-mise-a-disposition/>

TECHNO-SCIENCE.NET, [sans date]. Fracture numérique-Définition et Explications. Techno-Science.net [en ligne]. [Consulté le 26 juillet 2020]. Disponible à l'adresse : https://www.techno-science.net/definition/3957.html#_note-0

TISSERON, Serge, 2018. *Serge Tisseron* [en ligne]. [Consulté le 08 juillet 2020]. Disponible à l'adresse : <https://sergetisseron.com/>

TITANHQ FRANCE, 2019. Avantages et inconvénients du filtrage internet dans les bibliothèques. *TitanHQ* [en ligne]. 08 mars 2019. [Consulté le 23 juin 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.titanhq.fr/blog/avantages-inconvenients-filtrage-internet-bibliotheques/>

TOTH, Lauranne, 2017. *Réflexion sur la mise en place d'une offre numérique à la Bibliothèque municipale de Delémont* [en ligne]. Genève : Haute école de gestion de Genève. Travail de Bachelor. [Consulté le 04 mars 2020]. Disponible à l'adresse : <https://doc.rero.ch/record/306511?ln=fr>

UNIVERSITE TOULOUSE 1 CAPITOLE, [sans date]. Blacklists UT1. *Université Toulouse 1 Capitole* [en ligne]. [Consulté le 18 juillet 2020]. Disponible à l'adresse : <http://dsi.ut-capitole.fr/blacklists/#>

VILLE DE GENEVE, [sans date]. InterroGE. *Ville de Genève* [en ligne]. [Consulté le 16 juillet 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.geneve.ch/fr/themes/culture/livres-bibliotheques/interroge#>

VILLE DE LAUSANNE, [sans date]. Missions. *Ville de Lausanne* [en ligne]. [Consulté le 10 mars 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.lausanne.ch/officiel/administration/culture-et-developpement-urbain/bibliotheques-archives/a-propos/missions.html#une-mission-d-information-et-de-conservation-4>

VILLE DE MONTRÉAL, [sans date]. *Bibliothèques Montréal* [en ligne]. [Consulté le 02 juillet 2020]. Disponible à l'adresse : <http://bibliomontreal.com/>

VILLE DE QUÉBEC, 2020. *Bibliothèque de Québec* [en ligne]. [Consulté le 14 avril 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.bibliothequed Quebec.qc.ca/index.aspx>

VODECLIC, 2020a. *Pourquoi plus de 190 bibliothèques utilisent Vodeclic* [en ligne]. [Consulté le 22 mars 2020]. Disponible à l'adresse : <http://www.vodeclic.com/fr/solutions/bibliotheques>

VODECLIC, 2020b. *Société Vodeclic* [en ligne]. [Consulté le 22 mars 2020]. Disponible à l'adresse : <http://www.vodeclic.com/fr/societe/vodeclic>

WEBEDIA, 2020. *Jeuxvideo.com* [en ligne]. [Consulté le 15 juillet 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.jeuxvideo.com/>

ZHAW, 2017a. Etude MIKE 2017-Abstract. *Zhaw* [en ligne]. [Consulté le 30 avril 2020]. Disponible à l'adresse : https://www.zhaw.ch/storage/psychologie/upload/forschung/medienpsychologie/mike/Abstract_Zusammenfassung_MIKE_2017_F.pdf

ZHAW, 2017b. MIKE. *Zhaw* [en ligne]. [Consulté le 30 avril 2020]. Disponible à l'adresse : https://www.zhaw.ch/storage/psychologie/upload/forschung/medienpsychologie/mike/Factsheet_MIKE_2017_F.pdf

ZOUHRI, Talal, EL HACHANI, Mabrouka, 2017. L'offre de services des espaces numériques de la Bibliothèque municipale de Lyon : étude de cas. *Les enjeux de l'information et de la communication* [en ligne]. Janvier 2017. Vol. 18/1, pp. 61-76. [Consulté le 08 avril 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.cairn.info/revue-les-enjeux-de-l-information-et-de-la-communication-2017-1-page-61.htm#>

Annexe 1 : Fiche technique Projet 2

Projet 2 : Mettre des tablettes et/ou des jeux vidéo à disposition des usagers avec de la médiation

But

Afin de combler la fracture numérique, mais aussi de rassurer les parents et de sensibiliser les jeunes aux enjeux du numérique, la bibliothèque propose :

- Des ateliers parents-enfants sur diverses thématiques.
- Des ateliers où les enfants peuvent collaborer ensemble ou sociabiliser.
- Mettre à disposition des tablettes avec des applications ludiques triées par thèmes et/ou des jeux vidéo à emprunter.
- Mettre à disposition une Nintendo Switch© à jouer sur place.

Objectifs

- Offrir des moments d'échange entre le parent et l'enfant.
- Créer des moments d'échange entre les enfants.
- Proposer des ateliers/animations autour du jeu vidéo et des tablettes.
- Développer une collection de jeux vidéo (physique).

Public visé

- Les 7-13 ans
- Les parents (pour certains ateliers parents-enfants)

Comme nous avons pu le voir dans le sous-chapitre 2.5.3 : Processus, la Bibliothèque Jeunesse souhaite viser les 8-13 ans pour les raisons explicitées précédemment. Cependant, pour les jeux vidéo, l'âge PEGI possède cinq classes d'âge : 3 ans, 7 ans, 12 ans, 16 ans et 18 ans. Pour emprunter des jeux vidéo, il faudra avoir l'âge requis selon la classification de PEGI inscrit sur le jeu et pour pouvoir y jouer sur place, 7 ans minimum. Pour utiliser les tablettes, il faudra avoir au minimum 8 ans.

Offre

Consultation tablettes et applications sur place

- Les enfants de 8 ans ou plus pourront utiliser une tablette à consulter uniquement sur place qui contiendra des applications ludiques triées par thématiques (jeux, histoires, musique...). Deux options possibles :
 - Proposer deux tablettes : une tablette sera pour les 8-10 ans et l'autre pour les 11-13 ans.
 - Proposer une seule tablette avec des « dossiers » par âge. Un dossier pour les 8-10 ans et un autre pour les 11-13 ans.
- ⇒ Je préconiserais de proposer deux tablettes qui permettraient à plus d'enfants d'y avoir accès. Ceci pourrait éventuellement éviter des situations où un enfant de 8 ans utiliserait une application destinée aux 12 ans par exemple.

