

Dumolard Alix

Licence pro – LDJ – 2013

**Les animations jeunesse autour des tablettes numériques :
un élément de médiation vers ces outils ?**

Exemple de la réflexion menée à la bibliothèque Arlequin
dans le cadre du projet de la Bibliothèque Numérique de Référence

Bibliothèque Arlequin, Grenoble

Dumolard Alix

Licence pro – LDJ – 2013

**Les animations jeunesse autour des tablettes numériques :
un élément de médiation vers ces outils ?**

Exemple de la réflexion menée à la bibliothèque Arlequin
dans le cadre du projet des Bibliothèques Numériques de Références

Bibliothèque Arlequin

97 galerie de l'Arlequin, 38100 Grenoble

Stage effectué du 26 mars au 15 juin 2013

Responsable du stage : Eulalie Grospar

Correspondant pédagogique : Gérald Del Yelmo

Remerciements

Je remercie toute l'équipe des bibliothèques Arlequin et Prémol qui m'ont accueillie trois mois, qui ont su répondre à mes questions, m'aider quand j'en avais besoin et surtout qui ont été d'une compagnie très agréable. Je remercie tout particulièrement Eulalie Grospar qui était ma responsable de stage qui m'a offert un accompagnement régulier et de qualité. De plus je remercie Guillaume Hatt, responsable du service informatique du réseau des bibliothèques municipales de Grenoble avec lequel j'ai pu être en contact mon stage ayant un lien avec le numérique.

Je remercie également mon correspondant pédagogique, Gérald Del Yelmo, qui a pris le temps de répondre à mes questions, qui s'est montré très intéressé par le sujet sur lequel je travaillais et qui m'a suivi attentivement tout au long de ce stage.

Je remercie toutes les personnes qui ont pris le temps de répondre à mon enquête et celles qui, en plus, ont accepté d'avoir un entretien téléphonique avec moi. Tous les éléments qu'elles m'ont apportés m'ont été très précieux et très instructifs.

Je remercie également Charlotte Hoffstätter, stagiaire de Licence Professionnelle Littérature et Documentation pour la Jeunesse à la bibliothèque Eaux Claires Mistral, avec laquelle nous avons eu un certain nombre d'échanges et de rencontres, nos missions s'articulant toutes les deux autour des tablettes numériques et du public jeunesse. Avec elle, je remercie les autres stagiaires que ce soit de DUT ou d'Année Spéciale qui travaillaient autour des tablettes avec lesquelles j'ai pu avoir l'occasion d'échanger.

Merci enfin aux personnes qui m'ont aidé à relire ce mémoire.

Sommaire

Introduction	9
I. Le rôle de la bibliothèque autour de la médiation des tablettes numériques	11
A) Qu'est-ce que la médiation ?	11
a. La notion de médiation	11
b. Les animations ne sont pas nécessairement une médiation.....	11
B) Le rôle de la bibliothèque publique en lien avec la question des nouvelles technologies	13
a. Suivre l'évolution de la société	13
b. Permettre l'accès à tous	14
c. Un rôle de formation	15
C) La place aujourd'hui des tablettes numériques dans les bibliothèques	16
a. Un environnement encore expérimental en France	16
b. Peu de projets d'animations jeunesse mis en avant	17
c. Mise en place d'une enquête autour des animations jeunesse avec des tablettes numériques en bibliothèque	17
II. Les actions en amont autour de la mise en place de l'offre : un pré requis à la médiation	19
A) Être formés et informés	19
a. Pour accompagner, connaître soi-même l'outil et les contenus est évident.	19
b. ... mais souvent difficile à mettre en place	20
c. Exemple de ce qui a pu être fait à la bibliothèque Arlequin	21

B) Savoir faire des choix.....	22
a. Une abondance d'applications.....	22
b. Une sélection justifiée : la valeur ajoutée apportée par le bibliothécaire.....	23
c. Comment choisir ?.....	24
C) Connaître les recommandations quant à l'utilisation des écrans en fonction de l'âge.....	26
a. Des recommandations précises qui existent.....	27
b. Organiser les animations suivant ces recommandations afin de les faire connaître.....	29
 III. Les apports de l'animation dans la médiation autour des tablettes numériques	31
A) La possibilité de toucher un double public.....	31
a. Les publics des animations jeunesse.....	31
b. Une animation pour les enfants qui permet donc également une médiation pour les parents	32
c. Toucher ce double public : un aspect important à la bibliothèque Arlequin..	33
B) La garantie d'une présence	34
a. L'animation contrairement à d'autres mises en place de l'offre permet une présence.....	34
b. ... pour accompagner la découverte, l'utilisation de l'outil.....	34
c. Une présence nécessaire à la bibliothèque Arlequin	35
C) La possibilité d'approfondir la connaissance de l'outil et de ses contenus	36
a. Comportement des publics observés face à ces nouveaux outils : une tendance à parcourir ou à aller vers ce qu'ils connaissent déjà.....	36
b. L'animation : une possibilité de s'attarder sur un aspect de l'outil, une application particulière.....	37

Conclusion	39
Bibliographie	41
Liste des sigles et lexique des termes spécifiques employés	49
Liste des sigles	49
Lexique	49
Annexes	51
Annexe 1 : fiches profils.....	51
Annexe 2 : Le projet de la BNR et ce qui est fait dans ce cadre à Grenoble : contexte spécifique de mon stage.....	61
Annexe 3 : typologie des acteurs d'un projet.....	63
Annexe 4 : sélectionner des contenus pour la jeunesse.....	65
Annexe 4.1 : sites de critique d'applications à destination de la jeunesse	65
Annexe 4.2 : critères de sélection des applications.....	68
Annexe 5 : les animations autour des tablettes en bibliothèques.....	71
Annexe 5.1 : proposition d'animations que l'on peut mettre en place en bibliothèque avec la tablette	71
Histoires	72
Ateliers découvertes.....	77
Ateliers de créations.....	80
Jeu.....	83
Annexe 5.2 : retours d'expériences dans d'autres bibliothèques.....	84
Annexe 6 : nombre d'enfants et d'adultes présents lors des animations publiques à la bibliothèque Arlequin.....	89

Introduction

La tablette numérique n'est souvent pas un outil étranger pour les enfants. Une enquête a été menée en septembre 2012 par l'institut CSA à la demande d'Orange et de TerraFemina. Cette enquête permet de mieux comprendre la manière dont les enfants rentrent en contact avec les tablettes numériques*. Le public visé était les enfants entre 0 et 12 ans qui est aussi le public auquel je me suis intéressée tout au long de ce mémoire. Ainsi cette enquête intitulée *Tablette tactile : nouvelle nounou* montre que dans 71% des foyers disposant d'une tablette numérique, les enfants utilisent cet outil fréquemment ou de temps en temps et seulement dans 12% des cas l'enfant ne l'utilise jamais. Or on constate grâce à cette enquête que ce qui est le plus souvent acheté comme application* jeunesse ce sont des applications de jeux et que les applications plus éducatives ou qui racontent une histoire sont plus souvent achetées dans des familles où les parents sont cadres et/ou détenteurs d'un diplôme supérieur au bac. Or à la bibliothèque de l'Arlequin les publics sont plutôt précaires (13% de cadres contre 21% de chômeurs inscrits ce qui est beaucoup plus élevés que la moyenne nationale)¹. De plus cette enquête permet également de voir que 76% des parents pensent que c'est une bonne chose que leurs enfants se familiarisent tôt avec la tablette et pour 50% des parents cela représentera un avantage pour leur enfant dans le futur alors que seulement 12% considère cela comme un désavantage.

On est donc aujourd'hui dans ce contexte-là où les enfants sont très tôt amenés à utiliser la tablette numérique dans leur foyer. De plus on remarque que les enfants prennent très facilement en main ces outils. Or cette aisance ne veut pas dire que l'enfant sait tout faire et que l'on peut le laisser se débrouiller seul. Ainsi, alors que ma mission tournait autour d'une réflexion sur les animations que l'on peut mettre en place en bibliothèque pour la jeunesse avec des tablettes numériques puisque c'est l'utilisation que la bibliothèque Arlequin va en avoir, j'en suis venue à m'interroger sur la question suivante : en quoi les animations jeunesse autour des tablettes numériques peuvent-elles constituer un élément de médiation vers ces outils ?

Pour y répondre nous reviendrons dans un premier temps sur le rôle de la bibliothèque autour de cette notion de médiation et des tablettes numériques puis nous verrons que pour qu'il y ait médiation dans les animations, il est nécessaire de mettre en place certaines actions préalables et enfin nous nous pencherons sur les apports que ces animations jeunesse peuvent même apporter à la médiation autour des tablettes numériques.

¹ Cf. Annexe 1 : fiches profils. Fiche "profil" n°3 Les utilisateurs p. 56

I. Le rôle de la bibliothèque autour de la médiation des tablettes numériques

A) Qu'est-ce que la médiation ?

De nos jours, on assiste à une banalisation du mot médiation qui est très souvent utilisé sans qu'on ne sache toutefois réellement le définir.

a. La notion de médiation

Le mot de médiation vient du verbe latin "mediare" (medio, medias, mediare) qui signifie "partager entre deux", "être à son milieu/à moitié" ou "s'interposer"¹. Ainsi ce verbe transmettait à l'origine plus une idée de séparation. Toutefois on y distingue déjà les deux grandes visions qui existent aujourd'hui de la médiation.

La première vision définit la médiation comme un processus de résolution de conflit par l'intermédiaire d'un médiateur. Cette vision là qui date du XVI^e siècle et qui prédomine aujourd'hui même au niveau législatif, n'est pas celle qui nous intéresse. La deuxième vision définit la médiation comme un rôle particulier entre des personnes qui permet de servir d'intermédiaire ; *"un dispositif social d'accompagnement qui participe à la production d'un sens qui va impacter la personne"*². Ce dispositif nécessite une dimension humaine à l'un des deux bouts au moins. Tout en restant dans cette vision la Chambre Professionnelle de la Médiation et de la Négociation est, quant à elle, encore plus précise puisqu'elle définit la médiation comme *"un processus d'aide à la décision, visant la responsabilisation et l'autonomie des personnes, qu'il s'agisse ou non d'une situation de nature conflictuelle"*.

Ainsi la médiation est une démarche d'accompagnement qui apporte du sens à la personne qui reçoit cette médiation (apport par exemple de connaissances, savoirs faire qui importent à la personne). Or les animations ne permettent pas forcément tout le temps une telle médiation.

b. Les animations ne sont pas nécessairement une médiation

Tout au long de ce mémoire, nous parlerons plus souvent des animations que de l'animation. En effet, l'ABF* (Association des Bibliothécaires de France), distingue quatre types d'animations différentes : l'animation régulière (ateliers, clubs lectures...), l'animation ponctuelle (exposition...) et les "animations spectacles" (projection de films, concerts...) et enfin l'animation minimale (tables thématiques, listes d'acquisitions...)³. Toutefois il est tout de

¹ Quicherat, L. Daveluy, A. Dictionnaire latin-français. Paris : Librairie Hachette et c^{ie}, 1878. 476p.

² Définition de la médiation vu dans le cours Concepts et problématiques de l'Information-Communication de Laurence Balicco. 2013.

³ ABF. Le Métier de Bibliothécaire. 8^e édition. Paris : Édition du Cercle de la Librairie, 1988.

même intéressant de revenir sur le terme "animation". Celui-ci vient du mot latin "animatio" (animatio, onis, f) qui désigne l'infusion de vie¹. En effet l'animation part de l'idée de "rendre vivant".

C'est pourquoi, à l'idée de "simple distraction" que l'on peut trouver derrière ce terme, on peut opposer une définition qui tourne plus autour de la mise en valeur. L'INSEE* définit notamment l'animation comme "*des activités visant [...] à promouvoir la vie culturelle dans une collectivité*"¹ et l'ABF la définit de la manière suivante : "*Longtemps considérée comme visant à faire utiliser les collections, accroître les inscriptions. Fait connaître la bibliothèque, participe à son image en diversifiant l'offre*"². C'est en effet dans cet objectif de mise en valeur des collections, des services ou de la structure que les animations en bibliothèque sont souvent mises en place et cela est également valable pour la présence de la tablette numérique dans la bibliothèque puisque, selon l'enquête que j'ai menée³, 43% des bibliothèques qui mettent en place des animations jeunesse autour de cet outil le font afin de promouvoir la présence de l'outil dans la bibliothèque.

Néanmoins une deuxième définition des animations développée par Mathilde Thiriet⁴ annonce que l'animation a pour but initial de guider les usagers dans les collections. Cette définition va vers une idée de l'animation qui transmet à l'utilisateur un apport (en autonomie, en culture, etc.). Dans ce sens-là, on rejoint plus effectivement une démarche de médiation avec un accompagnement significatif pour les publics. Cela montre bien que l'animation peut poursuivre différents objectifs et que suivant ces objectifs la présence d'une médiation ne sera pas forcément garantie.

Cependant si la question de l'animation en bibliothèque se pose moins aujourd'hui alors qu'elle a longtemps été critiquée et mise au second plan, une autre question revient souvent : est-ce vraiment le rôle des bibliothèques et donc des bibliothécaires que de faire de la médiation vers les outils numériques dont la présence en elle-même dans la bibliothèque est parfois critiquée ?

¹ 435b animateurs socioculturels et de loisirs. IN INSEE [en ligne]. Disponible sur : <http://www.insee.fr/fr/methodes/default.asp?page=nomenclatures/pcses/n4_435b.htm>. (Consultation du 31 mai 2013).

² ABF. Le Métier de bibliothécaire. 12^e édition. Paris : Éditions du Cercle de la Librairie, 2010.

³ nous reviendrons sur cette enquête dont le rapport est disponible en document annexe avec notamment l'ensemble des résultats auxquels ce mémoire va régulièrement faire référence.

⁴ Thiriet, Mathilde. La formalisation de l'action culturelle [en ligne]. Mémoire d'étude, diplôme de conservateur de bibliothèque. ENSSIB. 2005. P. 10-15. Disponible au format PDF sur : <<http://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/document-788>>. (Consultation du 31 mai 2013).

B) Le rôle de la bibliothèque publique en lien avec la question des nouvelles technologies

Plusieurs textes permettent de définir le rôle des bibliothèques. Il y a tout d'abord le *Manifeste de l'Unesco** (Organisation des Nations Unies pour l'Éducation, la Science et la Culture) adressé aux bibliothèques publiques. Il donne les valeurs qu'elles doivent porter quelle qu'elles soient, quel que soit le pays où elles se trouvent et la culture dans laquelle elles s'inscrivent. Un deuxième texte très important est *La Charte des Bibliothèques* écrite afin d'établir, entre autres, les missions des bibliothèques et les droits des citoyens vis-à-vis de celles-ci.

a. Suivre l'évolution de la société

Une première caractéristique définie plus particulièrement par le *Manifeste de l'Unesco* concerne la nécessité de suivre les évolutions de la société.

On y lit en effet dans le chapitre sur les bibliothèques publiques : "*Les collections doivent refléter les tendances contemporaines et l'évolution de la société*". Cette volonté est très souvent fortement présente lors de l'insertion des tablettes numériques dans les bibliothèques puisque le numérique et ses outils deviennent de plus en plus présent dans la vie des occidentaux. En effet lorsque le Ministère de la Culture a fait part de son projet sur les BNR^{1*} (Bibliothèques Numériques de Référence), il a annoncé, par l'intermédiaire de Nicolas Georges, directeur du livre et de la lecture au Ministère de la Culture, que les bibliothèques publiques devaient être "*en phase avec l'évolution de la société*". Or c'est dans ce cadre du projet BNR (Bibliothèques Numériques de Référence) qui doit faire émerger des bibliothèques avec des offres de contenus et de services numériques innovants que les BMG* (Bibliothèques Municipales de Grenoble) développent, entre autre, une offre autour des tablettes numériques. Dans la même idée, Aurélie Brun, bibliothécaire à la BnF* (Bibliothèque nationale de France), a affirmé que c'était dans les missions de la BnF d'accompagner la mutation des supports².

Cette volonté s'exprime souvent dans les entretiens téléphoniques que j'ai pu effectuer dans la continuité de mon enquête : par le développement d'une offre de tablettes numériques, la bibliothèque souhaite notamment donner une image dynamique et Elen Legoux ajoute effectivement que cela permet de rester en phase avec l'image de la société³. Mais même si ce rôle a sa place, ce n'est souvent pas celui qui est le plus mis en avant face à d'autres rôles importants.

¹Cf. Annexe 2 : Le projet de la BNR et ce qui est fait dans ce cadre à Grenoble : contexte spécifique de mon stage p. 61

² Propos recueillis lors d'un entretien téléphonique avec Aurélie Brun, bibliothécaire à la Bibliothèque nationale de France, réalisé par Alix Dumolard le 28 mai 2013.

³ Propos recueillis lors d'un entretien téléphonique avec Elen Legoux, bibliothécaire à la bibliothèque de Viroflay, réalisé par Alix Dumolard le 22 mai 2013.

b. Permettre l'accès à tous

En effet une des principales caractéristiques des bibliothèques publiques que l'on retrouve aussi bien dans le *Manifeste de l'Unesco* que dans la *Charte des Bibliothèques* est qu'elles doivent permettre un accès à tous.

Cet accès à tous de la bibliothèque passe par la nécessité de ne mettre en place aucune discrimination. En effet le *Manifeste de l'Unesco* déclare que "*Les services de bibliothèque publique sont accessibles à tous, sans distinction d'âge, de race, de sexe, de religion, de nationalité, de langue ou de statut social.*" Mais cela passe aussi par des actions des bibliothèques qui, selon la *Charte des Bibliothèques*, "*doivent rendre leurs collections accessibles par tous les moyens appropriés, notamment par des locaux d'accès facile, des horaires d'ouverture adaptés aux besoins du public, des équipements de desserte de proximité et le recours aux techniques de communication à distance*".

Ainsi pour permettre cela, le *Manifeste de l'Unesco* annonce que "*Les collections et les services doivent faire appel à tous les types de supports et à toutes les technologies modernes*". Ainsi les tablettes numériques rentrent tout à fait dans cette question des différents types de supports et des technologies modernes. Et elles y rentrent d'autant plus que les tablettes numériques restent des objets assez chers à acquérir (entre 200 et 700 euros) même si le prix moyen qui était à plus de 500 euros en 2010 est tombé à 325 euros¹ et était prévu à 264 euros pour 2013². De plus, même si les contenus se remarquent par un prix peu élevé, les applications gratuites restent bien souvent celles téléchargées³. C'est pourquoi l'accès à tous qu'offre la bibliothèque permet de réduire ce que l'on appelle la fracture numérique : l'inégalité d'accès aux technologies numériques (le terme est plus souvent utilisé en lien avec Internet mais ne lui est pas exclusif).

Mais la fracture numérique ne concerne pas seulement les inégalités d'accès mais aussi d'usages. En effet avoir accès au numérique et savoir l'utiliser de manière à ce que cela apporte à l'individu n'est pas la même chose : le premier se base uniquement sur une possibilité d'accès matériel alors que le deuxième demande un capital social, culturel et technique. Ainsi offrir simplement un accès n'est pas suffisant même si c'est déjà important.

¹ Couderc, Raphaël. Communiqué de presse Bilan 2012 des marchés des biens techniques en France. Nuremberg : GFK, 2012. Disponible au format PDF sur : <http://www.gfkr.com/imperia/md/content/rt-france/cp_gfk_cc_bilan_2012_des_march__s_biens_techniques_en_france.pdf>. (Consultation du 1^{er} juin 2013).

² Chiffres clés : le marché des tablettes. IN ZDNet [en ligne]. 2013. Disponible sur : <<http://www.zdnet.fr/actualites/chiffres-cles-le-marche-des-tablettes-39789571.htm>>. (Consultation du 1^{er} juin 2013).

³ Chartier, Mathieu. Applications mobiles : les applications payantes ne concernent que 11% des téléchargements. IN PCWorld.fr [en ligne]. 2012. Disponible sur : <<http://www.pcworld.fr/telephonie/actualites,applications-mobiles-telechargements-gartner,531549,1.htm>>. (Consultation du 1^{er} juin 2013).

c. Un rôle de formation

C'est pourquoi la bibliothèque a aussi un rôle de formation. Si le *Manifeste de l'Unesco* ne parle que de permettre l'auto-formation, la charte des bibliothèques, elle, insiste plus sur ce rôle de formation.

En effet dès son premier article, elle souligne que cet accès à tous que nous évoquions précédemment doit permettre la formation du citoyen tel que voulu dans la Constitution qui reprend les principes politiques du préambule de la Constitution du 27 octobre 1946 : "*La Nation garantit l'égal accès de l'enfant et de l'adulte à l'instruction, à la formation professionnelle et à la culture*"¹. Même si par la suite, elle appuie essentiellement sur la formation aux méthodes de recherches des documents et des réseaux documentaires, la Charte des Bibliothèques affirme tout de même que : "*L'accès du public à l'information, à la formation et à la culture est d'abord assuré dans le cadre du réseau des bibliothèques de lecture publique*" et encore : "*Toute collectivité publique doit assurer l'accès des citoyens à la formation, l'information et la culture en favorisant le fonctionnement d'un service de lecture publique*". Ainsi on voit bien l'importance donné à ce rôle.

Néanmoins, cela ne veut pas dire que l'on peut reprendre ces mots pour justifier toutes les pratiques possibles et imaginables que l'on pourrait même en place dans les bibliothèques sous prétexte qu'il faut former. Mais la formation et l'information sur l'utilisation des outils numériques, comme l'ordinateur et maintenant la tablette numérique qui commence à le remplacer, trouve sa place en bibliothèque. En effet, ce sont des outils qui permettent d'accéder à des contenus culturels et c'est ce que rappelle le laboratoire de la BnF (lieu d'expérimentation des nouvelles technologies de lecture, d'écriture et de diffusion de la connaissance) : "*Le public, en s'appropriant les nouvelles formes de papier électronique, les tablettes numériques, les supports tactiles ou encore la réalité augmentée, peut se familiariser avec des outils qui révolutionnent son travail en salle de lecture, mais aussi ses pratiques individuelles en matière culturelle*"².

Au regard de ces rôles qu'exerce la bibliothèque, il ne semble donc pas étonnant de trouver des tablettes en bibliothèques, c'est pourquoi nous allons désormais voir quelle place cet outil qui reste encore assez récent prend dans les bibliothèques françaises.

¹ Préambule de la Constitution du 27 octobre 1946. IN Conseil Constitutionnel [en ligne]. 1946. Disponible sur : <<http://www.conseil-constitutionnel.fr/conseil-constitutionnel/francais/la-constitution/la-constitution-du-4-octobre-1958/preambule-de-la-constitution-du-27-octobre-1946.5077.html>>. (Consultation du 2 juin 2013).

² concept. IN Le Labo [en ligne]. BnF, 2012. Disponible sur : <<http://labo.bnf.fr/html/concept.htm>>. (Consultation du 6 juin 2013).

C) La place aujourd'hui des tablettes numériques dans les bibliothèques

Que ce soit en France ou à l'étranger, aucune étude ne permet d'établir un état des lieux sur la présence et l'utilisation des tablettes numériques en bibliothèque. Mais pour les bibliothèques qui s'y sont lancées, l'insertion des tablettes numériques est souvent encore quelque chose de très récent.

a. Un environnement encore expérimental en France

Afin d'avoir un aperçu plus clair du nombre de bibliothèque pouvant disposer de tablettes numériques, j'ai repris la carte "Prêt de liseuses et tablettes en bibliothèque" d'Aldus¹ qui recense plus de trois cent bibliothèques disposant de tablettes et/ou de liseuses. À partir de cette carte, je suis donc allée sur le site de chacune de ces bibliothèques afin de voir lesquelles disposaient réellement de tablettes. J'ai ainsi pu recenser un peu plus d'une centaine de bibliothèques disposant de tablettes numériques.

Le prêt de tablettes numériques s'il est pratiqué dans quelques bibliothèques étrangères (The Darien Library) n'est pas l'utilisation première de cet outil en France ; les tablettes numériques sont généralement laissées en consultation libre, intégrées aux pôles multimédias ou servent pour des animations, des ateliers de découvertes de l'outil. Mais pour décrire ces mises en place, les bibliothèques parlent souvent d'expériences, de laboratoire, d'expérimentations et des prêts de tablettes sont mis en place par certaines bibliothèques départementales afin de tester l'outil.

Ce caractère expérimental ressort également dans les résultats de l'enquête que j'ai pu mener. En effet parmi les bibliothèques qui ne mettent pas en place d'animations pour la jeunesse la raison est, pour la moitié d'entre elle (14 bibliothèques sur les 28 ayant répondu à la question), parce que la présence des tablettes numériques dans la bibliothèque est trop récente. Et lors des entretiens que j'ai pu mener, peu de bibliothèques ont déclaré qu'elles ne se considéraient plus comme étant en période d'expérimentation/de prise en main des tablettes. De plus, du côté des bibliothèques qui, elles, mettent en place des animations la jeunesse, ces animations permettent, pour 62% d'entre elles, de tester la réceptivité des publics face à ces outils et/ou ce qu'il est possible de faire avec cet outil dans le domaine des animations.

On voit donc bien que l'insertion des tablettes numériques est encore très souvent vue comme quelque chose d'expérimental. Néanmoins si certaines bibliothèques considèrent qu'il n'est pas encore possible de dire que les choses sont bien installées notamment car, de manière générale, tout ce qui se passe autour du marché des livres numériques jeunesse

¹Fourneux, Thomas. Prêt de liseuses et tablettes en bibliothèque. IN Google maps [en ligne]. 2013. Disponible sur : <<https://maps.google.fr/maps/ms?msa=0&msid=217057881769664868980.0004c29912fbdd0cb822e&ie=UTF8&t=m&source=embed&ll=46.760483,1.469585&spn=8.078674,11.973224>>. (Consultation du 30 avril 2013).

est encore en train de se mettre en place, il faut tout de même noter que pour d'autres bibliothèques (qui disposent bien souvent de tablettes depuis un an) la période d'expérimentation et de mise en place est considérée comme passée.

b. Peu de projets d'animations jeunesse mis en avant

Mais s'il est déjà difficile de déterminer quelles bibliothèques disposent de tablettes numériques, il est encore plus dur de trouver des retours sur des animations qui ont pu être faites.

Même si l'on peut en trouver, ces retours, souvent dans les blogs ou les sites des bibliothèques ou encore dans les journaux locaux, sont généralement assez succincts ou alors ne disposent pas d'informations très concrètes permettant d'avoir un réel aperçu de ce qui s'est fait. Cela n'est pas étonnant, ces articles sont généralement rédigés à l'intention des publics potentiels ou réels de la bibliothèque afin de tenir au courant sur la vie de celle-ci et de ce qui s'y passe, de promouvoir un service, etc. Le but n'est pas de faire un retour qui puisse permettre à un autre bibliothécaire de voir comment l'animation a été menée comme peut le faire la PBR* (Petite Bibliothèque Ronde). Celle-ci réalise des fiches projets, communique beaucoup sur ce qui a pu se faire chez eux, que cela ait marché ou non car cela peut toujours donner des idées et, comme le dit Morgane Derouet, ce n'est pas parce que cela n'a pas marché dans une bibliothèque que cela ne fonctionnera pas dans une autre. En effet les expériences ne sont pas transposables à l'identiques puisque chaque bibliothèque dispose de son contexte, de ses publics, etc.¹

Pour avoir des retours précis, il est alors souvent nécessaire de participer à des journées professionnelles qui deviennent de plus en plus nombreuses autour du thème des tablettes numériques ou de contacter directement la bibliothèque afin d'en savoir plus comme j'ai pu le faire à plusieurs reprises.

c. Mise en place d'une enquête autour des animations jeunesse avec des tablettes numériques en bibliothèque

C'est afin de palier à ce flou sans avoir à appeler systématiquement des bibliothèques qui n'auraient pas nécessairement du temps à consacrer pour des entretiens que j'ai décidé de mettre en place une enquête autour des animations jeunesse qui sont faites avec des tablettes numériques.

Cette enquête a été envoyée à 110 bibliothèques que j'avais préalablement identifiées comme disposant de tablettes numériques². Sur ces 110 bibliothèques, 74 bibliothèques ont répondu et ces résultats permettent de voir qu'il y a autant de bibliothèques qui mettent en

¹Retour sur la journée jeu vidéo en médiathèque. IN Médiathèques Villeurbanne [en ligne]. Disponible sur : <<http://mediatheques.villeurbanne.fr/2013/01/retour-sur-la-journee-jeu-video-en-mediatheque/>>. (Consultation du 14 juin 2013).

² Cf. Document annexe : rapport sur l'enquête "Les animations jeunesse autour des tablettes numériques en bibliothèque" p. 9

place de telles animations que de bibliothèques qui n'en mettent pas. Toutefois si on regarde les réponses données à la question "Pourquoi ne faites-vous pas d'animations jeunesse avec votre/vos tablette(s) ?", on remarque que la principale raison de ce choix est que la présence de la tablette dans la structure est trop récente (38%). De plus dans les champs de commentaires, huit bibliothèques (24% des bibliothèques qui ont signalé ne pas mettre en place d'animation pour la jeunesse avec les tablettes numériques) ont signalé qu'elles avaient l'intention d'en mettre en place alors qu'elles n'avaient pas nécessairement jugé la présence de la tablette trop récente dans la bibliothèque. Il est donc possible dans les années à venir que le nombre de bibliothèques proposant de telles animations devienne plus élevé que celui des bibliothèques n'en proposant pas.

Et ainsi grâce à cette enquête, on remarque que 70% des bibliothèques mettent en place des animations de découvertes de l'outil. Quant aux raisons qu'évoquent ces bibliothèques de mettre en place ces animations, la principale est de "faire découvrir l'outil au public" (78% des bibliothèques) et que les deux suivantes ont pour objectif de montrer aux publics des contenus différents de ceux dont ils peuvent avoir l'habitude (62% des bibliothèques) et/ou sélectionnés par les bibliothécaires (59% des bibliothèques). On voit donc bien que l'accompagnement de l'utilisation de la tablette numérique et de ses contenus est souvent une volonté de la part des bibliothèques qui disposent d'une offre autour de ces outils. Objectif d'accompagnement du lecteur qui est important pour se mettre dans une optique de médiation et non pas seulement de mise en valeur. Cependant mettre en place une réelle médiation n'est pas évident et en avoir seulement l'objectif n'est pas suffisant. C'est pourquoi nous allons voir dans la suite de ce mémoire qu'est-ce qui peut faire qu'autour d'une animation, on peut créer de la médiation vers les tablettes numériques.

II. Les actions en amont autour de la mise en place de l'offre : un pré requis à la médiation

Si la médiation a lieu pendant l'animation, tout comme cette dernière elle demande une préparation.

A) Être formés et informés

a. Pour accompagner, connaître soi-même l'outil et les contenus est évident

Pour proposer un accompagnement de qualité, il est tout d'abord nécessaire de connaître l'outil.

En effet cela permet de prévoir les éventuels problèmes techniques qui peuvent arriver, les palier, anticiper également les éventuelles questions. Être formé c'est déjà un confort pour le professionnel qui sera plus à l'aise s'il n'a pas l'impression qu'au premier imprévu, il sera coincé. Eulalie Grospar, responsable de la bibliothèque Arlequin, a veillé à ce que le dispositif de projection de la salle d'animation fonctionne : si d'ores et déjà les installations ne fonctionnent pas, elle sait que son équipe va être refroidie par la crainte des problèmes techniques. Il n'est pas nécessaire de tout connaître mais de connaître le minimum au moins en ce qui concerne l'aspect technique de l'outil. Certes face à l'enfant qui bien souvent prend l'outil en main en deux secondes, le professionnel peut se sentir dépassé mais il faut bien garder à l'esprit qu'il apporte toujours quelque chose de par le fait qu'il n'a pas qu'une connaissance technique qui peut-être plus ou moins approfondie. Le professionnel a aussi une connaissance de son public, de ce qui est adapté pour lui, etc. et ce sont tous ces aspects-là que le bibliothécaire vient ajouter en plus de la manipulation de l'outil et que l'enfant n'aura pas forcément.