- La tablette sera un iPad à 378,70 CHF car c'est le modèle le moins coûteux sur cette page⁶⁴ et la taille de l'écran semble standard (voir tableau 9 : Budget projet 2 : tablettes et applications).
- Deux options possibles pour consulter les tablettes :
 - L'enfant doit aller au bureau de prêt pour emprunter la tablette qui se trouvera sur son compte lecteur. L'enfant ramène la tablette au bureau de prêt après 30 minutes. Il devra aller jouer dans la salle de lecture. Ainsi, après 30 minutes, il sera plus facile aux bibliothécaires d'aller retrouver l'enfant, si celui-ci devait dépasser le temps imparti.
 - Placer la ou les tablette(s) sur une petite table avec des chaises vers l'entrée de la bibliothèque, proche du bureau de prêt (ainsi les bibliothécaires peuvent garder un œil sur les enfants). La ou les tablette(s) seront dans des coques de protection avec des câbles antivol (c.f annexe 9) et des casques audio.
- ⇒ Comme la tablette est un outil très apprécié des enfants (sous-chapitre 5.2 : La pratique numérique des jeunes) et que les plus jeunes n'y auront pas droit, je préconiserais plutôt la première option : aller chercher la tablette au bureau de prêt afin d'éviter un maximum de conflits.
- Il n'y aura pas d'accès à Internet sur les tablettes.
- Il faudra avoir au minimum 8 ans pour pouvoir y accéder et l'usage sera au maximum de 30 minutes par jour quel que soit l'âge.

Prêt de jeux vidéo

- La bibliothèque propose le prêt de jeux vidéo pour la Switch de Nintendo.
- Des jeux Nintendo Switch© pourront être empruntés pour une durée de 4 semaines, comme les autres documents de la bibliothèque.
- Les usagers pourront emprunter 2 jeux maximum, car la collection ne sera pas très grande⁶⁵.
- Les enfants pourront emprunter des jeux vidéo seulement si l'âge PEGI est conforme à l'âge recommandé (mettre un système qui bloque l'emprunt si l'enfant est trop jeune).
- Les parties sur les jeux ne seront pas effacées⁶⁶.

Jeux sur place

- Dans un deuxième temps, la bibliothèque pourra mettre à disposition une Nintendo Switch© à demander au bureau de prêt. La console sera inscrite sur le compte du lecteur. Il faudra jouer sur place dans la salle de lecture afin d'éviter de gêner les autres usagers.
- Acheter des jeux virtuels à télécharger sur la Switch avec une carte prépayée. Les jeux seront des jeux « tout public » et les joueurs ne pourront pas choisir les jeux⁶⁷.
- Pour pouvoir jouer à la Switch, les parents et l'enfant devront avoir signé une charte qui stipule les règles d'utilisation lors de l'inscription ou du renouvellement

⁶⁴ APPLE, 2020. iPad. Apple [en ligne]. [Consulté le 20 juillet 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.apple.com/chfr/ipad-10.2/>

⁶⁵ Idée inspirée par la pratique de la Bibliothèque de la Cité, information obtenue par échange d'e-mail avec M. Théodoloz, bibliothécaire système aux BM de Genève

⁶⁶ Idée inspirée par la pratique de la Bibliothèque de la Cité, information obtenue par échange d'e-mail avec M. Théodoloz, bibliothécaire système aux BM de Genève

⁶⁷ Idée inspirée par la pratique de la Bibliothèque de la Cité, information obtenue par échange d'e-mail avec M. Théodoloz, bibliothécaire système aux BM de Genève

de la carte, ce qui assurera aussi que l'enfant a l'accord du parent pour pouvoir y jouer (mettre un mot sur leur compte lecteur si l'enfant a l'autorisation du parent).

- Les enfants pourront jouer 1h au maximum sur place et par jour.
- Recharger la console à chaque fin de journée ou chaque matin (car la bibliothèque n'est pas ouverte au public les matins de la semaine).

Pourquoi cette console ?

Nintendo est connu pour proposer des jeux familiaux non-violents (Dall'Aglio, Théodoloz, 2020e). Comme nous sommes dans une bibliothèque jeunesse, il y aura alors plus de choix et moins de restrictions par rapport aux âges. De plus, cette console a l'avantage de pouvoir être une console de salon ainsi qu'une console portable où l'on peut jouer seul ou à plusieurs n'importe où. L'avantage avec cette console est que la bibliothèque n'aurait pas besoin d'acheter d'écran TV (sauf si elle souhaite faire des animations avec), et il est possible de jouer sur place seul, ou à 2 en même temps (sur des jeux permettant le multi-joueurs).

La Bibliothèque de la Cité à Genève utilise souvent des cartes prépayées pour acheter leurs jeux dématérialisés. Selon M. Théodoloz :

« L'avantage des cartes prépayées est de nous permettre de dépenser un budget fixe, même si la sélection de jeux n'est pas encore décidée. Un des désavantages est qu'une fois une carte activée, c'est l'intégralité de la somme prévue qui est débloquée. Par conséquent, si nous ne dépensons pas tout l'argent disponible sur cette carte, la somme restante apparaît sur la console au risque qu'un usager la dépense en ligne. Il existe bien sûr des parades à cela (bloquer l'accès au store avec un mot de passe par exemple). Mais les solutions varient selon les différentes consoles⁶⁸. »

Collection applications tablette

Veille/Sélection des applications

- Faire une veille des applications sur divers sites (voir chapitre 6.1.4.2 : les applications) en privilégiant les applications payantes pour les renouveler tous les 6 mois.
- Regrouper les applications par thématique (par ex :science, imaginaire, réflexion etc...).

Entretien

- Recharger les tablettes après utilisation le soir ou le matin.
- Faire les mises à jour des tablettes et des applications.

Collection jeux vidéo

- Développer une collection de jeux vidéo compatible avec la Nintendo Switch©. Pour ce faire, voici quelques conseils ci-dessous :

Veille documentaire / sélection des jeux

- Aller regarder des sites (voir chapitre 6.1.3.1 : Le prêt), des revues professionnelles ou des avis sur YouTube qui peuvent aider à sélectionner des jeux vidéo. Il faudra aussi suivre les actualités, car les consoles changent et

⁶⁸ Informations obtenues par échange d'e-mail avec M. Théodoloz, bibliothécaire système aux BM de Genève

évoluent, de nouveaux jeux sortent etc. Après achat, les bibliothécaires peuvent tester certains jeux. Ainsi, ils seront plus à même de conseiller les usagers.

Catalogage

- S'inspirer de notices déjà faites, notamment de la BNF.

Le prêt

- Constituer une collection de jeux vidéo avec divers genres (réflexion, action...), comme une collection de DVD par exemple. Veiller à prendre des jeux pour tous les âges jusqu'à PEGI 12.