Mais si savoir utiliser correctement l'outil est une chose, il est important de savoir transmettre pour un véritable accompagnement. Même si les animations, en dehors éventuellement de celles qui tournent réellement autour de la découverte de l'outil, ne demandent pas forcément d'avoir à donner de grandes explications, il y a souvent des gestes à savoir faire dès lors que les publics ont à manipuler la tablette. Il s'agit donc de savoir expliquer ces gestes ce qui n'est pas ou difficilement possible si déjà soi-même on n'est pas très à l'aise avec ces manipulations.

Ainsi ce besoin d'être formé est très important pour le confort des bibliothécaires qu'ils n'aient pas à manipuler un objet qu'ils ne connaissent pas bien devant un groupe de personne comme c'est le cas en animation. Mais être formé est aussi nécessaire pour garantir par la suite un accompagnement de qualité.

b. ... mais souvent difficile à mettre en place

Toutefois former demande de prendre du temps et de vaincre parfois certaines résistances.

Pour aller à l'essentiel de la manipulation de la tablette, une formation pas forcément très longue suffit mais cela demande que déjà une personne de l'équipe ait été formée ou se soit auto-formée pour pouvoir transmettre. À la bibliothèque de Viroflay, toute l'équipe a été formée pendant deux heures par deux des bibliothécaires qui s'étaient auto-formés et qui avaient reçu l'aide d'Apple qui s'était déplacé. De plus le matériel était resté un mois en interne afin que les bibliothécaires puissent se les approprier avant qu'ils soient accessibles au public¹. On voit donc bien que cette question de la formation n'est pas toujours évidente. Et pour réellement connaître les contenus, il est nécessaire de prendre du temps soit seul, soit en partageant les applications que l'on a pu voir. Évidemment il ne faut pas obligatoirement connaître toutes les applications dont l'on dispose mais savoir ce qu'une tablette peut renfermer comme différents types d'applications et ce que l'on peut en faire reste un minimum et encore une fois cela demande du temps.

Et ce temps peut parfois être démultiplié si on rencontre des résistances. Ces résistances viennent souvent du fait que soit les bibliothécaires ne jugent pas cette nouvelle offre pertinente en bibliothèque, soit ils se sentent dépassés par ces outils, soit ils pensent que cela demande trop de temps en plus de ce qu'ils ont déjà à faire. Et cela peut engendrer de la mauvaise volonté en raison du rejet de l'outil, une absence d'implication en raison d'un sentiment de ne jamais pouvoir sans sortir avec ces outils, etc. Autant d'éléments qui font que les choses vont s'éterniser. Soit parce que ces personnes ne vont pas s'impliquer, soit parce qu'elles vont même être contreproductives (sans même forcément s'en rendre compte) : en transmettant leur scepticisme, leur manque de motivation au reste des personnes, en revenant sur des points qui ont déjà été abordés, etc.². Le mieux est donc d'avoir pris le temps en amont de l'offre de sensibiliser l'équipe aux raisons de sa mise en place, des apports qu'elle peut avoir, de sa place dans la bibliothèque, etc. Mais même cela n'est pas toujours évident, on n'en a pas toujours le temps. Parce exemple à la bibliothèque Arlequin, les tablettes sont arrivées parce que les BMG ont été sélectionnées pour le projet BNR : les bibliothécaires n'étaient pas forcément au courant et cela a engendré des résistances en plus des autres qui ont pu exister.

Ainsi former toute une équipe est idéal afin qu'il n'y ait pas de clivage, que toute l'équipe même si elle ne participe pas forcément activement à cette mise en place de l'offre soit au courant de ce qu'il se passe dans sa bibliothèque. En tous les cas, même si ce n'est pas le mieux, il reste nécessaire d'avoir une personne référente sur le domaine afin de pouvoir gérer globalement l'offre, garder un œil dessus et cette personne est indispensable si toute

¹ Propos recueillis lors d'un entretien téléphonique avec Elen Legoux, bibliothécaire à la bibliothèque de Viroflay, réalisé par Alix Dumolard le 22 mai 2013.

² Cf. Annexe 3 : Typologie des acteurs d'un projet p. 63

l'équipe n'est pas formée afin que les bibliothécaires sachent à qui s'adresser s'ils ont besoin de savoir quelque chose.

c. Exemple de ce qui a pu être fait à la bibliothèque Arlequin

Ce besoin de formation et d'information s'est fait ressentir aussi à la bibliothèque Arlequin et c'est en partie pour palier au manque de temps pour réfléchir à cette nouvelle offre qu'Eulalie Grospart m'a pris en stage autour de cette problématique.

Toutefois avant mon arrivée, des réunions s'étaient déjà faites à l'échelle du réseau puisqu'il existe un "groupe tablette" qui permet de travailler autour de l'insertion des tablettes. Mais les rencontres de ce groupe ne sont pas toujours très régulières et tous les bibliothécaires n'y participent pas. Ainsi les bibliothécaires qui avaient été désignées pour s'occuper des tablettes à la bibliothèque Arlequin n'avaient pas forcément pu se rendre à toutes ces réunions. Une conférence a été donnée aussi lors de mon stage par Laure Deschamps pour les bibliothécaires du réseau afin de présenter l'outil et surtout les contenus. Par ailleurs un certain nombre de guides sont disponibles dans les dossiers informatiques des bibliothèques (organisation des applications, réglage du son) toutefois ils ne sont pas toujours évidents à trouver ; j'ai moi-même dû m'y reprendre à deux fois avant de retrouver enfin -un peu par hasard- le guide *Administration des iPads* rédigé par le service informatique qui avait été présenté à la dernière commission tablette à laquelle j'ai assistée le 7 mai 2013.

Puis Eulalie Grospart a profité de ma présence à la bibliothèque et du travail que j'effectuais pour instaurer toutes les deux semaines une réunion "spéciale tablette". Cette réunion n'était pas obligatoire (en dehors de quelques-unes) mais les bibliothécaires étaient fortement invités à y participer. Cette réunion a permis de revenir sur des points techniques basiques mais essentiel (fermer les applications ouvertes, ajouter ou supprimer des applications, sur quel réseau wifi se connecter...), de présenter rapidement les applications que l'on avait gardé sur la tablette et comment elles étaient rangées et enfin de présenter les différentes animations que l'on pouvait mettre en place à l'aide d'une tablette numérique par des exemples concrets que j'ai effectués lors de la dernière de ces réunions.

Ce travail de partage de ce que j'avais pu faire a été très important car il s'agissait vraiment de pouvoir faire en sorte qu'après mon départ, les bibliothécaires soient autonomes sur ce point. Et il a été d'autant plus important qu'il a vraiment permis à certaines personnes, soit de se sentir plus à l'aise avec l'outil, soit de les amener à reconsidérer l'outil qui était vu parfois comme un gadget qui n'avait vraiment sa place en bibliothèque.

Mais si la question de connaître l'outil et les contenus est importante, celle de la sélection des contenus est très importante aussi.

B) Savoir faire des choix

a. Une abondance d'applications

Chaque jour c'est plusieurs centaines d'applications qui voient le jour. En 2010 on comptait 600 nouvelles applications quotidiennes pour l'AppStore* d'Apple¹ alors que l'Android-Market commençait lui à atteindre les 500 nouvelles applications par jour. Pour avoir un ordre d'idée, en 2010, la production de livres a été de 67 278 titres² ce qui donnerait si la production était régulière environ 184 livres par jour. Il sort donc trois fois plus de nouvelles applications par jour qu'il ne sort de nouveaux livres. Et toutes ces nouvelles applications viennent s'ajouter à un catalogue déjà immense : en octobre 2012, les AppStore d'Apple et de Google atteignaient les 700 000 applications disponibles et The Sociable prévoyait en janvier que celui de Google atteindraient le million en juin 2013³.

Au niveau plus spécifiquement de la jeunesse, une enquête a été effectuée aux États-Unis⁴. Cette enquête montre que depuis quelques années le marché des applications pour la jeunesse est en pleine croissance. En 2009, le pourcentage d'applications qui s'adressaient aux enfants de maternelle était de 38% et celui des primaires de 12% et ont augmenté en 2011 pour atteindre respectivement 58% et 19% alors que le pourcentage des applications qui s'adressaient aux adultes passaient de 57% à 40%. Cette enquête évidemment se passait aux États-Unis toutefois même si le marché français des applications est encore jeune par rapport à celui anglophone, il n'est pas incongru de généraliser cette tendance du marché des applications jeunesse à la France. Alexis Vivant de Grotthuss, directeur de développement à la maison d'édition numérique GoodByePaper (française malgré le nom qui peut induire en erreur), affirme en allant dans ce sens : "*Le marché des applications, notamment celles pour enfants, est en constante augmentation*"⁵. En effet cette prise de conscience du fait que les enfants sont des cibles intéressantes au niveau des tablettes n'est pas spécifique aux États-Unis, on le voit bien avec le développement récent d'un grand nombre de tablettes adaptées spécifiquement pour les enfants.

¹ Gary, Nicolas. 600 nouvelles applications chaque jour sur l'AppStore. IN ActuaLitté [en ligne]. 2011. Disponible sur : <<http://www.actualitte.com/acteurs-numeriques/600-nouvelles-applications-chaque-jour-sur-l-appstore-22893.htm>>. (Consultation du 30 avril 2013).

² Observatoire de l'économie du livre. Économie du livre, le secteur du livre : chiffres-clés 2009-2010. Service du livre et de la lecture, Direction générale des médias et des industries culturelles, 2011, Paris. 4 p.

³ McCarra, Darren. Google Play will hit one million apps this June. IN The Sociable [en ligne]. 2013. Disponible sur : <<http://sociable.co/mobile/google-play-will-hit-one-billion-apps-this-june/>>. (Consultation du 5 juin 2013).

⁴ Gentaz, Nathalie. Ebooks pour enfants un marché en pleine expansion. IN ActuaLitté [en ligne]. 2012. Disponible sur : <<http://www.actualitte.com/applications/ebooks-pour-enfants-un-marche-en-pleine-expansion-32102.htm>>. (Consultation du 5 juin 2013).

⁵ Citation trouvée dans l'article : Le marché porteur des applications pour enfants. IN Hors les murs [en ligne]. 2012. Disponible sur : <<http://ipjblog.com/horslesmurs/2012/02/22/le-marche-porteur-des-applications-pour-enfants/>>. (Consultation du 5 juin 2013).

Ainsi le problème n'est pas tant de trouver des applications jeunesse étant donné l'abondance des applications existantes¹ et l'arrivée chaque jour de nouvelles applications mais de sélectionner les applications à installer sur les tablettes de la bibliothèque.

b. Une sélection justifiée : la valeur ajoutée apportée par le bibliothécaire

Il est donc évident qu'il est nécessaire d'effectuer une sélection parmi les applications disponibles mais il est important aussi de signaler que –comme pour tous les contenus disponibles à la bibliothèque- cette sélection doit être justifiée.

En effet comme l'annonce l'ABF dans *Le Métier de Bibliothécaire "La sélection est une affaire de bibliothécaires et doit être menée sur des critères professionnels"*². Ces critères se basent sur la valeur du document mais aussi son usage possible par le public et sa place dans les collections. Ainsi cette justification permet d'une part d'éviter que le bibliothécaire ne se base sur des goûts personnels qui ne sont pas forcément ceux des publics et qui restreignent la diversité des collections que l'on pourrait avoir et cette justification qui se base sur des critères très concrets permet de réduire les risques de censure : le bibliothécaire doit être capable d'expliquer ses choix à autrui.

Mais cette sélection est aussi source d'une forte valeur ajoutée. En effet cette sélection qui se veut objective prend à la fois en compte des critères de qualités et d'intérêts pour les publics ainsi elle dispose d'une valeur ajoutée qu'elle n'aurait pas eu si, en caricaturant, elle s'était simplement faite comme ça en prenant les contenus qui nous tombaient sous la main. Néanmoins il reste important de garder à l'esprit qu'il ne s'agit de convaincre le public que la sélection qui est faite est forcément celle qui lui convient. Par cette exigence on montre seulement des contenus de qualité dont les publics n'ont pas forcément connaissance et, qu'à partir de cela, ils puissent développer un esprit critique afin de faire leurs propres choix. Car tous les contenus ne conviennent pas nécessairement tous à tout le monde de la même manière qu'une personne n'est pas obligée d'aimer tous les albums ou tous les romans disponibles dans le fonds de la bibliothèque.

À la bibliothèque Arlequin, en plus de tous les points précédents qui ont pu être cités, cette sélection est jugée importante pour une autre raison. Dans cette bibliothèque, les enfants sont très utilisateurs des ordinateurs à des fins essentiellement et même presque uniquement de jeux (suivis bien souvent de Facebook et de visionnage de vidéos sur YouTube). Des tentatives de présenter des contenus culturels intéressants ont été faites. Par exemple des sélections de sites avaient été faites, à une époque, qui avaient été présentées sur un portail auquel les utilisateurs avaient accès sur les postes informatiques. Toutefois

¹ L'abondance d'applications jeunesse concerne essentiellement les 0-7 ans ; l'offre pour les 10-12 ans est quant à elle encore assez pauvre (Source : Retour sur le premier Bookcamp jeunesse. IN Cylapp [en ligne]. 2013. Disponible sur : <<http://blog.cylapp.com/retour-sur-le-premier-bookcamp-jeunesse/>>. (Consultation du 30 avril 2013).).

²ABF. *Le Métier de bibliothécaire*. 12^e édition. Paris : Éditions du Cercle de la Librairie, 2010.

ces tentatives ne se sont pas révélées concluantes, les sites n'étant pas visités. Or cette capacité de sélection qui n'est pas possible sur les ordinateurs l'est avec les tablettes. La volonté n'est donc pas de brider l'accès aux jeux mais de considérer qu'il est plus intéressant de proposer des contenus différents et souvent payants sur la tablette que de proposer des contenus dont ils peuvent avoir accès par ailleurs à la bibliothèque sur l'ordinateur ou chez eux sur les téléphones portables ou les tablettes de leur parents (ou parfois même leurs tablettes personnelles car cet outil devient un cadeau de plus en plus courant même pour les enfants).

Mais une fois que l'on s'est accordé à dire que la sélection était importante, le fait que la production est immense rend difficile dans les faits cette sélection.

c. Comment choisir ?

Sélection qui peut sembler d'autant plus difficile quand on est confronté à un outil et donc des contenus nouveaux. De plus il est rarement possible de tester les applications avant de les acquérir. Aussi pour faciliter/accompagner ce travail, j'ai identifié différentes méthodes grâce aux échanges que j'ai pu avoir et ce que j'ai pu observer.

Les sites de critiques

La première méthode consiste à s'appuyer sur des sites qui effectuent des critiques et des sélections d'applications jeunesse comme la Souris Grise, DecliKids...¹ Sur ces sites qui sont souvent très actifs et très intéressants, les critiques complètes qui se basent généralement sur des critères très précis permettent d'avoir un bon aperçu des applications sans les avoir testées. Ainsi les bibliothécaires à qui je présentais des applications me demandaient souvent comment je savais tout ce qu'il fallait faire, tout ce qu'il était intéressant de voir alors que je découvrais parfois en même temps qu'eux un contenu mais c'était bien souvent parce que j'étais allée lire ce qu'on en disait sur ces sites de critiques. Mais ces sites proposent souvent à leur tour un nombre assez important d'applications qui si elles sont critiquées par ces sites c'est bien souvent qu'elles sont déjà d'une certaine qualité. Aussi il reste encore nécessaire parmi ces contenus déjà sélectionnés, de faire un choix propre à la bibliothèque, à ses besoins.

De plus en ce qui concerne plus spécifiquement les animations, se baser sur ces sites n'est pas toujours ce qu'il y a de mieux, explique Morgane Derouet : ces critiques se font dans l'optique d'une utilisation individuelle de l'enfant ou une utilisation d'un parent avec un enfant mais pas dans celle d'une médiation vers un groupe de personnes. Du coup certaines applications, qui reçoivent de bonnes critiques sur ces sites, ne marcheront pas lors d'animation alors que des applications peut-être moins belles seront plus adaptées à une telle utilisation.²

¹ Cf. Annexe 4.1 : sites de critique d'applications à destination de la jeunesse p. 65

² Propos recueillis lors d'un entretien téléphonique avec Morgane Derouet, bibliothécaire à la Petite bibliothèque Ronde, réalisé par Alix Dumolard le 17 mai 2013.

Établir ses propres critères de choix

Une deuxième méthode consiste à construire ses propres critères de choix pour que les applications choisies correspondent exactement à ce que l'on recherche comme qualité, fonctionnalité, etc. Le problème c'est que ces critères peuvent être très nombreux¹ et certains nécessitent de pouvoir tester l'application pour pouvoir juger s'ils correspondent à nos attentes. Ainsi la PBR sur les 800 applications qui ont pu être téléchargées, seulement 50 ont été gardées mais sans aller aussi loin, j'ai pu constater ce phénomène aussi à l'Arlequin. Sur les plus de 300 applications qui peuvent être adaptées à un public jeunesse disponible au téléchargement dans l'espace de stockage de l'AppStore, nous n'en avons installé qu'une trentaine en supprimant toutes les applications gratuites incomplètes ou remplies de publicité, les applications de jeu (type Fruit Ninja, AngryBirds, jeux de courses...), les applications qui ne marchaient pas, les applications qui se répétaient (puzzle, coloriage...), pour lesquels la spécificité de la tablette n'était pas prise en compte...

Charlotte Hoffstätter, stagiaire à la bibliothèque Eaux-Claires Mistral qui travaillait sur la problématique "*Sélectionner des ressources numériques (applications) à destination d'un jeune public en bibliothèque municipale : enjeux et méthodes*", a été confrontée à ce problème des critères qui nécessitent de pouvoir tester les applications pour pouvoir juger. Évidemment on peut toujours passer par les versions gratuites quand elles existent mais cela demande du temps. Ainsi malgré l'établissement d'une liste de critères, elle est revenue à la première méthode pour établir une sélection d'applications pour la bibliothèque.

Cette méthode peut donc venir en complémentarité avec la consultation des sites de critiques qui ont déjà testé les applications et qui peuvent donc compléter l'avis que l'on se fait de l'application. Toutefois se pose encore la question de comment connaître à la base les applications qui existent, vers quoi on se dirige, etc.

Rechercher et choisir des applications en fonction de ses besoins

Une troisième méthode consiste donc à rechercher des applications en fonction de ses besoins et des actions culturelles à venir dans la bibliothèque comme c'est le cas à la PBR. Ainsi on ne recherche pas des applications un peu au hasard parce qu'elle reçoit une bonne critique des sites ou parce qu'elle correspond à une application qui, selon les critères choisis par la bibliothèque, est intéressante. En fonctionnant comme cela, on peut trouver encore de très nombreuses applications au vu de la production et des éditeurs développant des contenus numériques intéressants pour la jeunesse qui deviennent plus nombreux et ont un catalogue qui s'enrichit.

S'appuyer sur cette méthode est plus intéressante, car même s'il existe un grand nombre d'applications géniales autour du musée du Louvres ou de la Joconde pour les enfants, on n'en a pas besoin de dix. Même s'il existe un nombre d'histoires numériques très intéressantes, très belles qui utilisent bien les fonctionnalités de l'outil, on va peut-être essayer de rechercher plus des documentaires et des applications musicales intéressantes qui sont plus

¹ Cf. Annexe 4.2 : critères de sélection des applications p. 68

rare. Concernant plus ce qui est activité culturelle, on peut chercher à acquérir des applications en fonction des événements qui vont avoir lieu à la bibliothèque pour pouvoir y intégrer la tablette. Par exemple, Laurence Guillemain, coordinatrice petite enfance du réseau des BMG, m'a demandé pendant mon stage si je pouvais trouver des applications autour des éléphants en prévision du mois des petits lecteurs en octobre pour lequel l'invité d'honneur sera Benjamin Chaud, le dessinateur des histoires de Pomelo, un éléphant rose. Et pour cela je ne suis pas passée par les sites de critiques sur lesquels je n'ai par ailleurs rien trouvé.

Avec cette méthode, la question de connaître l'application en amont de la sélection se pose moins. Évidemment comme pour un livre, il est préférable d'avoir pu lire ou au moins d'avoir pu parcourir le contenu pour se faire une idée mais, toujours comme pour les livres, on n'en a pas toujours la possibilité ni le temps et l'on se base alors sur des critiques, des résumés et des captures d'écrans qui permettent déjà d'avoir un bon aperçu.

Ainsi même si la dernière méthode paraît la plus viable, on remarque que bien souvent des passerelles peuvent se faire entre les différentes méthodes et qu'elles ne sont pas forcément incompatibles. Néanmoins il reste encore difficile de faire ces choix, c'est un gros travail mais la PBR a lancé un projet de constitution d'un catalogue d'applications qui auront déjà été testées en bibliothèque ce qui peut ouvrir pour l'avenir des perspectives intéressantes au niveau de la sélection.

C) Connaître les recommandations quant à l'utilisation des écrans en fonction de l'âge

La question de l'utilisation des écrans par la jeunesse fait souvent débat. Même s'il existe des avantages à cette utilisation qui ne sont d'ailleurs pas toujours très connus, les risques sont beaucoup plus mis en avant et on sensibilise beaucoup les adultes que ce soient les parents ou les personnes qui sont en lien avec les enfants (animateurs, professeurs...) sur ces aspects. Les ordinateurs et notamment beaucoup Internet, la télévision, les jeux vidéos et maintenant la tablette numérique, tous ces écrans connaissent leurs lots d'avertissements qu'il est important de connaître mais qui conduit souvent ces adultes qui ne maîtrisent et ne connaissent pas toujours bien l'outil à se focaliser sur ces mauvais côtés et à devenir très critiques et défiant à leur encontre ou qui, pour ne pas prendre de risques, préfèrent ne pas les utiliser.

Or il est sûr de nos jours que l'on ne peut plus passer à côté des écrans (espace de socialisation, moyens d'accès importants à l'information et à la culture...) et il faut savoir que si effectivement il est nécessaire de faire très attention aux écrans devant lequel l'enfant est passif (télévision, DVD même ceux qui se veulent adaptés au jeune public...), les écrans interactifs et notamment la tablette numérique conviennent bien mieux aux enfants.

a. Des recommandations précises qui existent

En effet les tablettes numériques suivent le développement cognitif de l'enfant dès son plus jeune âge. Toutefois cela ne veut pas dire que l'on peut se permettre de faire tout et n'importe quoi et il faut savoir qu'il existe des recommandations très précises concernant l'utilisation des écrans par les enfants et celles-ci ont été récemment compulsés dans un avis de l'Académie des sciences *L'enfant et les écrans*¹. J'ai donc essayé de compiler ici les recommandations plus spécifiques à la tablette numérique que l'on trouve pour les 0-12 ans.

Les 0-2 ans

Pour cette tranche d'âge, la tablette numérique est très intéressante en raison de son interactivité et du fait que l'enfant puisse toucher. En effet contrairement aux écrans passifs qui peuvent être très néfastes au jeune enfant (images trop rapides pour qu'il puisse suivre, génération d'angoisses, etc.), la tablette numérique s'insère dans le développement cognitif de l'enfant. Toutefois cela ne change pas le fait que l'enfant à cet âge a essentiellement besoin de se construire des repères spatiaux-temporels dans un univers tangible et réel.

Il est donc nécessaire d'alterner l'usage de la tablette avec des activités qui permettent à l'enfant de toucher différents objets, d'apprendre à appréhender les distances, la préhension, etc. ou même d'utiliser l'écran en parallèle d'une telle activité. C'est d'ailleurs en cela que l'application 10 doigts de l'éditeur Marbotic est très intéressante et innovante puisqu'il est possible de combiner, à l'application, un jeu en bois de chiffres qui grâce à des capteurs peut interagir avec la tablette et ainsi combiner l'écran et le développement moteur de l'enfant².

Entre 0 et 2 ans l'enfant commence d'ores et déjà à développer sa connaissance du monde mais aussi de lui-même. C'est ce que P. Rochat dans *Le monde des bébés* appelle le soi écologique : "*une conscience spécifique et différenciée de son corps et de ses actions sur les objets de son environnement*". Or le monde d'aujourd'hui se construit aussi beaucoup autour du numérique, aussi il est important d'intégrer à cette conscience les tablettes numériques à condition que les contenus auxquels on expose l'enfant soient adaptés à son âge. De plus cette utilisation ne doit pas se faire seule afin de garder une certaine vigilance. Elle doit donc être accompagnée par un adulte ou même un grand-frère/une grande sœur plus âgé.

2-6 ans

Cet accompagnement nécessaire lorsque l'enfant utilise l'outil doit se retrouver avec la tranche d'âge des 3-6 ans. En effet la possession personnelle d'une tablette à cet âge présente plus de risques que d'avantages (repli sur soi...). Mais cet accompagnement doit être porteur d'échanges. À cette période, on apprend à distinguer et à jouer avec le réel et le vir-

¹Bach, Jean-François, Houdé, Olivier, Léna, Pierre, Tisseron, Serge, et al. *L'enfant et les écrans*. Institut de France Académie des sciences, 2013. 124p.

² 10 chiffres. IN Marbotic [en ligne]. Disponible sur : <<http://www.marbotic.fr/materiel/>>. (Consultation du 7 juin 2013).

tuel (imitation, on "fait semblant") mais avec la capacité, que les bébés n'avaient pas, de le faire en différé (construction de la pensée symbolique). Et c'est en commençant à créer des images qui imitent le réel sur les écrans que l'enfant peut comprendre que, tout comme les créations qu'il fait sur écrans, les images qu'ils voient sur ceux-ci ne sont pas le réel mais une simulation du réel. C'est notamment cette prise de conscience que l'adulte doit accompagner d'un échange. De plus les écrans et notamment la possibilité de se mettre dans la peau d'un personnage dans tout ce qui est jeu vidéo pour les enfants lui permettent d'acquérir une vision moins égocentrée et à considérer les différents points de vue.

Le temps d'usage doit être contrôlé et il ne faut pas laisser l'enfant cumuler le temps devant les écrans (tablettes puis télévision puis...) au dépend d'autres activités. Dès cet âge-là, on peut sensibiliser l'enfant à une pratique modérée et autorégulée des écrans : il doit apprendre quand il est dans le réel et le virtuel et quand il faut passer de l'un à l'autre car c'est l'âge aussi où d'ores et déjà l'enfant peut se réfugier dans un monde de virtuel.

6-12 ans

C'est la tranche d'âge idéal pour informer les enfants sur ce qu'est le numérique, comprendre comment ils l'utilisent, pour leur apprendre à s'autoréguler. En plus de cette information et de cet apprentissage, il est important de faire confiance aux enfants quant à leurs pratiques afin de les responsabiliser. De plus une pratique coopérative de l'outil est conseillée afin qu'il ait un apprentissage tôt du fait que l'écran n'est pas qu'un outil individuel.

Enfin l'utilisation des écrans pour des jeux de types actions améliore les capacités d'attention visuelle (meilleure exploration du champ visuel, flexibilité, attention qui peut se porter simultanément sur différentes choses). Toutefois même si ces effets positifs ont été démontrés¹, il reste nécessaire d'être très vigilant car, à cet âge-là, une consommation excessive d'écran peut avoir bien plus d'effets négatifs (troubles de la vision, manque d'activités sportives et sociales, manque de sommeil...). C'est pourquoi il faut continuer à sensibiliser l'enfant à une pratique modérée et autorégulée.

Le temps d'utilisation

S'il existe d'ores et déjà des études qui montrent qu'au delà de deux heures passées par jour devant un écran non-interactif l'enfant perd, entre autre, 7% (par heure supplémentaire) d'intérêt à l'école et 6% d'habiletés mathématiques, diminue la concentration, favorise le surpoids, entrave le développement du langage, il semblerait que les écrans interactifs soient moins problématiques. Il existe toutefois toujours un risque de troubles du sommeil et il est évident que la présence d'un écran dans la chambre de l'enfant est déconseillée. Il se pose aussi la question de l'addiction ou de la dépendance aux écrans pour lesquelles rien encore n'a été démontré mais il est sûr que chez certains enfants, on observe une consommation excessive d'écran. C'est pourquoi même s'il n'existe pas de durée très précise annoncée pour l'utilisation des écrans interactifs dont fait partie la tablette numérique, des durées limi-

¹ effets des jeux d'actions démontrés en psychologie expérimentale rapporté dans l'étude de M. Dye *Differential development of visual attention skills in school-age children* (2010).

tées sont encouragées afin d'offrir à l'enfant des activités diverses notamment sportives et sociales qui sont indispensables à son développement.

Ces recommandations ne sont donc pas si alarmistes que ce que l'on peut bien souvent entendre mais cela est aussi dû au fait comme je l'ai déjà mentionné que la tablette est un écran interactif qui convient mieux à l'enfant qu'un écran passif.

b. Organiser les animations suivant ces recommandations afin de les faire connaître

Avoir conscience de ces recommandations est important car, dans l'apprentissage des bons usages du numérique, l'école et la famille sont souvent cités comme ayant un rôle. Or l'école est souvent dépassée par ces questions même si dans certains endroits cet apprentissage s'est très bien développé et la famille, quant à elle, ignore souvent ces recommandations où en ont une connaissance très vague. Le but n'est pas d'intervenir sur ce qu'il se passe à la maison ou d'éduquer les parents mais si les acteurs qui ont connaissance de ces recommandations ne les appliquent pas alors on ne peut pas demander aux adultes qui n'en ont pas la connaissance de les mettre en œuvre par la suite si même les exemples qu'ils peuvent voir ne sont déjà pas adaptés.

Ainsi pour les 0-2 ans, puisqu'il faut privilégier l'alternance et les parallèles entre le numérique et les objets physiques, il est préférable de ne pas concevoir des animations uniquement autour de la tablette. Cela peut se faire par des lectures hybrides qui associent à une lecture d'une histoire numérique, une lecture d'une histoire papier, les créations hybrides qui associe à une création numérique une création physique¹. De plus le besoin qui naît alors de construire les animations en plusieurs temps permet d'avoir une durée passée sur la tablette limitée comme cela doit être le cas et de renouveler l'attention des plus petits qui ont un temps de concentration très court.

Pour les 2-6 ans, la création d'images et de contenus numériques est importante puisque comme nous avons pu le voir, c'est à cet âge-là que l'on apprend que ce que l'on voit sur les écrans n'est qu'une simulation du réel. Donc, même s'il ne faut pas négliger les alternances physiques/virtuels possibles, les ateliers de créations complètement numériques sont intéressants aussi². De plus tout ce qui est jeu et notamment jeu dans lequel on peut se mettre dans la peau d'un personnage est intéressant pour le développement des capacités d'observations mais aussi pour comprendre la notion de points de vue et développer une vision moins égocentrée. Dans ce sens, on peut citer l'application "Il était des fois"³ qui joue sur

¹Cf. fiches "Histoires hybrides" et "Ateliers de créations hybrides" de l'annexe 5.1 : proposition d'animations que l'on peut mettre en place en bibliothèque avec la tablette p. 75 et 82

² Cf. fiche "Ateliers de créations numériques" de l'annexe 5.1 : proposition d'animations que l'on peut mettre en place en bibliothèque avec la tablette p. 81

³Il était des fois : pour réinventer la narration sur tablette tactile (iPad). IN DecliKids [en ligne]. 2013. Disponible sur : <<http://www.declickids.fr/il-etait-des-fois-pour-reinventer-la-narration-sur-tablette-tactile-ipad/>>. (Consultation du 11 juin 2013).

cette notion de points de vue et qui s'adresse aux enfants à partir de 3/4 ans : en tournant la tablette on découvre le point de vue de chacun des protagonistes. Néanmoins cette application en raison de la manipulation de la tablette qu'il faut faire, demande à ce qu'elle soit vue lors d'une histoire numérique non-projetée¹.