L'âge

- Bien définir les limites d'âge avec le système PEGI qui peut être une vraie aide pour les bibliothécaires et les parents. PEGI indique l'âge requis avec 5 catégories (3 ans, 7 ans, 12 ans, 16 ans et 18 ans). Cependant, elle ne prend pas en compte le niveau de difficulté. C'est pourquoi, il sera possible de changer l'âge pour l'emprunt si le bibliothécaire juge que cela est pertinent (âge trop restrictif ou pas assez) et indiquer ce changement⁶⁹.
- PEGI comprend aussi des pictogrammes sur la nature du jeu⁷⁰.
- Il faudra mettre une restriction pour qu'un enfant ne puisse pas emprunter un jeu vidéo s'il n'a pas l'âge requis.

Entretien

- Recharger la console.

Activités/animations tablettes

Thématique

La thématique sera les jeux ludiques et la création numérique en se focalisant sur l'apprentissage ludique (développement de la réflexion, réflexes, collaboration, acquisition de nouvelles connaissances). Cette thématique qui devrait intéresser les enfants permettra aux parents d'avoir une autre image du numérique (il existe des applications de qualité), mais aussi de présenter le numérique sous une autre facette. En effet, avec une tablette, il est possible de créer grâce au numérique (ex : BD) et de partager des moments conviviaux. Il faudrait présenter une thématique différente à chaque nouvel atelier.

Exemple d'activité (réalisation)

- Le public serait les enfants (8-11 ans) et leurs parents.
- Un bibliothécaire qui connaît bien les applications pour faire l'atelier.
- Communiquer ces ateliers dans le calendrier des animations, faire des flyers et affiches à mettre dans la bibliothèque.

⁶⁹ Idée inspirée par la pratique de la Bibliothèque de la Cité, informations obtenues par échange d'e-mail avec M. Théodoloz, bibliothécaire système aux BM de Genève

⁷⁰ PEGI, 2017. Que signifient les logos ?. *PEGI* [en ligne]. [Consulté le 25 juin 2020].

Disponible à l'adresse : <https://pegi.info/fr/page/que-signifient-les-logos>

Scénario atelier

- Les parents qui accompagnent leurs enfants à la bibliothèque pourront s'inscrire à des ateliers numériques. Seront visés les 8-11 ans et leurs parents.
- Un après-midi tous les trois mois, les parents et leurs enfants pourront découvrir ensemble des applications basées sur une thématique (nature, imaginaire, apprentissage scolaire, etc.).
- Le but de ces ateliers est de montrer ce que peut apporter le numérique aux parents et aux enfants et de partager un moment convivial ensemble. En effet, beaucoup de parents ont des préjugés quant au numérique. Cet atelier permettra de montrer aux parents qu'il existe des applications enrichissantes de qualités.
- Pour participer à cet atelier, les participants devront s'inscrire par e-mail ou téléphone. Il y aura un atelier tous les trois mois.
- Maximum 16 participants (une famille par tablette, si l'on compte un parent avec un enfant par tablette).
- Par exemple faire quatre ateliers par année (février, mai, août, novembre) en 2021

Idée atelier : l'apprentissage ludique pour les enfants à travers des applications

Présentation et mise à disposition d'applications ou de jeux ludiques sur tablettes. Il y aurait diverses thématiques (applications qui permettent d'apprendre une langue, jeux de réflexions comme les échecs par exemple, jeux qui développent l'imagination, jeux qui permettent de créer quelque chose, comme une BD, etc).

Un après-midi tous les trois mois, un bibliothécaire propose une thématique avec des applications que le bibliothécaire présente aux parents et aux enfants. Parents et enfants peuvent ensuite tester ces applications ensemble. Si c'est une application qui permet de créer, chaque famille peut présenter sa création aux autres à la fin de l'activité.

Préparation

Estimation du temps nécessaire pour :

1. Préparer l'activité à temps plein : 19h30 (Voir figure tableau 4 : préparation atelier découverte applications)
2. Communication aux usagers (inscrire cet atelier dans l'agenda, recevoir les inscriptions via e-mail, créer des affiches et flyers) : 2h pour les affiches et flyers
3. Faire l'atelier : 1h15
4. Avoir un retour (créer un questionnaire d'une page qui demande aux participants d'évaluer l'atelier et le leur faire compléter en fin d'atelier): 2h pour créer le questionnaire + 10 minutes pour le faire compléter.

NBR HEURES TOTAL : 22h55 de la préparation à la réalisation

Tableau 7 : Préparation atelier découverte applications

Tâches	Temps estimé
Faire des recherches sur des applications + Brainstorming	(8h)
Remplir une feuille séquence sous forme de tableau (objectifs à atteindre, déroulement de l'activité, minutage pour chaque activité etc.)	(4h)
Acheter les applications payantes, installer les applications	(1h)

Préparer le script	(3h)
Créer le Power Point	(2h)
Répétition	(1h30)
TOTAL HEURES	19h30

Activités/animations jeux vidéo

Thématique

La thématique sera les jeux ludiques en se focalisant sur l'apprentissage à travers le jeu. Ici, l'apprentissage sera la coopération, le développement des réflexes, la coordination, l'observation, la réflexion, la patience, etc. Cette thématique, qui devrait intéresser les enfants, permettra aux parents de mieux comprendre le monde du jeux vidéo, d'en avoir une autre image et de mieux comprendre leurs enfants.

Exemple d'activité (réalisation) :

- Le public serait les enfants et pré-ados (7-13 ans)
- Leurs parents (pour certains ateliers)
- Faire venir un intervenant extérieur ou alors un bibliothécaire qui maîtrise les jeux vidéo pour faire l'atelier.
- Communiquer ces ateliers dans le calendrier des animations, faire des flyers et affiches à mettre dans la bibliothèque.

Idée atelier : partager un bon moment et sociabiliser à travers un jeu vidéo Mario Kart

Le tournoi serait sur inscription. Il y a 16 places disponibles, à partir de 7 ans. Pour cette animation, il serait utile d'avoir un écran TV afin que tous les participants puissent suivre les événements.

Préparation

Estimation du temps nécessaire pour :

1. Préparer l'activité à temps plein : 20h30 (voir tableau figure 5 : préparation tournois)
2. Communication aux usagers (inscrire cet atelier dans l'agenda, recevoir les inscriptions via e-mail, créer des affiches et flyers) : 2h pour les affiches et flyers
3. Faire le tournoi : 2h00
4. Avoir un retour (créer un questionnaire d'une page qui demande aux participants d'évaluer l'atelier et le leur faire compléter en fin d'atelier): 2h pour créer le questionnaire + 10 minutes pour le faire compléter.