À l'âge de 6-12 ans, il est intéressant de favoriser les pratiques coopératives autour de l'écran. Cela peut se faire autour d'ateliers de créations notamment ce que j'ai appelé les ateliers de créations de contenus qui permettent d'impliquer tout un groupe autour de la création d'un livre numérique, d'un imagier, etc.² ou autour d'une histoire sous forme de jeux vidéos qui demandent à ce que les enfants (et même les adultes s'ils sont présents) discutent entre eux et s'entraident pour faire avancer l'histoire, aider le héros à résoudre des énigmes...³

À tout âge, il est important d'impliquer les parents/les adultes accompagnateurs dans l'animation pour qu'ils partagent ce moment avec l'enfant, que se crée un échange autour de ce que l'enfant fait et non pas qu'ils soient juste présents. Marion Leullier rapporte par exemple qu'à la bibliothèque de l'Alliance, où a eu lieu une animation de découvertes de différentes applications, les parents étaient souvent assis un peu en retrait par rapport aux enfants et discutaient entre eux. Même si des échanges ont pu être possibles avec les bibliothécaires présentes, que les parents ont aimé le parallèle entre les livres et la tablette qui était fait (ce qui sont déjà de très bonnes choses), il est dommage et assez révélateur en même temps de voir que les parents partagent peu les moments que leurs enfants passent sur les écrans. Non-partage qui trouve sa source dans plusieurs raisons qui se recoupent parfois : le manque de maîtrise/de connaissance qu'ont ou pensent avoir les adultes, le fait que parce que les enfants prennent en main très vite l'outil on peut les laisser se débrouiller, le fait que l'utilisation d'une tablette est vue comme quelque chose d'individuel et que c'est un bon moyen d'occuper l'enfant, etc.

Mais s'il est important d'apprendre à l'enfant dès le plus jeune âge à s'autoréguler, à avoir une attitude responsable et éclairée vis-à-vis de l'utilisation qu'il a de la tablette numérique, toucher les parents est important afin notamment de transmettre ces recommandations. Or toucher ce public est l'un des avantages de l'animation mais ce n'est pas le seul est c'est ce que nous allons voir désormais.

¹ Cf. fiche "Histoires numériques non-projetées" de l'annexe 5.1 : proposition d'animations que l'on peut mettre en place en bibliothèque avec la tablette p. 73

² Cf. fiche "Ateliers de créations de contenus" de l'annexe 5.1 : proposition d'animations que l'on peut mettre en place en bibliothèque avec la tablette p. 80

³ Cf. fiche "Histoires sous forme de jeu vidéo" de l'annexe 5.1 : proposition d'animations que l'on peut mettre en place en bibliothèque avec la tablette p. 83

III. Les apports de l'animation dans la médiation autour des tablettes numériques

A) La possibilité de toucher un double public

a. Les publics des animations jeunesse

À priori, comme son nom l'indique, les animations jeunesse touchent un public jeunesse et quand on prépare une animation, on la prépare en fonction de l'âge du public, du nombre d'enfants qui seront présents, etc.

Pourtant qui dit enfants, dit bien souvent adultes aussi ; ces adultes qui les accompagnent et qui sont en vérité les interlocuteurs premiers auxquels les bibliothèques s'adressent. On pense bien évidemment aux parents et éventuellement aux grands parents qui sont en vérité le public premier des communications autour des événements jeunesse et qui sont même souvent cités (Cf. image ci-contre¹). Ces communications montrent de par le graphisme, le langage, les images utilisées que l'on cible un public enfant selon une convention tacite : même si la communication s'adresse à l'adulte, celui-ci s'attend à ce que cette communication montre que l'animation est adaptée pour les enfants. Mais ces adultes ce sont aussi

les assistantes maternelles, les instituteurs qui sont invités à venir à la bibliothèque et qui parfois mettent en place en partenariat ces accueils. Il y a donc un véritable échange qui s'organise entre les bibliothécaires et les adultes autour de ces animations destinées à la jeunesse bien avant que l'enfant lui-même ne soit impliqué dans cette animation.

Et ces mêmes publics sont généralement par la suite présents lors de l'animation. Par exemple à l'Arlequin, on voit que les animations publiques ont touché plus de 925 enfants et de 400 adultes². C'est pourquoi je parle "des publics" des animations jeunesse. Et ce public adulte est souvent plus impliqué qu'on ne pourrait le penser par l'animation. Évidemment il y assiste s'il est présent mais il peut s'y intéresser par goût personnel ou pour voir aussi ce que l'on propose à son enfant, il peut s'y impliquer en se prenant au jeu s'il y a un phénomène de questions/réponses, en chantant, etc. et/ou en interagissant avec l'enfant qu'il accompagne (en initiant l'échange et/ou en répondant à une sollicitation de l'enfant). Et cette interaction peut se poursuivre au-delà même de ce qui peut être observé par le bibliothécaire

Les petites oreilles

Des histoires, des jeux de doigts et des chansons à partager entre les tout-petits (0-3 ans) et leurs parents.

■ MERCREDI 12 JUIN À 10H
BIBLIOTHÈQUE TEISSEIRE-MALHERBE
12, ALLÉE CHARLES PRANARD



¹ Extrait du n°40 des "rendez-vous" (brochure éditée par les BMG présentant leur programmation)

² Cf. Annexe 6 : nombre d'enfants et d'adultes présents lors des animations publiques à la bibliothèque Arlequin p. 89

en dehors de la bibliothèque : échange avec l'adulte présent lors de l'animation ou non (l'enfant qui raconte à ses parents le fait qu'il est allé avec sa classe à la bibliothèque, etc.).

Ainsi même si le public enfant est le premier auquel on pense, il n'est pas négligeable de considérer qu'il existe un double public à ces animations destinées à la jeunesse.

b. Une animation pour les enfants qui permet donc également une médiation pour les parents

Or, notamment en tout ce qui concerne les recommandations autour de l'usage des écrans, il est important de toucher les publics adultes.

En effet à la bibliothèque, l'enfant est à priori assuré de trouver un contenu sélectionné, adapté à son âge avec une présence adulte (puisque l'on est dans le cadre d'une animation), etc. Or à la maison, l'enfant est plus souvent confronté à des contenus gratuits. En effet alors que dans 71% des foyers l'enfant utilise fréquemment ou de temps en temps la tablette, on constate que dans seulement 38% des foyers une application jeunesse a été achetée¹. Or ces applications gratuites contiennent souvent de la

publicité non seulement sans rapport avec le contenu et qui s'adresse à un public adulte (réservation pour des hôtels...) et parfois même dont le contenu n'est pas adapté à un public de moins de 18 ans (cf. capture d'écran ci-contre²). Et on constate que bien souvent à la maison, la tablette numérique est utilisée pour "occuper l'enfant" comme on peut poser l'enfant devant une télévision pour



pouvoir vaquer à ses occupations sans être dérangé. Or, nous avons pu le voir avec les recommandations, l'utilisation des écrans par les enfants nécessite de faire attention à certains éléments (contenus, temps d'exposition...) dont les adultes n'ont pas toujours connaissance bien qu'ils exposent les enfants à ces outils.

Donc toucher les parents et faire de la médiation envers les parents et les adultes en général est important non pas pour les éduquer mais pour qu'ils puissent à leur tour devenir médiateur comme le souligne Morgane Derouet lors d'une journée d'étude "jeux vidéos en bibliothèque : quels projets pour quelles médiations ?"³. C'est important mais difficile comme

¹ Chiffres issus de l'enquête *Tablette tactile : la nouvelle nounou* ?réalisée par l'institut CSA sur la demande d'Orange et de TerraFemina. Disponible sur : <<http://img.terrafemina.net/images/docs/csa%20-%201201286%20-%20observatoire%20orange-terrafemina%20-%20vague%2013.pdf>>. (Consultation du 14 juin 2013).

² Capture d'écran prise dans l'article suivant : Diaz, Jesus. Educational Apps' Advertising Introduce Kids to Scientology, Guns, Casinos and Sex. IN Gizmodo [en ligne]. 2012. Disponible sur : <<http://gizmodo.com/5894441/educative-apps-advertising-introduce-kids-to-scientology-guns-casinos-and-sex>>. (Consultation du 11 juin 2013).

³ Enregistrement de l'intervention disponible dans l'article : Retour sur la journée jeu vidéo en médiathèque. IN Médiathèques Villeurbanne [en ligne]. Disponible sur : <<http://mediatheques.villeurbanne.fr/2013/01/retour-sur-la-journee-jeu-video-en-mediathèque/>>. (Consultation du 14 juin 2013).

cela a été souligné lors de la table ronde "Comment éduquer à l'image aujourd'hui ? La médiation en question"¹ à laquelle j'ai pu assister. Il faut donc encourager la présence des adultes lors de ces animations : Morgane Derouet insiste sur l'importance de la communication pour inciter les parents à assister aux animations que l'on propose à leurs enfants. De même il faut privilégier cette présence des adultes afin de pouvoir échanger avec eux sur ces outils qui ne leur sont pas toujours familiers et pour lesquels ils ont même parfois de la méfiance quand ils ne les rejettent pas. La BnF par exemple accorde un temps aux adultes pendant que les enfants assistent à une histoire numérique afin de répondre à leurs questions, de leur faire visiter le laboratoire de la BnF, de présenter ce lieu particulier...

Toucher ce double public est important mais difficile et cela l'est particulièrement à la bibliothèque Arlequin.

c. Toucher ce double public : un aspect important à la bibliothèque Arlequin

À la bibliothèque Arlequin, le public jeunesse est très présent (50% du public a moins de 13 ans) et, phénomène qui n'est pas spécifique à la bibliothèque Arlequin, c'est un public très facilement intéressé par tout ce qui est numérique. Cela se concrétise à la bibliothèque Arlequin par une forte fréquentation des ordinateurs par le public jeunesse. Mais surtout ce sont des enfants qui viennent souvent seuls et ce nombre d'enfants non accompagnés est en augmentation.

Cela s'explique par la grande précarité de certaines familles là où la bibliothèque reste un lieu d'accueil gratuit comme le souligne *Le Métier de Bibliothécaire* de l'ABF : "*Il faut [...] garder à l'esprit que, dans certaines zones urbaines, la bibliothèque est le seul lieu public ouvert à tous, gratuit et accueillant...*"². En effet une autre raison de cette forte fréquentation d'enfants non accompagnés réside aussi dans la fragilité des équipements socioculturels du quartier. Enfin, cela s'explique aussi par le fait que la bibliothèque se trouve dans un quartier entièrement piétonnier ce qui assure une sécurité d'accès au lieu.

Des efforts sont déjà menés par la bibliothèque pour remédier à ce phénomène qui pose problème (question de la responsabilité en cas de soucis, gestion des enfants en bas-âge présents parfois des demi-journées entières, débordements qui gênent les autres usagers, etc.). Ainsi une présence des parents est demandée pour les inscriptions et les réinscriptions des enfants de moins de sept ans et, pour ceux de plus de sept ans, la présence des parents ou un contact téléphonique avec eux est demandé. En outre la bibliothèque s'attache à maintenir un fort temps d'accueils des scolaires et s'appuie sur eux pour toucher les parents. Il est sans doute difficile de mesurer l'impact d'un tel travail toutefois il est loin d'être nul puisque durant mon stage j'ai pu voir à plusieurs reprises des parents venir à la bibliothèque

¹ Table ronde qui a eu lieu lors du premier Rendez-vous de l'image organisé par la Maison de l'Image "Les jeunes et les écrans : créateurs, spectateurs... Comment éduquer à l'image aujourd'hui ?" le 29 mai 2013.

² ABF. *Le Métier de bibliothécaire*. 11^e édition. Paris : Éditions du Cercle de la Librairie, 2007.

avec leurs enfants sur la demande de ces derniers qui ont fréquenté la bibliothèque avec l'école.

Ainsi il est important d'inscrire cette nouvelle offre dans cet effort qui est l'un des objectifs pour 2013 de la bibliothèque plutôt que de ne réfléchir les animations jeunesse qu'en terme d'un public jeunesse et oublier ce public adulte que l'on peut toucher par ce biais et que justement la bibliothèque cherche déjà à atteindre.

B) La garantie d'une présence

a. L'animation contrairement à d'autres mises en place de l'offre permet une présence...

Les bibliothèques ont trois grandes possibilités de mise en place de l'offre concernant les tablettes numériques en bibliothèque : soit elles les prêtent, soit elles les mettent en consultation sur place (sur réservation ou non), soit elles s'en servent pour faire des animations et en l'occurrence des animations en direction de la jeunesse. C'est le cas, comme nous avons déjà pu le voir d'après l'enquête que j'ai menée, de la moitié des bibliothèques disposant de tablettes numériques.

Ces animations, contrairement aux autres mises en place, permettent une présence qui est absente lors du prêt. Bien sûr on peut accompagner ce prêt de documents explicatifs pour assurer une meilleure compréhension de l'outil et des contenus et assurer tout de même de cette manière un certain accompagnement. C'est ce qui est fait à The Darien Library qui inclue avec l'iPad un ensemble de documents qui expliquent aux parents comment utiliser la technologie avec les enfants, quels sont les temps d'écrans conseillés, comment choisir des applications pour ses enfants... Et cette présence n'est pas non plus toujours facile à assurer lors de la consultation sur place : en effet celle-ci se faisant pendant les horaires d'ouverture, le bibliothécaire aura, surtout s'il y a du monde à la bibliothèque, sûrement déjà des tâches à mener (circulation des documents, renseignements...) et n'aura pas toujours la possibilité de consacrer du temps à la personne découvrant/utilisant la tablette.

Or d'après l'enquête que j'ai pu mener, 32% des bibliothèques qui mettent en place des animations pour la jeunesse autour des tablettes numériques le font notamment pour "créer un temps où le bibliothécaire est présent..."

b. ... pour accompagner la découverte, l'utilisation de l'outil

... et peut répondre aux questions des usagers autour de cet outil". En effet cette présence n'est pas négligeable pour plusieurs raisons.

La possibilité de répondre aux questions est importante et n'est pourtant pas toujours mesurée à l'avance par les bibliothécaires. En effet plusieurs retours que j'ai eus soulignaient ces questions non attendues mais très présentes qui viennent, certes, de la part des adultes la plupart du temps mais des adultes qui, comme nous avons pu le voir, sont présents lors

de ces animations jeunesse. C'est même une bonne chose qu'ils s'intéressent à l'outil et aux recommandations qui l'entourent (les deux sujets sur lesquels ils posent généralement des questions). Mais cela demande à la personne qui réalise l'animation de pouvoir répondre à ces questions d'où tout le travail préalable à mener sur la formation et la connaissance des recommandations. Ces questions amènent aussi parfois le bibliothécaire à s'interroger un peu sur son rôle avec l'impression de se transformer en représentant d'Apple ou de Google mais il faut bien comprendre que ces échanges n'ont pas pour but de vendre l'outil mais d'aider ces personnes à mieux le connaître et à leur montrer une utilisation qui peut en être faite et qui peut être intéressante et valorisante pour l'enfant sans prétention d'avoir là la seule utilisation possible et intéressante de l'outil.