NBR TOTAL HEURE : 26h40 de la préparation à la réalisation

Tableau 8 : Préparation tournois

Tâches	Temps estimé
Faire des recherches sur les tournois en bibliothèque + Brainstorming	(6h)
Tester le jeu	(2h)

Remplir une feuille séquence sous forme de tableau (objectifs à atteindre, déroulement de l'activité, minutage pour chaque activité etc.)	(4h)
Préparer le script ⁷¹	(5h)
Créer le Power Point (avec explications commandes de la manette)	(2h)
Répétition	(1h30)
TOTAL HEURES	20h30

Note : avant de faire un tournoi, il serait utile que les bibliothécaires organisent quelques après-midis jeux vidéo pour se former et tester les jeux.

Médiation tablettes et jeux vidéo

- Rédiger une FAQ sur comment utiliser la tablette.
- Rédiger une FAQ sur comment utiliser la Switch.
- Rédiger des petites fiches sous forme de liste qui décrit très brièvement les applications.
- Rédiger des petites fiches descriptives pour chaque jeu vidéo virtuel.

Calendrier tablettes et jeux vidéo

- Je propose sur l'année 2021, de faire 4 ateliers, 2 par semestre, par exemple en février, mai, août, novembre utilisant la tablette.
- Je propose sur l'année 2022 (après avoir fait quelques après-midi jeux vidéo), d'organiser un tournoi jeux vidéo. Si concluant, organiser un tournoi par année ou tous les 2 ans.

Communication tablettes et jeux vidéo

- Création d'affiches et de flyers et marque-page pour la nouvelle offre.
- Incrire la ou les nouvelles offres sur le site des BVL.
- Organiser un après-midi pour présenter la ou les nouvelles offres aux parents (et éventuellement aux enfants) afin de répondre à leurs questions et de les rassurer. Il faudrait soit inviter un professionnel du domaine, soit un bibliothécaire qui maîtrise bien les jeux vidéo pour présenter et répondre aux questions des parents. Je préconiserais d'inviter un professionnel du domaine, car il aurait de meilleures connaissances sur le sujet et le fait d'avoir l'avis d'un expert rassurerait peut-être plus les parents. Un bibliothécaire pourrait également être présent pour justifier le choix de cette nouvelle offre.

Évaluation

- Analyser les questionnaires distribués aux participants après les ateliers.
- Analyser et comptabiliser le nombre de participants aux ateliers.

⁷¹ Possibilité de s'inspirer de la fiche d'animation faite par la médiathèque de la Loire : DIRECTION DEPARTEMENTALE DE LIVRE ET DU MULTIMEDIA DE LA LOIRE, [sans date]. Fiche ateliers « Tournois de Mario Kart ». Loire médiathèque [en ligne]. [Consulté le 08 juillet 2020] Disponible à l'adresse : <https://prefabriquai42.files.wordpress.com/2017/06/fiche-animation-tournoi-mario-kart.pdf> (Attention le jeu était sur WiiU)

Budget tablettes et applications

Tableau 9 : Budget projet 2 : tablettes et applications

Personnel (1 personne)	<p>Si ce sont les bibliothécaires qui réalisent l'animation :</p> <p>Calculs</p> <p>Nombre d'heures :</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Pour faire un atelier (de la préparation à la réalisation) : <u>24h25</u> ⇒ Pour les 3 prochains ateliers qui seront sur d'autres thématiques prévoir 10h de préparation, car il y aura déjà le squelette de fait, ce qui permettra de gagner du temps. ⇒ Au total : <u>pour 4 ateliers dans l'année cela représente un total de 54h25</u> <p>Conversion nbr d'heures en pourcentage :</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Selon l'OFS, en 2019 les personnes travaillant à plein temps (90%-100%) travaillent <u>1866h</u> par année. ⇒ Pour transformer heures en pourcents : $(\text{nbr heure}/1866 * 100)$ ⇒ J'estime à environ un <u>3%</u> par année le taux de travail. <p>Conversion pourcentage en salaire :</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ En se basant sur l'échelle de classe des salaires du canton de Vaud (niveau bas de la classe 7 qui est de 63 781 CHF et niveau le plus haut de la classe 9 qui est de 107 503 CHF) cela fait une moyenne de <u>85'000 CHF</u> par année pour un bibliothécaire travaillant à 100% ⇒ Pour transformer le pourcentage en salaire : $(\text{pourcentage}/100 * 85'000)$ <p>Total salaire annuel</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ <u>2550 CHF</u> au TOTAL (3%)
Tablette	<p>Pour jouer sur place :</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ 1x iPad = <u>378.70 CHF</u> ou 2x iPads = <u>757.40 CHF</u> (si la bibliothèque décide de prêter 2 tablettes ou une seule) ⇒ Modèle iPad 7^{ème} génération : https://www.apple.com/chfr/ipad-10.2/ ⇒ Câble de sécurité et coque de protection : 1x= <u>43 CHF</u> ou 2x = <u>86 CHF</u> ⇒ Modèle câble sécurité : https://www.maclocks.eu/fr/ipad-platelock.html ⇒ Fourre iPad : 1x= <u>59.95 CHF</u> ou 2x = <u>119,90 CH</u> ⇒ Modèle fourre iPad 7^{ème} génération : https://www.apple.com/ch-fr/shop/product/HNZ32ZM/A/%C3%A9tui-duo-plus-duo-de-stm-pour-ipad-7e-g%C3%A9ration <p>Total pour si 1 tablette = <u>481.65 CHF</u> ou 2 tablettes <u>963.30 CHF</u></p> <p>Pour les animations :</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Sachant que la BJ possède déjà 4 iPads ⇒ 4x iPads = <u>1514.80 CHF</u> (sans fourre de protection) ⇒ Pour cet atelier l'enfant et le parent formeront des groupes de 2, voire 3 s'il y a 2 enfants qui participent. Chaque famille se partagera une tablette. Avec un maximum de 16 participants, huit tablettes sont nécessaires. <p>Modèle iPad : https://www.apple.com/chfr/ipad-10.2/</p>
Applications	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Le prix des applications varie. ⇒ Certaines sont gratuites. ⇒ Le prix des applications payantes varie, mais le prix moyen d'une application sur l'App Store serait de 1,44 dollar, soit environ 1,30 CHF (https://www.clubic.com/os-mobile/iphone-os/actualite-434638-app-store-prix-moyen-

	applications-hausse.html ⁷² . Cependant, certaines applications peuvent être plus coûteuses.
--	---

Budget jeux vidéo

Tableau 10 : Budget projet 2 : jeux vidéo et console

Ressource humaine (1 personne)	<p>Si ce sont les bibliothécaires qui réalisent l'animation :</p> <p>Calculs</p> <p>Nombre d'heures :</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Pour faire un tournois (de la préparation à la réalisation) : <u>26h40</u> <p>Conversion heures en pourcentage :</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Selon l'OFS, en 2019 les personnes travaillant à plein temps (90%-100%) travaillent <u>1866h</u> par année. ⇒ Pour transformer heures en pourcents : (nbr heure/1866 * 100) ⇒ J'estime à environ 1,4% par année le taux de travail pour la réalisation d'un tournois. <p>Conversion pourcentage en salaire :</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ En se basant sur l'échelle de classe des salaires du canton de Vaud (niveau bas de la classe 7 qui est de 63 781 CHF et niveau le plus haut de la classe 9 qui est de 107 503 CHF) cela fait une moyenne de <u>85'000 CHF</u> par année pour un salaire de bibliothécaire travaillant à 100% ⇒ Pour transformer le pourcentage en salaire : (pourcentage/100*85'000) <p>Total salaire annuel :</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ 1190 CHF au TOTAL (1,4%) pour organiser un tournois
Switch Nintendo	1x Switch = 349 CHF Modèle : https://www.fr.fnac.ch/Console-Nintendo-Switch-avec-paire-de-Joy-Con-Rouge-et-Bleu-Neon/a13721295?gclid=EA1alQobChMlTrPs_YOV6glV1YBQBh0IQAVDEAQYASABEqJ31fD_BwE&qclsrc=aw.ds
Prix manettes	2 joy con (manettes) = 89,95 CHF Modèle : https://www.fr.fnac.ch/Paire-de-manettes-Nintendo-Switch-Joy-Con-Violet-Neon-et-Orange-Neon/a13681459#omnsearchpos=3
Écran TV	Écran de télévision Smart TV : 259.90 CHF Modèle : https://www.fr.fnac.ch/TV-Sharp-40CF2E-40-Full-HD-Smart-TV-Noir/a14877840#int=S NonApplicable NonApplicable 48667414877840 BL15 L1
Prix jeux vidéo Nintendo Switch	Mario Kart = 65,95 CHF Unravel : 34,95 CHF Le prix des jeux varie, mais pour beaucoup ils se situent autour des 60 CHF à 70 CHF
TOTAL	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Salaire annuel : 1190 CHF ⇒ Nintendo Switch : 349 CHF ⇒ 2 manettes : 89.95 CHF ⇒ Écran TV : 259.90 CHF ⇒ Jeux Mario Kart Switch 65.95 CHF <p>TOTAL 1954.80 CHF</p> <p>Note : je n'ai pas pris en compte la collection de jeux vidéo, car les prix varient et il est difficile d'estimer la taille de la collection</p>

⁷² MARTINI, Vincent, 2011. 1,44 dollar : prix de vente moyen d'une application App Store

Annexe 2 : Guide d'entretien des membres de la BJ

Lieu : Durée : 30' Moment de l'entretien : date et heure
Nom : Prénom : Poste à la BJ :

Accueil /Présentation

Bonjour, merci de participer à cet entretien. Je suis actuellement étudiante en 3^{ème} année à la HEG en information documentaire et je suis en train de réaliser mon travail de Bachelor. Ce projet a pour but de mener une réflexion globale sur la médiation du numérique afin de proposer des pistes et recommandations pour la création d'une politique numérique à la BJ.

Petite précision sur le terme « médiation du numérique ». La médiation du numérique c'est lorsque l'on utilise d'autres outils numériques, ou pas, pour faire de la médiation sur les contenus numériques de la bibliothèque. Ex. faire flyers pour communiquer sur les e-books. La médiation n'est pas forcément numérique, mais ça porte sur le numérique.

But de l'entretien

Cet entretien va me permettre de mieux comprendre la situation de la BJ au niveau de ses offres numériques et de la place que ces offres ont pour les usagers.

Consignes

L'entretien devrait durer environ 30 de minutes. Il y a 11 questions. Si une question n'est pas claire pour vous, n'hésitez pas à me le signaler. Est-ce que vous me permettez de vous enregistrer ? Cela me permettra de m'assurer que j'aie toutes les informations pour écrire la synthèse de l'entretien.

Questions

Note : les phrases en bleu ne seront pas posées à voix haute aux personnes interrogées : c'est le niveau de précision de réponse que je cherche à atteindre.

Thème : offre du numérique à la BJ

- | |
|---|
| 1) Que pensez-vous du numérique en bibliothèque jeunesse ? |
| 2) Quelle est l'offre numérique à la BJ ? (Est-ce qu'ils en font la promotion ? Cela a-t-il du succès ? Quels outils proposent-ils ? Qui a mis cela en place ?) |
| 3) J'ai vu sur le site internet des BVL qu'il y a un onglet « L'offre numérique », pouvez-vous m'en parler ? |
| 4) Qu'y a-t-il comme médiation numérique à la BJ ? (Qui les réalise ? Est-ce que ça marche ? Qui choisit les programmes ?) |
| 5) Qu'y a-t-il comme animation sur le numérique à la BJ ? (Succès ? Qui réalise ? Programme ?) |
| 6) Combien faites-vous d'animations par année à la BJ ? (Sur le numérique et non numérique ?) |
| 7) Utilisez-vous des outils numériques pour vos animations et médiations ? |

- 8) Comment voyez-vous l'avenir de la bibliothèque avec le numérique ? (Tant pour la BJ que pour les autres bibliothèques jeunesse)**

Thème : utilisation du numérique par les usagers

- 9) Selon vous, les usagers ont-ils besoin d'une offre numérique en bibliothèque jeunesse ? (Si oui, quelles offres ? Plus les enfants ou adulte qui en auraient besoin ?)**
- 10) Selon vous, les usagers seraient-il intéressés par une offre numérique à la BJ ? (Par offre, j'entends outils mis à disposition ou animation/médiation) (Si oui, quelles offres ? pourquoi ?)**
- 11) Selon vous, pour quelle tranche d'âge l'offre numérique serait le plus utile ?**

Conclusion

Cet entretien est maintenant terminé, merci d'avoir pris le temps de répondre à mes questions. Une fois la synthèse rédigée, je vous l'enverrai afin que vous puissiez confirmer les propos.

Annexe 3 : Guide d'entretien des bibliothèques en Suisse romande

Lieu : Skype Durée : 40'
Nom : Prénom :

Moment de l'entretien : date et heure
Poste à la bibliothèque :

Accueil /Présentation

Bonjour, merci de participer à cet entretien. Je suis actuellement étudiante en 3^{ème} année à la HEG en information documentaire et je suis en train de réaliser mon travail de Bachelor. Ce projet a pour but de mener une réflexion globale sur la médiation du numérique afin de proposer des pistes et recommandations pour la création d'une politique numérique à la BJ.

But de l'entretien

Cet entretien va me permettre de faire un inventaire non exhaustif des médiations numériques et politiques numériques dans d'autres institutions publiques jeunesse de Suisse romande.