Mais cette présence ne consiste pas seulement à répondre aux questions même si elle est beaucoup visible ainsi. C'est aussi un accompagnement par des consignes, des indications, un travail autour de la manière dont l'outil est utilisé ce qui change complètement de l'utilisation que l'on peut avoir seul. Car certes les enfants prennent très vite en main l'outil, bien plus vite que ne le font bien souvent les adultes. Cependant cela ne veut pas dire qu'ils sont capables d'en retirer toutes les possibilités et d'en comprendre tous les enjeux. Cela ne retire pas non plus à l'adulte son rôle d'accompagnateur et de prescripteur : la brochure *Accompagner les pratiques médiatiques et numériques des jeunes (2012)* souligne en effet que "*Comme dans d'autres domaines, les jeunes ont besoin de limites, d'explications et d'expériences pour progresser*". Le manque d'encadrement des pratiques autour du numérique diminue pour les enfants la possibilité qu'ils fassent, de ce qui peut être un simple loisir, un véritable capital informatique qui pourra lui être utile dans bien des domaines dans notre société actuelle, grosse consommatrice du numérique.

Ainsi cette présence permet de ne pas laisser l'enfant seul face à un outil qui n'est pas aussi inné que ce que l'on voudrait bien croire et qui demande, comme tout apprentissage, un accompagnement.

c. Une présence nécessaire à la bibliothèque Arlequin

Cette présence est donc utile comme ailleurs à la bibliothèque Arlequin mais elle l'est aussi en raison, comme nous avons pu le voir auparavant, de la forte fréquentation des enfants non-accompagnés.

La bibliothèque Arlequin dispose de deux tablettes : une destinée aux adultes avec un profil centré plutôt sur la presse qui devrait être mise en libre service et une destinée à la jeunesse dédiée uniquement à de l'animation. Or ce choix de ne pas faire de libre service avec la tablette jeunesse de l'Arlequin s'est fait après avoir expérimenté pendant trois jours la mise en place de la tablette adulte en libre service. Cette tablette disposait encore à l'époque d'applications assez variées et notamment de jeux (AngryBirds...) et de musique (claviers de piano, xylophones...) or si les deux premiers jours (un mercredi et un vendredi) les choses sont restées assez calmes, la tablette a dû être retirée le samedi. Celle-ci était installée dans l'espace presse, un espace où seul généralement les adultes vont. Néanmoins les enfants avaient fini, malgré l'endroit où elle était, par repérer la tablette et se l'étaient ap-

propriée, utilisant les jeux, les applications de musique en groupe dans un espace normalement tranquille sans la présence du coup des parents pour gérer cela. La tablette adulte a donc été enlevée le temps de faire du tri dans les applications afin de ne garder que des contenus sélectionnés et qui correspondent à ce profil presse¹ et il a été décidé que la tablette enfant ne serait pas mise en libre service pour éviter les débordements.

Ainsi le choix d'utiliser cette tablette pour des animations se justifie en grande partie par cette possibilité d'accompagner l'utilisation que les enfants pourraient en avoir plutôt que de les laisser seuls sur cet outil comme ils le sont déjà face à l'ordinateur sans qu'il n'y ait de réelle présence adulte à un quelconque moment qui permet un échange, une aide, qui présente quelles applications sont adaptées à son âge, etc. Mais une présence qui permet aussi un contrôle, une régulation dans une bibliothèque comme celle de l'Arlequin où la forte fréquentation des enfants seuls amène parfois des débordements. Mais cette présence n'est pas le seul avantage de l'animation qui permette de mieux connaître l'outil et les contenus.

C) La possibilité d'approfondir la connaissance de l'outil et de ses contenus

a. Comportement des publics observés face à ces nouveaux outils : une tendance à parcourir ou à aller vers ce qu'ils connaissent déjà

Lorsque les enfants découvrent une tablette, on observe presque systématiquement un comportement assez caractéristique que l'on retrouve en bibliothèque. En effet lors des réunions du "groupe tablette", lors de la conférence donnée par Laure Deschamps ou lors des entretiens téléphoniques que j'ai pu mener, il ressort que les enfants lors de leurs premières confrontations à la tablette adoptent assez souvent deux comportements très typiques.

Un premier comportement consiste à passer rapidement sur un peu tous les contenus sans réellement rien regarder : on zappe comme sur la télévision. Et cela n'est pas un travers présent que chez les enfants, moi-même, ayant eu la tablette de la bibliothèque entre les mains afin de voir les différentes applications qu'on y trouvait, je n'ai fait que parcourir un certain nombre d'entre elle, n'ayant pas le temps de toutes les voir de A à Z. C'est ainsi d'ailleurs que me retrouvant face à l'application "EyePaint" que j'ai ouvert pas plus d'une minute, je me suis dit "encore une application de coloriage" et je l'ai refermée alors qu'EyePaint ne consiste pas juste à colorier en cliquant sur une couleur et en choisissant la zone où appliquer cette couleur comme bien souvent mais à remplir les zones à l'aide de photos ce qui est plus original.

¹ ceci s'est passé avant mon stage qui a débuté le 26 mars, toutefois la tablette adulte n'a toujours pas été remise en consultation sur place : en effet même si nous avons fait le tri nécessaire, les applications de presse ne fonctionnent pas toutes donc la bibliothèque Arlequin attend que ces applications soient utilisables pour réinstaller cette tablette.

Le second comportement consiste à aller vers des contenus qu'ils connaissent déjà et vers les jeux. Ces contenus sont souvent des applications qu'ils peuvent aussi retrouver sur les portables de leurs parents ou frères et sœurs : AngryBirds, Temple Run... et dont ils reconnaissent bien souvent l'icône. Pour les encourager à aller voir d'autres contenus, différents choix peuvent être faits. Laure Deschamps conseille notamment aux bibliothécaires de réfléchir quant à la décision de mettre ou non sur la tablette ces applications que les enfants peuvent rencontrer par ailleurs. Mais ce second comportement n'est pas toujours étranger au fait que les enfants se retrouvent perdus face à la masse d'applications inconnues qui s'offre souvent à eux quand ils découvrent ces tablettes et se dirigent donc vers les contenus qu'ils connaissent. C'est pourquoi Laure Deschamps conseille également de ne mettre qu'une petite sélection d'applications sur les tablettes que l'on peut changer régulièrement par la suite si on le souhaite.¹

Mais l'animation en elle-même permet également d'encourager l'enfant à découvrir des contenus qu'il ne connaît pas et à le faire en profondeur et non pas en zappant d'une application à l'autre.

b. L'animation : une possibilité de s'attarder sur un aspect de l'outil, une application particulière

En effet l'animation vient souvent à l'encontre de ce phénomène d'attraction vers ce qu'ils connaissent déjà ou de zapping.

Tout d'abord parce que l'animation se fait autour d'applications bien particulières, qui ont été sélectionnées et qui ne sont souvent pas celles vers lesquelles les enfants se dirigent en premier lieu. J. Lowe annonce que lors de leurs ateliers de découvertes de la tablette, divers contenus sont présentés aux enfants afin de leur montrer qu'il n'y a pas que des jeux, même s'il y en a, mais aussi des histoires sur lesquels il met l'accent. Et grâce à cette présentation, les enfants ont plus de facilité par la suite à revenir sur ces applications pour les approfondir même lorsqu'ils se retrouvent seuls sur les tablettes disponibles en libre service à la bibliothèque d'Herblay.²

Et ces applications, qui normalement ont été vues en profondeur à l'avance pendant la préparation de l'animation par le bibliothécaire, ne sont pas seulement parcourues, surtout si l'animation se fait entièrement autour d'une application ce qui est régulièrement le cas. Les enfants découvrent ainsi l'application dans sa totalité plutôt que de seulement l'ouvrir, voir rapidement ce que c'est avant de passer à autre chose sans forcément avoir eu le temps de réellement comprendre le principe de l'application (comme moi avec EyePaint) et de voir toutes les possibilités offertes qu'elle offre et toutes les interactions dans les histoires qui viennent les enrichir, etc.

¹ Conseils donnés par Laure Deschamps lors de la conférence Souris Grise ayant eu lieu à la bibliothèque Kateb Yacine pour les bibliothécaires de Grenoble.

² Propos recueillis lors d'un entretien téléphonique avec J. Lowe, bibliothécaire à la bibliothèque d'Herblay, réalisé par Alix Dumolard.

Mais pour arriver à cela, il faut connaître soi-même les applications ce qui se fait beaucoup lors de la sélection d'où une nouvelle fois l'importance de tout le travail préalable pour préparer la médiation sans quoi tous ces avantages que les animations peuvent lui apporter sont gâchés.

Conclusion

L'offre de tablettes numériques en bibliothèque est encore jeune mais ne cesse de croître et avec elle apparaît une offre d'animations jeunesse autour de cet outil. Or la bibliothèque dispose d'un véritable rôle autour des outils numériques, rôle de suivis de la société, d'accès à tous et de formation et c'est donc dans ce cadre que l'offre des tablettes numériques s'inscrit. L'État lui-même désire valoriser cet aspect des bibliothèques et c'est ainsi, qu'entre autres actions autour des bibliothèques et du numériques, le ministère de la Culture a lancé un projet Bibliothèques Numériques de Référence afin de développer des bibliothèques qui ont des propositions autour du numérique innovantes autant dans les contenus que dans les services offerts. Les Bibliothèques de Grenoble ont été sélectionnés pour faire partie de ce projet et c'est ainsi que la bibliothèque Arlequin a développé à son tour une telle offre avec notamment une tablette numérique jeunesse dédiée uniquement aux animations.

C'est donc dans ce contexte-là que mon stage s'est inscrit et que j'ai été amenée à développer une réflexion autour de la médiation et des animations jeunesse avec des tablettes numériques. Cette réflexion m'a permis notamment de développer un ensemble de proposition d'animations qui pouvaient se faire avec les tablettes numériques mais m'a surtout permis de voir que l'animation ne garantissait pas la médiation suivant les objectifs que celle-ci poursuit. J'en suis donc venue à m'interroger plus en profondeur sur ce qui en amont de l'animation permettait cette démarche d'accompagnement des publics. Trois éléments sont donc essentiels pour garantir une bonne médiation : être formé sans quoi il ne peut pas y avoir d'accompagnement, ensuite savoir sélectionner sur des critères professionnels les contenus qui seront par la suite ceux utilisés lors des animations, et enfin connaître les recommandations autour de l'utilisation des écrans pour adapter les animations à l'enfant, à ses besoins en fonction de son âge, etc.

Mais cette réflexion m'a même amenée plus loin que cela puisqu'elle m'a permis de voir que l'animation elle-même était une mise en place de l'offre des tablettes numériques qui possède des caractéristiques qui permettent une meilleure médiation si elles sont bien prises en compte. La première des caractéristiques est que l'animation permet de toucher un double public : les adultes et les enfants or la médiation est aussi importante pour ces deux publics. La deuxième caractéristique est que l'animation permet une présence qui garantit un meilleur accompagnement. Enfin la dernière caractéristique est que l'animation permet d'approfondir la connaissance de l'outil et surtout des contenus. Toutefois ces avantages ne sont possibles que si les actions préalables ont été faites : difficile de répondre aux questions si l'on n'a pas été formé, de connaître les contenus s'il n'y a pas eu de réelle sélection au préalable, etc. On ne peut donc pas faire l'impasse sur toute la partie de réflexion et d'actions préalables à l'animation si l'on veut garantir une médiation de qualité.

Et ce sont tous ces éléments que cette réflexion m'a apporté que la bibliothèque Arlequin va pouvoir réutiliser par la suite dans la mise en place de son offre. Ce afin de mettre en place des animations au cours desquelles une réelle médiation sera présente vers l'outil et les contenus, en plus des propositions d'animations que j'ai pu faire.

Bibliographie

Notion de médiation

Balocco, Laurence. Médiation. Concepts et problématiques de l'information-communication. Licence professionnelle Littérature et documentation pour la Jeunesse : IUT2 Grenoble. 2013.

- cours reçu dans le cadre de la licence professionnelle Littérature et Documentation pour la Jeunesse qui revient sur des notions importantes dans les métiers de l'Information-Communication.

Caune, Jean. Les territoires et les cartes de la médiation ou la médiation mise à nu par ses commentateurs. IN Les enjeux [en ligne]. Disponible sur : <http://w3.u-grenoble3.fr/les_enjeux/2010-dossier/Caune/index.html>. (Consultation du 24 mai 2013).

- cet article est très complet aussi je ne me suis servie que de la première partie qui revient à la base de la notion de médiation avant de partir dans des considérations plus complexes qu'il n'était pas pertinent de décrire dans le cadre de la définition qu'il était nécessaire que je donne.

Chourrot, Olivier. Le bibliothécaire est-il un médiateur ? IN BBF [en ligne]. 2007, tome 52, n°6. Disponible sur : <<http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2007-06-0067-000>>. (Consultation du 1^{er} juin 2013).

- article qui revient sur le flou qui existe autour de la notion de médiation en rapport avec le métier de bibliothécaire.

Patrascu, Marcela. Saisir les pratiques sociales du point de vue de leur organisation. Revisiter le concept de médiation. IN Les enjeux [en ligne]. 2010. Disponible sur : <http://w3.u-grenoble3.fr/les_enjeux/2010-dossier/Patrascu/index.html>. (Consultation du 24 mai 2013).

- comme pour l'article de Jean Caune, cet article qui désire revisiter la notion de médiation fait une analyse très complète de cette notion mais a aussi comme avantage de revenir sur ce qui fait la base de cette notion.

Rouzé, Vincent. Médiation/s : un avatar du régime de la communication ? IN Les enjeux [en ligne]. 2010. Disponible sur : <http://w3.u-grenoble3.fr/les_enjeux/2010-dossier/Rouze/index.html>. (Consultation du 24 mai 2013).

- article qui revient sur l'étymologie que mot médiation avant d'en présenter les différentes définitions que ce mot peut avoir aujourd'hui.

Séverin, Marie-Renée. Définition et étymologie du mot médiation. IN Association MediAne [en ligne]. Disponible sur : <<http://associationmediane.free.fr/articles/mediation2.htm>>. (Consultation du 24 mai 2013).

- article qui reprend différentes définitions tirées du Larousse afin de retracer l'étymologie et la définition du mot médiation.

Médiation. IN Wikipédia [en ligne]. Disponible sur : <<http://fr.wikipedia.org/wiki/M%C3%A9diation>>. (Consultation du 24 mai 2013).

- article de Wikipédia sur la médiation.

L'animation

Angé, Caroline. Écriture spécialisée. Licence professionnelle Littérature et Documentation pour la Jeunesse : IUT2 Grenoble. 2013.

- cours reçu dans le cadre de la licence Littérature et Documentation pour la Jeunesse. Ce cours permettait notamment de voir comment adapter sa communication au public en prenant en compte le fait que c'est un adulte qui la lit mais qu'elle communique sur un événement jeunesse.

Belvèze, Damien. L'animation en bibliothèque en France et au Québec [en ligne]. Mémoire d'étude, diplôme de conservateur de bibliothèque : ENSSIB. 2004. P. 11-14. Disponible au format PDF sur : <<http://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/document-601>>. (Consultation du 31 mai 2013).

- cette partie du mémoire s'attache à définir le terme d'animation.

Thiriet, Mathilde. La formalisation de l'action culturelle [en ligne]. Mémoire d'étude, diplôme de conservateur de bibliothèque. ENSSIB. 2005. P. 10-15. Disponible au format PDF sur : <<http://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/document-788>>. (Consultation du 31 mai 2013).

- ce mémoire définit dans un premier temps plusieurs termes comme l'animation et la médiation. Si je me suis beaucoup intéressée à la partie sur l'animation, je me suis peu appuyée sur la définition de médiation car elle partait sur une autre vision encore que les deux que j'ai pu traiter dans mon mémoire.

L'animation en bibliothèque. IN Savoie-biblio [en ligne]. 2012. Disponible sur : <http://www.savoie-biblio.com/col_gauche/services/expositions/version_2010/memento/animation.htm>. (Consultation du 14 juin 2013).

Pourquoi animer une bibliothèque ? IN Bibliothèque départementale de prêt du Calvados [en ligne]. 2011. Disponible sur : <<http://bdp.calvados.fr/cms/accueilBDP/la-vie-des-bibliotheques/boite-a-outils/l-animation-en-bibliotheque/pourquoi-animer-une-bibliotheque>>. (Consultation du 14 juin 2013).

- articles qui ne définissent pas l'animation mais qui reviennent sur ses objectifs.

Le contrat d'association : secteur animation. IN associathèque [en ligne]. Disponible sur : <<https://www.associatheque.fr/fr/guides/creer/association-animation.html>>. (Consultation du 14 juin).

- article qui redéfinit de plusieurs manières l'animation.

Rôle et missions des bibliothèques publiques

Conseil Supérieur des Bibliothèques. Charte des Bibliothèques [en ligne]. 1991. Disponible au format PDF sur : <<http://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/document-1096>>. (Consultation du 28 mai 2013).

- charte écrite afin d'établir entre autres les missions des bibliothèques et les droits des citoyens vis-à-vis de celles-ci.

Unesco. Manifeste de l'Unesco sur la bibliothèque publique. IN United National Educational, Scientific and Cultural Organization [en ligne].1994. Disponible sur : <http://www.unesco.org/webworld/libraries/manifestos/libraman_fr.html#1>. (Consultation du 28 mai 2013).

- manifeste qui donne les valeurs qu'elles doivent porter quelle qu'elles soient, quel que soit le pays où elle se trouve et la culture dans laquelle elle s'inscrit.

Nouveaux médias en bibliothèque. DUT Métiers du Livre et du Patrimoine : IUT2 Grenoble. 2012.

- cours reçu en 2em année de DUT Informations Communications option Métiers du Livre et du Patrimoine qui traitait notamment du rôle des bibliothèques vis-à-vis de ces nouveaux médias.

Le numérique et les enfants (fracture numérique, recommandations, accompagnement...)

CRIJ Rhône-Alpes, La M@isontic Grigny, Fréquences écoles. Accompagner les pratiques médiatiques et numériques des jeunes. 2012.

- livret qui revient notamment dans une première partie sur les enjeux de l'accompagnement des jeunes dans leurs pratiques médiatiques.

Granjon, Fabien. Fracture numérique. Lecture Jeune, septembre 2012, n°143, p.16-20.

Valenduc, Gérard. Comment se manifeste la fracture numérique chez les jeunes ? Lecture Jeune, septembre 2012, n°143, p.21-27.

- articles issus du dossier Les jeunes et les inégalités numériques qui reviennent sur la notion de fractures numériques. Même si la revue cible le public adolescent, ces articles étaient assez généralistes sur le sujet.

Hicks, Anne. iPad Apps and Storytime. IN AnnesLibraryLife [en ligne]. Disponible sur : <<http://anneslibrarylife.wordpress.com/ipad-apps-and-storytime/>>. (Consultation du 18 juin 2013).

- (en anglais) article qui explique comment Anne Hicks utilise la tablette et les avantages qu'elle lui trouve pour son utilisation lors d'un temps des histoires et notamment le lien avec les parents qu'il est important de montrer.

Fracture numérique. IN Techno-Science.net [en ligne]. Disponible sur : <<http://www.techno-science.net/?onglet=glossaire&definition=3957>>. (Consultation du 14 juin 2013).

- article repris de Wikipédia qui revient sur la notion de fracture numérique.

Bach, Jean-François, Houdé, Olivier, Léna, Pierre, Tisseron, Serge, et al. L'enfant et les écrans. Institut de France Académie des sciences, 2013. 124p.

- avis très complet qui va plus loin que les recommandations que l'on peut trouver autre part qui ne sont souvent pas fausses : Serge Tisseron notamment en propose de très intéressantes mais ces recommandations s'appliquent généralement plus aux écrans passifs.

Sélections des applications

Chaimbault, Thomas. Trouver des applications jeunesse. IN Vagabondages [en ligne]. 2012. Disponible sur : <<http://www.vagabondages.org/post/2012/06/13/Trouver-des-applications-jeunesse>>. (Consultation du 14 mai 2013).

- article qui liste des sites qui font des critiques d'applications jeunesse et essaye de définir une grille d'évaluation de ces applications en faisant la synthèse de grilles déjà établies par d'autres structures/sites.

Scheuer, Mary Ann. Evaluating Book Apps for Children. IN Great Kids Books [en ligne]. 2011. Partie 1 disponible sur : <<http://greatkidbooks.blogspot.fr/2011/09/evaluating-book-apps-for-children-mini.html>>. Partie 2 disponible sur : <<http://greatkidbooks.blogspot.fr/2011/09/evaluating-book-apps-for-children.html>>. Partie 3 disponible sur : <http://greatkidbooks.blogspot.fr/2011/09/evaluating-book-apps-for-children_24.html>. Partie 4 disponible sur <<http://greatkidbooks.blogspot.fr/2011/10/evaluating-book-apps-for-children.html>>. (Consultation du 24 mai 2013).

- (en anglais) articles qui détaillent avec des exemples des éléments auxquels il faut faire attention lorsque l'on évalue des applications pour les enfants : la narration, la navigation, la vitesse et la mise en page.

Slembrouck, Clémentine. Compte-rendu réunion n°2 – Création d'une plateforme de sélection d'applications numériques jeunesse (4-12 ans). IN Enfance et Lecture [en ligne]. La

Petite Bibliothèque Ronde, 2013. Disponible sur : <<http://www.enfance-lecture.com/projet-label/criteres-selection-applications-4-12-ans-2034>>. (Consultation du 21 mai 2013).

- critères de sélections des applications identifiés par le groupe de travail autour de la création d'un label pour les applications jeunesse.

Applications et logiciels pour enfants, quelles bonnes pratiques ? IN DecliKids [en ligne]. Disponible sur : <<http://www.declickids.fr/cest-quoi-une-application-ou-un-logiciel-fair-honnete-pour-les-enfants/>>. (Consultation du 21 mai 2013).

- précisions apportées sur le huitième critère de sélection des applications du site de DecliKids qui concerne l'éthique.

À propos. IN La souris grise [en ligne]. Disponible sur : <<http://www.souris-grise.fr/qui-est-la-souris-grise/>>. (Consultation du 21 mai 2013).

- présentation du site de la Souris Grise avec notamment les critères de sélection sur lesquels le site se base.

Behind the Common Sense Media ratings system. IN Common Sense Media [en ligne]. Disponible sur : <<http://www.commonsensemedia.org/about-us/our-mission/about-our-ratings>>. (Consultation du 21 mai 2013).

- (en anglais) critères de sélection et manière d'évaluer les contenus du site Common Sense Media.

Federal Trade condition. Mobile Apps for Kids: Disclosures Still Not Making the Grade [en ligne]. 2012. 42p. Disponible au format PDF sur : <<http://www.ftc.gov/os/2012/12/121210mobilekidsappreport.pdf>>. (Consultation du 21 mai 2013).

- (en anglais) résultats d'une enquête visant à voir combien d'applications récupèrent des données personnelles, disposent de publicités, d'achats in-app* et de liens vers des réseaux sociaux en le signalant ou non.

Les 11 piliers de DecliKids. IN DecliKids [en ligne]. Disponible sur : <<http://www.declickids.fr/les-1-piliers-de-declickids/>>. (Consultation du 14 mai 2013).

- article donnant les onze critères sur lesquels DecliKids se base pour ses critiques d'applications pour la jeunesse.

Vos enfants aiment votre iPad ? Oui, mais vous devriez faire attention à ça. IN Tablette-Tactile.net [en ligne]. 2012. Disponible sur : <<http://education.tablette-tactile.net/vos-enfants-aiment-votre-ipad-oui-mais-vous-devriez-faire-attention-a-ca-123459/>>. (Consultation du 21 mai 2013).

- article mettant en garde sur certaines pratiques (publicité/achat in-app...) qui ne sont pas adaptées à des applications destinées aux enfants ainsi que sur certains éléments auxquels il faut faire attention comme les mauvaises traductions et les fautes d'orthographe dans les textes.

What Makes a Great Early Literacy App? IN Darien Library [en ligne]. Disponible sur : <<http://www.darienlibrary.org/kids/apps-tech/5879>>. (Consultation du 14 mai 2013).

- (en anglais) article donnant les critères de sélection des applications pour les 2-5 ans choisies par The Darien library qui fait des prêts d'IPads.

Projet BNR

Claerr, Thierry. Les bibliothèques au défi du numérique : du schéma numérique des bibliothèques à la proposition de contrat numérique. IN Médiadix [en ligne]. 2010. 30p. Disponible au format PDF sur : <http://mediadix.u-paris10.fr/stockage_doc/JEGallicaGoogle2010/2010-%20Thierry%20Claerr.pdf>. (Consultation le 24 avril 2013).

- présentation succincte du concept de bibliothèque numérique de référence et du contexte dans lequel il prend place.

Commission de la culture, de l'éducation et de la communication. Projet de loi de finances pour 2013 : Médias, livre et industries culturelles : livre et industries culturelles. IN Sénat [en ligne]. 2012. Disponible sur : <<http://www.senat.fr/rap/a12-152-4-2/a12-152-4-21.html>>. (Consultation du 24 avril 2013).

- la partie de ce rapport législatif sur la numérisation du patrimoine écrit des collectivités territoriales permet de resituer ce projet dans la continuité d'autres actions menées par le Ministère de la Culture et de la Communication.

Service informatique des bibliothèques de Grenoble. Projet "Bibliothèque Numérique de Référence grenobloise". Grenoble : 2011. 12 p.

- projet établi pour répondre à l'appel du ministère pour sélectionner cinq bibliothèques de référence. Ce document retrace ce qui a déjà été fait dans le cadre du numérique dans les bibliothèques de Grenoble et ce qui serait fait dans le cadre de ce projet (propositions, planning, évaluation...).

Le ministère de la Culture veut faire émerger cinq bibliothèques numériques de référence. IN Le blog TIC, les maires des grandes villes [en ligne]. 2011. Disponible sur : <<http://blog.grandesvilles.org/2107/administration-electronique/dematerialisation/le-ministere-de-la-culture-veut-faire-emerger-ciq-bibliotheques-numeriques-de-reference/>>. (Consultation du 24 avril 2013)

- article sur la volonté de créer cinq bibliothèques de références.

Ouvrages de références et documents transversaux

ABF. Le Métier de bibliothécaire. 11^e édition. Paris : Éditions du Cercle de la Librairie, 2007.

ABF. Le Métier de bibliothécaire. 12^e édition. Paris : Éditions du Cercle de la Librairie, 2010.

- ces ouvrages de référence sur le métier traversent plusieurs notions de la médiation, à l'animation jusqu'à la question du numérique en passant par le rôle des bibliothèques...

Mercier, Sylvère. La médiation numérique en bibliothèque. Lecture Jeune, septembre 2012, n°143, p.53-57.

- article issu du dossier Les jeunes et les inégalités numériques qui revient sur la formation des bibliothécaires, la fracture numérique, le temps demandé par l'appropriation et la mise en place de ces nouveaux outils...

Liste des sigles et lexique des termes spécifiques employés

Liste des sigles

ABF : Association des Bibliothécaires de France

ADBS : Association des professionnels de l'information et de la documentation

BMG : Bibliothèque(s) municipale(s) de Grenoble

BnF : Bibliothèque nationale de France

BNR : Bibliothèque(s) Numérique(s) de Référence

INSEE : Institut National de la Statistique et des Études Économiques

OPAC : Online Public Access Catalog

PBR : Petite Bibliothèque Ronde

Unesco : Organisation des Nations Unies pour l'Éducation, la Science et la Culture

VOD : Video On Demand (Vidéo à la demande)

Lexique

Achat in app : achats dits aussi "intégrés" car il est possible de les faire à partir de l'application elle-même (une fois téléchargée et installée sur la tablette). Il s'agit souvent de contenus supplémentaires pour l'application, de déblocages de niveaux suivants, d'abonnements, d'autres applications du même éditeur...

Application : petit logiciel qui peut être un outil fonctionnel (calculatrice, chronomètre), un jeu, un outil interactif (MSN Messenger), etc. ... (définition issu du "Vocabulaire de votre iPhone d'Orange).

AppStore : plateforme de téléchargement d'applications, distribuée par Apple sur les appareils mobiles (définition de Wikipédia). Toutefois le terme a tendance de plus en plus à se généraliser pour définir une plateforme de téléchargement d'applications quelque soit le distributeur.

Cote : ensemble de symboles (lettres, chiffres, signes) servant à identifier, classer et ranger et localiser un document dans un fonds de bibliothèque ou dans un fonds ou une série d'archives (définition du "Vocabulaire de la documentation" de l'ADBS*).

Classification décimale de Dewey : système décimal de classification qui permet de répartir des connaissances selon un ordre déterminé, allant du général au particulier. Cette

classification est organisée en dix classes, notées de 000 à 900, elles-mêmes classées en 10 divisions. Plus un indice est long, plus le sujet cerné est précis. Par exemple :

900 : ouvrage d'histoire générale

970 : ouvrage traitant de l'histoire de l'Amérique du Nord

973 : ouvrage traitant uniquement des États-Unis

973.9 : ouvrage relatif à l'histoire des États-Unis au XX^e siècle

(définition établie à partir des définitions du "Glossaire de termes utilisés dans une bibliothèque" de l'université de Metz et du glossaire du "Guide du catalogueur" de la BnF).

Désherbage : opération consistant à éliminer des rayons les documents qui ne peuvent plus être utilisés en raison de leur usure matérielle ou de l'obsolescence de l'information qu'ils contiennent (définition du "Vocabulaire de la documentation" de l'ADBS).

OPAC : abréviation anglaise de «Online Public Access Catalog» : catalogue interrogeable en ligne, catalogue public informatisé (définition du glossaire des termes utilisés en recherche documentaire de la bibliothèque des Sciences économiques et sociales de l'Université de Genève).

Tablette numérique : ordinateur mobile en forme de tablette ayant pour principale interface un écran tactile et qui intègre plusieurs applications permettant, entre autres, d'accéder à des contenus multimédias (définition de Wikipédia).

Annexes

Annexe 1 : fiches profils

Bien que j'aie pu être amenée à travailler à la bibliothèque Prémol, que j'aie côtoyé les personnes qui y travaillent puisque les deux équipes Arlequin/Prémol fonctionnent ensemble (réunion d'équipes communes, etc.) et qu'Eulalie Grospart est responsable des deux équipements, je ne traite dans mes fiches profils que de la bibliothèque Arlequin dans laquelle j'étais majoritairement.

Les chiffres et les tableaux des différentes fiches profils sont issus en grande partie du rapport d'activités de 2012 de la bibliothèque Arlequin ainsi que du bilan de 2012 *Les équipements en chiffres* de la bibliothèque.

D'autres sources ont pu être utilisées pour remplir ces fiches profils comme le site de la ville de Grenoble, les mémoires d'étudiants en stage à la bibliothèque Arlequin en 2011 et 2012, le projet d'établissement de la bibliothèque Arlequin, mon propre mémoire de 2012 (étant donné que j'étais déjà dans une bibliothèque du réseau grenoblois et que certains aspects sont communs aux différentes bibliothèques)...

Bibliothèque Arlequin	Type : bibliothèque	UPMF - IUT 2 Grenoble
Grenoble	Fiche "profil" n°1	Dpt. Information-Communication
	L'organisme	Licence pro LDJ 2013
		Alix DUMOLARD

L'organisme de tutelle de la bibliothèque Arlequin est la commune de Grenoble. Le maire de Grenoble est Michel Destot depuis 1995. L'organigramme de la ville étant complexe, je ne citerai que le département « Développement Culturel, Sport, Éducation, Jeunesse ». On y trouve la direction des Affaires Culturelles qui englobe –entre autre- le service Bibliothèque ainsi que la direction de la Communication et de l'Animation qui comprend le service Communication auquel les bibliothèques font appel pour leur communication. Le budget adopté par la ville pour 2013 est d'environ 340 millions d'euros avec 14,21% de ce budget pour la culture. Le budget 2012 de la bibliothèque Arlequin pour les collections est de 25 101 euros.