Consignes

L'entretien devrait durer environ 45 minutes. Il y a 13 questions. Si une question n'est pas claire pour vous, n'hésitez pas à me le signaler. Est-ce que vous me permettez de vous enregistrer ? Cela me permettra de m'assurer que j'aie toutes les informations pour écrire la synthèse de l'entretien. J'effacerai l'enregistrement une fois le TB terminé.

Questions

Thème : Politique numérique

- | |
|--|
| 1) Possédez-vous une politique numérique ? (Si oui, comment l'abordez-vous et pourquoi ?) |
| 2) Avez-vous rédigé une charte numérique à destination du public ? |

Thème : médiation numérique

- | |
|--|
| 3) Quel est le profil de la personne en charge du numérique chez vous ? (Taux de travail, tâches) |
| 4) Qu'y a-t-il comme médiation numérique à la bibliothèque à destination des 8-13 ans ? (Accompagnement et promotion (flyers, FAQ, fiches technique)) |

Thème : animations/ateliers

- | |
|---|
| 5) Que proposez-vous comme animation numérique à la bibliothèque à destination des 8-13 ans ? (Y en-a-t-il des récurrentes ? Lesquels ont le plus de succès ?) |
| 6) Faites-vous beaucoup appel à des intervenants extérieurs pour vos ateliers/animations ? (Si oui, pour quel public ?) |
| 7) Faites-vous beaucoup d'animations sur le numérique par année ? (1x par mois /plusieurs fois par mois / quelques fois par année) |

8) Avez-vous un calendrier spécifique pour les animations/ateliers numériques ?

9) Quels ateliers/animations ont le plus de succès ? (Pour quel public ?)

Thème : outils numériques / ressources / collection numérique

10) Utilisez-vous des outils numériques pour vos animations et médiations ? (Si oui, lesquels ?)

11) Quelle est votre collection/ressources numérique à destination des 8-13 ans ? (Console de jeux, jeux vidéo, PC, e-books, applications, autoformation... ?)

12) Savez-vous quels publics utilisent le plus les ressources et collections mis à disposition ?

13) Avez-vous un budget dédié aux ressources numériques ? De combien ? Qu'est-ce qui est compris ? (matériel, animations...)

Conclusion

Cet entretien est maintenant terminé, merci d'avoir pris le temps de répondre à mes questions. Une fois la synthèse rédigée, je vous l'enverrai afin que vous puissiez confirmer les propos.

Annexe 4 : Consignes de la boîte à vote

Bonjour,

Actuellement étudiante en dernière année de Bachelor à la Haute école de gestion de Genève en Information documentaire, je suis en train de réaliser mon mémoire de fin d'étude qui porte sur la médiation numérique en bibliothèque, plus précisément sur la bibliothèque jeunesse de Lausanne.

Afin de pouvoir réaliser mon mémoire, j'aurais besoin de récolter vos avis sur un point.

Consigne

- 1) Choisir un papier de couleur qui correspond à une idée. (Les couleurs correspondant aux idées sont indiquées ci-dessous).
- 2) Mettre le papier dans la boîte

!!! Vous ne pouvez voter qu'une fois et que pour une seule idée !!!

Selon la suite d'idées suivante, laquelle de ces propositions vous serait le plus utile ou vous intéresserait le plus de retrouver à la bibliothèque jeunesse de Lausanne ?

1. Accéder à des ressources numériques sélectionnées par la bibliothèque via un portail dédié ou via le catalogue des BVL (ex : dossiers thématiques, jeux)
⇒ Papier ROSE
2. Participer à des animations didactiques autour du numérique. Ces animations pourraient être adressées à des jeunes mais aussi à leurs parents
⇒ Papier VERT
3. Profiter de ressources didactiques ludiques proposées dans les espaces de la bibliothèque : sur tablettes, PC ou console.
⇒ Papier JAUNE
4. Autres
⇒ Papier BLANC veuillez svp noter l'idée sur le papier

Merci beaucoup de votre participation !

Belle journée à vous

Annexe 5 : Charte pour les tablettes de la Bibliothèque des Jeunes de la Chaux-de-Fonds

Figure 11: Exemple charte tablette



Charte d'utilisation des tablettes

Les tablettes sont à disposition pour découvrir des applications choisies par les bibliothécaires. Il n'est pas possible de surfer sur Internet ou de modifier les contenus proposés, mais on peut s'amuser avec les jeux mis à disposition et découvrir des livres numériques et interactifs.

Merci de...

- ✓ Ne pas détacher la tablette de son câble ou la sortir de sa coque de protection.
- ✓ Rester dans l'espace prévu pour la consultation.
- ✓ Manipuler la tablette avec précaution.
- ✓ Utiliser les casques mis à disposition et respecter les autres lecteurs et lectrices de la BJ en gardant un volume sonore raisonnable.
- ✓ Utiliser la tablette seul-e ou à deux. Attention : jusqu'à 5 ans, il vaut mieux être accompagné-e!
- ✓ Demander un casque supplémentaire pour une utilisation à deux.

A la BJ, les tablettes se partagent !
On fait aussi attention de ne pas être trop longtemps derrière un écran.

Durée d'utilisation recommandée
3-8 ans : 20 minutes
9 et + : 30 minutes

Restrictions d'utilisation
Le personnel de la BJ se réserve le droit d'interrompre l'utilisation des tablettes en cas de non-respect de la présente charte.

Détérioration du matériel
En cas de vol ou de casse, tout abus sera dénoncé. Merci de prendre soin de ce matériel pour que tous et toutes puissent en profiter !

(Bibliothèque des Jeunes de la Chaux-de-Fonds, [sans date])

Annexe 6 : Charte Internet des BM de Genève

Figure 12 : Exemple charte informatique

Espace multimédia jeunesse – charte d'utilisation

Ce poste informatique est mis à disposition des jeunes de 9 à 16 ans pour des sessions de 45 minutes.

Il permet de :

- Accéder à Internet, avec un filtre de type «contrôle parental»
- Faire des recherches
- Etudier, apprendre
- Utiliser des logiciels de bureautique
- Utiliser une clé USB pour sauvegarder
- Se divertir

Pour utiliser ce poste, il faut :

- Avoir sa carte et son code
- Prendre soin du matériel, ne pas tenter de changer sa configuration
- Etre prudent avec les sites consultés et les informations échangées ou publiées, penser à fermer ses «sessions» et protéger ses identifiants, mots de passe et données personnelles
- Respecter les autres sur place et en ligne : leur tranquillité, leur droit à l'image, leur personnalité et leurs opinions

A partir de 16 ans, des postes sont disponibles dans l'Espace adultes.

Les bibliothécaires accompagnent volontiers pour des recherches.

En cas de non-respect de cette charte, les bibliothécaires se réservent le droit d'interrompre la session.

Nous vous rappelons aussi quelques points du règlement d'utilisation des Bibliothèques municipales, art.8:

⁶ La personne utilisant les Espaces multimédia ou, le cas échéant, son/ sa représentant-e légal-e ou la personne signataire de l'autorisation d'inscription, est responsable des données et informations diffusées lors de l'utilisation d'une session à son nom. Elle ne doit pas commettre d'infractions pénales [...]

⁷ Les Bibliothèques municipales ne sont pas responsables des contenus, de la présentation, des services ni des images consultés sur Internet. Elles déclinent également toute responsabilité quant aux éventuels préjudices inhérents à la consultation d'Internet ou de la messagerie personnelle.

(Bibliothèques municipales de la Ville de Genève : un fenêtre sur le monde, 2014)

Annexe 7 : Charte numérique BJ

Figure 13 : Capture d'écran de la charte numérique de la BJ

CHARTE NUMERIQUE

Pourquoi et comment le numérique dans les bibliothèques de la Ville ?

➤ FOURQUOI

Le numérique pour tous et l'inclusion numérique

Le numérique est partout et concerne donc tout un chacun, mais il ne concerne pas tout le monde de la même manière ni pour les mêmes raisons.

Divertissement pour les jeunes, outil de travail pour les adultes.

Nouvel espace d'expression pour les artistes, guichet administratif pour tous.

Moyen d'être connecté au monde pour ceux qui le maîtrisent, facteur d'isolement pour les autres.

Principal outil de communication et bientôt de formation.

Le numérique peut être vécu comme un mal nécessaire ou une opportunité selon les personnes.

En abordant ces différents aspects, les bibliothèques et les archives de la ville peuvent valoriser les possibilités offertes, aider à surmonter les difficultés d'utilisation et prévenir des risques pour une pratique plus maîtrisée pour tous.

➤ COMMENT ?

Axes de travail

1 Art

Le numérique = un nouvel espace d'expression artistique pour les auteurs-trices et les illustrateurs-trices.

Des ateliers numériques pour présenter et valoriser le travail des artistes.

Exemple :

*Atelier de peinture numérique : réalisation d'une couverture de BD sur palette graphique.

2 Pédagogie et loisirs

Lectures numériques et bricolages, sélections d'applications, initiations au codage ou à la robotique...

Les possibilités sont multiples.

Le numérique est un nouveau domaine de compétences à développer, pour soi, pour son parcours d'écolier ou s'adapter aux évolutions professionnelles.

Exemples :

*Atelier de poésie combinatoire : Combinaison d'images et de textes à partir d'une application pour les 5-8 ans.

*Dans la peau d'un game designer : atelier qui allie créativité et codage pour les 12-16 ans.

(Les bibliothèques de la Ville de Lausanne, [sans date] b)

3 Information/Prévention des risques

Les enfants et les écrans, la cybersécurité...Les bibliothèques partagent vos interrogations et vous accompagnent dans la recherche d'informations sur les changements de pratiques culturelles et les évolutions sociales de manière générale.

Exemples :

*Les enfants et les écrans : un atelier participatif encadré par un-e professionnel-le.

*Rencontre avec des étudiantes du Mater Cybersécurité de l'EPFL.

4 Inclusion

Nous entendons de plus en plus le terme de *fracture numérique*.

*Coding is the new literacy** s'amusent les informaticiens !

*Le codage est le nouvel alphabet

Mais ces nouveaux éléments de langage et cette plaisanterie cachent une réalité moins drôle, de nombreuses personnes se trouvent en grande difficulté face aux nouvelles technologies voire en situation d'analphabétisme numérique.

Certaines populations sont plus fragiles face à ce phénomène pour des raisons d'éducation, économiques ou en rapport avec leur âge.

Les bibliothèques ont pour mission de sensibiliser à ces problématiques afin d'identifier les personnes concernées et proposent une médiation adaptée pour y remédier.

Exemples :

*Cafés seniors : cycles d'ateliers animés par un professionnel du numérique sous forme d'un « café » : discussion, démonstration, échange. Les participants viennent avec leur propre matériel (téléphone mobile, tablette), la bibliothèque prête des tablettes si besoin.

*Rencontre-atelier « Codage pour les femmes» : 80% des informaticiens et professionnels du numérique sont des hommes en Suisse. Cette présentation entrecoupée de parties pratiques, vise à donner un aperçu de ce qu'est la programmation, pour les femmes qui n'en ont jamais fait, mais qui sont intriguées par ce domaine. L'avenir leur appartient !

*Les animations proposées en exemple illustrent de manière concrète les propositions envisageables en bibliothèques, il ne s'agit pas pour autant d'actions systématiques et définitives. Les animations varient et évoluent au fil des programmes culturels.

(Les bibliothèques de la Ville de Lausanne, [sans date] b)

Annexe 8 : Règlement de l'Espace pixel

Figure 14 : Exemple règlement

Règlement Espace pixel

- On réserve un poste pour une plage entière. Il n'est pas possible de changer de poste durant la plage horaire réservée.
- Les enfants de moins de 10 ans doivent obligatoirement être accompagnés d'un adulte. Les enfants de moins de 3 ans ne sont pas acceptés.
- Une réservation max. par jour par personne et par institution.
- Les associations, unités d'accueil, maisons de quartier peuvent réserver l'Espace pixel entier durant une plage horaire par semaine au maximum.
- Sur les consoles Switch et PS4 : l'utilisateur crée son propre compte. Il est interdit d'utiliser le compte d'un autre joueur.
- Il est possible de changer de jeu une fois durant la plage (excepté borne et NES).
- La réservation est perdue au-delà d'un quart d'heure de retard.
- Le port du casque est obligatoire pour tous les postes exceptés la borne arcade et les consoles rétros.
- L'âge PEGI est strictement respecté.
- Les jeux PEGI 16 et PEGI 18 sont uniquement empruntables. Il n'est pas possible de jouer à ces jeux au sein de l'Espace pixel.
- L'installation et la désinstallation d'un jeu se font exclusivement par l'équipe de la bibliothèque.
- Il est interdit d'utiliser le matériel en dehors de l'Espace pixel.
- Le respect des autres usagers est de mise : pas de téléphone, de cris, de jurons, de chahut. Il est interdit de boire ou de manger dans la salle. La Bibliothèque se réserve le droit d'exclure un usager.
- La Bibliothèque n'est pas responsable des sauvegardes des usagers.
- Le joueur est responsable du matériel qu'il utilise.

Je reconnaissais avoir pris connaissance et accepte le règlement de l'Espace pixel:

Nom et prénom joueur.euse :

Lieu, date et signature :

Pour les mineurs :

Nom et prénom autorité responsable :

Lieu, date et signature :



(Bibliothèque municipale de Vevey, [sans date])

Annexe 9 : Protection iPad (câble antivol + fourre)

Figure 15 : Protection antivol iPad Maclock



(Maclock, [sans date])

Figure 16 : Câble antivol iPad Maclock



(Maclock, [sans date])

(même produit sous des angles différents avec et sans câble)

Tuto YouTube sur comment utiliser : <https://www.youtube.com/watch?v=eXJMARiBvLg>
Pour aller plus loin pour le matériel :

<https://tablettesenbibliotheque.wordpress.com/tablettes/materiel-de-mise-a-disposition/>

Figure 17 : Fourre protection iPad 7ème génération



(Apple, 2020)

Annexe 10 : Chablon politique numérique

En me basant sur quelques recherches et sur mon interprétation de ce que doit contenir une politique numérique, voici les questions auxquelles doit répondre une politique numérique. La présente charte a beaucoup été inspirée par le projet du 4^e de la bibliothèque municipale de la Cité à Genève.

Objectifs

- 1) Quel est l'objectif global ? (= le But général) **Attention : il faut que cet objectif soit en cohérence avec les missions de l'institution.**
- 2) Définir des objectifs spécifiques pour atteindre l'objectif global

Cadre stratégique : publics et offre

- 3) Définir le cadre stratégique :
 - a. Quel est le public visé ?
 - b. Quelles sont les règles d'accès ? Autrement dit, qui a accès à quoi et pendant combien de temps ? (Ex : avant 5 ans pas de numérique, à partir de 11 ans pas besoin d'être accompagné d'un adulte pour utiliser un ordinateur, le temps d'accès sur les écrans varient selon l'âge)
 - c. Quel est l'offre proposée (ce que la bibliothèque propose au public) ?

Collection

- 4) Quelle est la collection proposée (livres, applications, jeux vidéo, tablettes... ?)

Ressources

- 5) Quelles sont les ressources (humaines, matérielles, financières) ?
- 6) Former les bibliothécaires

Médiations/Activités

- 7) Définir des thématiques et activités => quelles sont les médiations possibles à faire ?
- 8) Créer des fiches de médiations pour les outils et ressources numériques (FAQ, guides explicatifs...)
- 9) Mise en place d'un calendrier des activités (par exemple avec des activités qui reviennent chaque mois, voire dédier un après-midi par semaine à une activité numérique)

Communication

- 10) Mettre en place des moyens pour communiquer et promouvoir les offres/médiations numériques auprès du public

Évaluation

- 11) Avoir des retours

Annexe 11 : Idées thématiques pour les 8-13 basées sur l'apprentissage à l'aide du numérique

Jeux ludiques

- Jeux ludiques accessibles sur PC/tablettes ou console
- Ateliers découverte

Apprendre l'informatique

- Apprendre à maîtriser une tablette, PC ou smartphone
- Initiation à la suite Office

Utilisation d'Internet

- Dossier thématique pour aider pour les exposés à l'école
- Ateliers recherche sur Internet

Création numérique

- Créer musique avec applis
- Créer une BD (Ex : Rosie BD)

Programmation / Robotique

- Scratch
- Thymio
- Minecraft

Sécurité/vie privée/prévention sur le net

- Ateliers réseaux sociaux
- Ateliers identité virtuelle
- Ateliers cyberharcèlement
- Créer bons mots de passe
- Thématique sur l'actualité

Note : la création numérique comprend la création avec des outils numériques

Annexe 12 : Affiche « Apprivoiser les écrans et grandir » de Serge Tisseron

Figure 18 : Règles des écrans 3-6-9-12

Apprivoiser les écrans et grandir

3 - 6 - 9 - 12

À tout âge,
choisissons ensemble les programmes,
limitons le temps d'écran, invitons les enfants
à parler de ce qu'ils ont vu ou fait,
encourageons leurs créations.

Avant 3 ans
L'enfant a besoin de découvrir avec vous ses sensorialités, et ses repères
Jouez, parlez, arrêtez la télé

De 3 à 6 ans
L'enfant a besoin de découvrir ses dons sensoriels et manuels
Limitez les écrans, partagez-les, parlez-en en famille

De 6 à 9 ans
L'enfant a besoin d'explorer les règles du jeu social
Créez avec les écrans, expliquez-lui Internet

De 9 à 12 ans
L'enfant a besoin d'explorer la complexité du monde
Apprenez-lui à se protéger et à protéger ses échanges
Restez disponibles, il a encore besoin de vous !

Après 12 ans
Il s'affranchit de plus en plus des repères familiaux
La tablette, la télévision et l'ordinateur, c'est dans le salon, pas dans la chambre.
Je paramètre la console de jeux.
J'interdis les outils numériques pendant le repas et avant le sommeil.
Jamais de télé dans la chambre.
Les outils numériques, c'est toujours accompagné, pour le seul plaisir de jouer ensemble.

3 - 6 - 9 - 12, des écrans adaptés à chaque âge

Avant 3 ans
Jouer avec votre enfant est la meilleure façon de favoriser son développement.
Je préfère les histoires lues ensemble, les comptines et les jeux partagés aux écrans.

De 3 à 6 ans
Je fixe des règles claires sur les temps d'écran.
Je respecte les âges indiqués pour les programmes.

De 6 à 9 ans
Je fixe des règles claires sur les temps d'écran, et je parle avec lui de ce qu'il y voit et fait.

De 9 à 12 ans
Je détermine avec mon enfant l'âge à partir duquel il aura son téléphone mobile.
Il a le droit d'aller sur Internet, je décide si c'est seul ou accompagné.
Je décide avec lui du temps qu'il consacre aux différents écrans.
Je parle avec lui de ce qu'il y voit et fait.
Je lui rappelle les 3 principes d'Internet.

De 9 à 12 ans
Mon enfant « surfe » seul sur la toile, mais je fixe avec lui des horaires à respecter.
Nous parlons ensemble du téléchargement, des plagiats, de la pornographie et du harcèlement.
La nuit, nous coupions le WiFi et nous éteignons les mobiles.
Je refuse d'être son « ami » sur les réseaux sociaux.

Après 12 ans

Diffusons cette affiche.
C'est tous ensemble que nous modifierons notre relation aux écrans.
Rejoignez nous sur <http://3-6-9-12.org>

“ J'ai imaginé en 2008 les repères « 3-6-9-12 » comme une façon de répondre aux questions les plus pressantes des parents et des pédagogues. ” Serge Tisseron

3-6-9-12. Apprivoiser les écrans et grandir, Ed. érès

(Tisseron, 2018)