Les missions des BMG sont définies de la manière suivante :

- Mettre à disposition de tous les publics des collections de différents types de documents, à des fins d'information, de loisir, d'éducation, de culture. Favoriser l'accès à l'information, former le public à son utilisation, sous toutes ses formes.
- Fournir un espace public de rencontre, de confrontation, de réflexion et de débat.
- Conserver et développer les fonds patrimoniaux. Contribuer à la promotion et à la diffusion du patrimoine. Soutenir la formation initiale et continue, ainsi que l'autoformation.
- Contribuer à la promotion et à la diffusion de la création culturelle ainsi qu'au développement de la lecture et à la lutte contre l'illettrisme. Mettre en œuvre des stratégies pour aller au devant de nouveaux publics. Permettre une médiation culturelle en direction des arts, des sciences humaines et sociales, des sciences et techniques, de la littérature.

La bibliothèque Arlequin a été créée en 1972. Son intégration dans un ensemble multipartenarial, dans le contexte des années 70-80 marquées par des engagements sociaux, fait que la bibliothèque a été portée par un fort militantisme et a activement participé à différents projets qui mettaient le livre et l'écrit au centre des problématiques de développement social et citoyen. Toutefois le contexte est différent aujourd'hui. Le quartier s'est durci avec notamment la crise et les violences de l'été 2010 et les bibliothèques connaissent des changements tant au niveau social qu'au niveau technique. Ce nouveau contexte a amené la bibliothèque à développer un projet de service afin de renforcer l'accessibilité à la bibliothèque et de développer les actions d'animation et de médiation tant dans les murs qu'en dehors.

Pour 2013, la bibliothèque a plusieurs objectifs qui tournent autour des axes suivants :

- le projet de la BNR (Cf. Annexe 2 : Le projet de la BNR et ce qui est fait dans ce cadre à Grenoble : contexte spécifique de mon stage) ;
- l'adaptation aux changements de rythmes scolaires qui demande d'évaluer l'impact sur la fréquentation des mercredis, sur les horaires d'ouverture et sur le travail fait avec les enseignants, d'adapter l'offre et les propositions sur les temps périscolaires ;
- l'affirmation de la présence hors les murs en continuant à être présent sur les temps de vie et d'animation du quartier et en maintenant le nombre de bibliothèques de rue estivales ;

- l'affirmation de l'appartenance de la bibliothèque au territoire (entretenir le partenariat, se tenir au courant, être présent dans les réunions, les concertations...);
- la gestion de la présence d'enfants non-accompagnés d'adultes ce qui demande d'évaluer le renforcement des règles d'inscriptions des mineurs, de continuer à inviter les parents à venir avec leurs enfants et à maintenir la fréquentation des adultes en maintenant le bon niveau des collections qui leur sont adressées ;
- l'aménagement de l'espace en améliorant l'accessibilité aux BD adulte et en rendant le coin enfant plus agréable.

La bibliothèque est ouverte au public 18 h 30 par semaine en période scolaire et 15 h 30 pendant les vacances. Le seul jour non-férié où la structure est fermée est le samedi de Pâques. Cette bibliothèque couvre une surface de 841m² mais n'est pas visible de l'extérieur et la signalisation de la bibliothèque dans un quartier où il n'est pas facile de se repérer n'est pas très bonne. La bibliothèque dispose de 58 places assises, de deux photocopieurs (un pour le public, un pour l'équipe), de deux imprimantes dont une couleur mais les deux lors de mon stage ne marchaient pas et de dix-sept ordinateurs. Parmi ces ordinateurs, sept sont dédiés au public : cinq sont des postes d'accès à Internet, deux des postes de consultation du catalogue. En ce qui concerne les postes dédiés au personnel, on trouve cinq postes dédiés au travail en salle (prêt, retour, inscription, renseignement...) et cinq postes se trouvant dans les bureaux pour le travail en interne.

Le logiciel utilisé pour le traitement (acquisition, catalogage...) et la circulation des documents (prêts, retours, réservations...) ainsi que pour la gestion de l'OPAC* est Portfolio développé par Bibliomondo, société canadienne. L'OPAC permet une consultation du catalogue, de son compte abonné, de faire des réservations et des prolongations de documents. Enfin pour gérer l'accès des utilisateurs aux ordinateurs, la bibliothèque dispose du logiciel Ermès.

Le personnel de la bibliothèque Arlequin est composé d'une responsable d'équipement : Eulalie Grospar, bibliothécaire (Catégorie A). La bibliothèque dispose également de cinq catégories B qui se partagent les acquisitions des différents secteurs, une catégorie C et une personne en remplacement. Les bibliothécaires ne travaillent qu'un samedi sur deux avec des emplois du temps qui s'organisent non pas sur une mais sur deux semaines. Des plannings sont faits afin de partager le temps de service public (prêt, retour, renseignements...) et les temps en interne.

Les BM disposent de leur site Internet qui reprend la charte et la structure du site de la ville de Grenoble. Sur la page de la bibliothèque Arlequin on trouve des informations sur la structure (accès, contacts, documents possédés, services offerts, nouveautés, agenda...). De plus les bibliothèques disposent également de blogs (Trollire pour la jeunesse, Bémol pour la musique...) et de pages Facebook. Ces éléments sont des moyens de communication : on y retrouve les prochains évènements à venir, des coups de cœur... Les BM publient aussi tous les mois une brochure « rendez-vous » qui annonce les évènements à venir. Les flyers, affiches, etc. sont réalisés par le service communication des BM.

Bibliothèque Arlequin	Type : bibliothèque	UPMF - IUT 2 Grenoble
Grenoble	Fiche "profil" n°2 Le fonds documentaire	Dpt. Information-Communication Licence pro LDJ 2013 Alix DUMOLARD

Le fonds documentaire est divisé en plusieurs collections et sous-collections.

On a en premier lieu les romans avec les romans adultes qui sont rangés par ordre alphabétique d'auteur. La cote* reprend les trois premières lettres du nom. Parmi ces romans adultes on distingue :

- la littérature générale autant française qu'étrangère qui sont mélangés avec éventuellement une étiquette qui signale si c'est un roman humoristique ou du terroir ;
- les romans de l'imaginaire (fantasy/fantastique/science-fiction) qui sont rangés sur des étagères à part et qui se reconnaissent à leur étiquette avec une fusée ;
- les romans policiers qui disposent d'une étiquette avec un pistolet et qui ne sont pas avec les autres romans mais qui sont rangés en face de l'espace où se font les inscriptions. Ce fonds est particulièrement important à la bibliothèque Arlequin.
- les romans en gros caractères que l'on identifie par une étiquette avec des lunettes qui sont prêtés à la bibliothèque Arlequin par la Bibliothèque des Relais Lecture.

Les romans jeunesse se distinguent en trois groupes avec les romans enfants dont la cote se compose des deux premières lettres du nom de l'auteur, les romans ado ont un J en plus et les premières lectures ont juste la première lettre du nom de l'auteur. Les romans de l'imaginaire qui disposent de l'étiquette de la fusée sont rangés à part mais les romans policiers qui sortaient peu ont été mélangés au fonds des romans même s'ils sont toujours distinguables par la présence de l'étiquette avec le pistolet.

Les documentaires adultes et jeunesse sont mélangés et ne sont pas distingués si ce n'est que les "premiers documentaires" sont rangés dans l'espace jeunesse. La cote des documentaires suit la classification décimale Dewey* et une étiquette de couleur aide au repérage. Les documentaires autour de l'informatique sont rangés à part dans l'espace multimédia et en face de la zone de prêt se trouve un rayon de documentaire appelé "Apprendre" qui regroupe les méthodes de langues, les dictionnaires, les annales. Afin de décomplexer les personnes parlant peu ou apprenant le français, des imagiers ont été rangés dans cet espace également et côtoient les méthodes de perfectionnement.

La poésie et le théâtre ainsi que les autobiographies et les biographies reprennent la même cote que les documentaires mais sont rangés à part dans la continuité de la zone de presse.

Les BD et mangas jeunesse sont identifiés par une étiquette rouge (avec les trois premières lettres de la série pour les mangas) et sont principalement rangés par série. Les BD pour les plus jeunes sont rangées à part et disposent en plus d'une étiquette violette avec un J blanc. Les BD adultes sont rangés soit par série (au deçà de trois tomes) soit par illustrateur. On les distingue par leur cote qui commencent par BD et qui est suivie des trois premières lettres du nom de l'illustrateur ou de la série. Les BD rangées en série disposent en plus d'une étiquette en losange vert.

Les albums sont rangés par ordre alphabétique d'illustrateur. Si celui-ci est connu, son nom entier est indiqué sur la cote, sinon seule la première lettre du nom figure. Les albums pour tout-petits ont seulement une pastille rose et sont rangés en vrac dans les bacs.

La collection de DVD, uniquement jeunesse, se veut en continuité avec la collection de Kateb Yacine s'adressant aux jeunes de plus de 13 ans. Cependant cette continuité est encore à travailler. Les DVD sont rangés à la première lettre du titre et sont sous boîtier antivols sauf en ce qui concerne les DVD pour les tout-petits que l'on reconnaît à leur pastille rose.

La bibliothèque dispose d'un fonds de référence en matière de contes avec un fonds jeunesse dont le classement se fait soit par continent, soit par auteur, soit par version pour six contes (la moufle, le petit chaperon rouge...) et un fonds adulte qui suit le même classement que celui enfant mais qui dispose en plus d'un fonds d'études. La cote reprend un C blanc sur fond bleu, les continents se distinguent par une pastille de couleur différente et les auteurs par les trois premières lettres du nom. Cette cote est placée en haut de la tranche pour les contes jeunesse et en bas pour les contes adultes.

	Collections empruntables 2011	Collections empruntables 2012	Taux d'accroissement
DVD	868	1011	16,47%
Livre-CD musique	384	454	18,23%
Livres Adulte	14017	13164	-6,09%
Livres Jeunesse	16300	15640	-4,05%
TOTAL	33 804	31 062	-8,11%

Idéalement le taux d'accroissement devrait être à 0 ce qui signifierait que le fonds est stable mais des désherbages* importants ont dû être fait car le nombre trop grand de documents nuisait à leur visibilité et beaucoup d'entre eux étaient dans un mauvais état. De plus la collection de CD a été supprimée en 2011 et le budget a notamment été transféré dans les DVD jeunesse afin de développer ce fonds qui est très emprunté.

	Collections empruntables	Acquisitions et dons	Prêts 2012 (Prêts 2011)	% sur total des prêts % 2011	Rotation sur empruntables Rotation 2011
DVD	1011	169	10824 (9755)	15,48% (13,67%)	10,70 (11,23)
Livre-CD musique	454	50	1503 (1069)	2,14% (1,5%)	3,31 (2,78)
Livres Adulte	13164	653	18145 (17799)	25,96% (24,95%)	1,38 (1,27)
Livres Jeunesse	15640	536	33961 (33619)	48,59% (47,13%)	2,17 (2,06)
Presse	/	/	5455 (6105)	7,8% (8,52%)	/
TOTAL	31062	1408	69888 (71338)	/	2,25

Quelques explications sur ce tableau : il n'y a pas de chiffres pour les éliminations en raison de problèmes dans les statistiques. Les livres adulte ou jeunesse regroupent aussi bien les romans, les documentaires, les BD... La rotation exprime en moyenne le nombre de fois qu'un document est emprunté. Enfin il n'existe pas de chiffres pour les collections, les acquisitions et les éliminations de la presse car celle-ci est conservée sur un laps de temps assez court ce qui fait que le fonds est toujours fluctuant.

On peut noter aussi que 70% des prêts se font dans le secteur jeunesse.

Bibliothèque Arlequin	Type : bibliothèque	UPMF - IUT 2 Grenoble
Grenoble	Fiche "profil" n°3 Les utilisateurs	Dpt. Information-Communication Licence pro LDJ 2013 Alix DUMOLARD

Le nombre de passages annuels pour 2012 n'est pas connu car le compteur était en panne. Les utilisateurs inscrits à Arlequin étaient 1958 particuliers (pour 1776 en 2011) et 154 collectivités mais le nombre d'emprunteurs était de 2029 : ce nombre plus élevé s'explique par le fait que les BM disposent d'une carte commune à toutes les bibliothèques. Ainsi un utilisateur s'étant inscrit dans une autre BM pourra très bien emprunter à Arlequin.

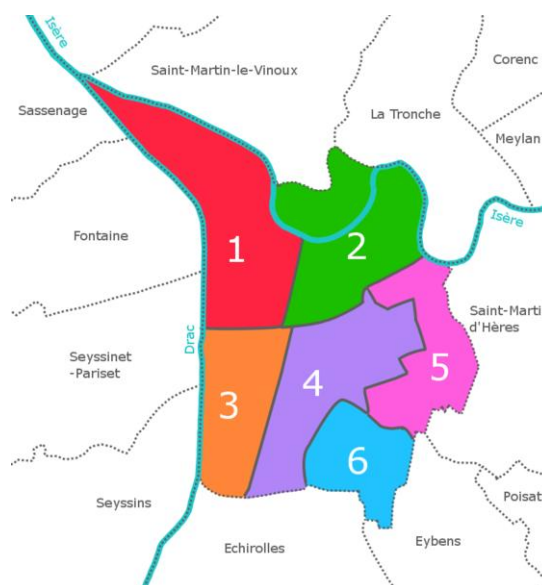
La majorité des inscrits particuliers était des femmes : 59% contre 41% d'hommes, phénomène courant dans le domaine de la lecture (les femmes lisent plus que les hommes). Cette répartition homme/femme suivant les différentes tranches d'âges était la suivante :

	Féminin	Masculin	Total
0-12 ans	497	485	982 (50,15%)
13-17 ans	158	127	285 (14,56%)
18-25 ans	76	39	115 (5,87%)
26-65 ans	323	114	437 (22,32%)
66 ans et +	101	38	139 (7,10%)
Total	1155	803	1958

Le public enfant est souvent très présent dans les bibliothèques de quartiers. Mais il l'est beaucoup plus à Arlequin et la fréquentation des enfants non accompagnés est en augmentation. Cela est dû à la fragilité des équipements socioculturels du quartier, de la grande précarité de certaines familles (la bibliothèque est un lieu d'accueil gratuit) et du quartier qui est entièrement piétonnier ce qui assure une sécurité d'accès.

Les usagers de la bibliothèque viennent majoritairement de Grenoble (95,83%), 2,84% viennent de la Métro (communauté de commune dont fait partie Grenoble) et 1,33% sont extérieurs à la Métro. Pour être plus précis, voici la répartition des Grenoblois par secteurs :

Secteur	Nombre d'inscrits	%
1	23	1.20%
2	29	1.52%
3	21	1.10%
4	45	2.36%
5	38	1.99%
6	1757	91.85%
Total	1913	100%



La majorité des inscrits viennent du secteur 6 (cf. schéma des secteurs de Grenoble ci-contre¹) qui comprend les quartiers Villeneuve Arlequin (19,62% des inscrits), Constantine-

¹Schéma réalisé par Pedro38 avec Gimp sous licence Creative Commons Paternité

Géants (20,46%), Les Trembles (12,42%), Baladins (10,80%), Helbronner (10,13%), Vigny Musset (6,78%), Village Olympique (5,95%), La Bruyère (2,53%). Jusqu'à présent la plus grande part des inscrits venait du quartier Villeneuve Arlequin et ce n'est que depuis l'année dernière que Constantine-Géant l'a dépassé. Pour la bibliothèque cela montre que les actions pour mieux se faire connaître et être plus visible portent leurs fruits.

21% des abonnés sont des chômeurs là où la ville de Grenoble a un taux de chômage en 2011 qui tournait autour de 7,6 % (chiffre de l'INSEE). Cela s'explique par la précarité du secteur où se trouve la bibliothèque et aussi par le travail que la bibliothèque met en place autour de la recherche d'emplois (acquisitions, partenariats avec des structures...).

Au niveau des services, la bibliothèque propose des produits documentaires notamment la liste des livres lus par le club lecture adulte ou encore des bibliographies communes au réseau ("Été comme hiver"...). Des ordinateurs sont mis à disposition sur inscription, il est possible d'imprimer en noir et blanc pour 20 centimes (augmentation récente de 10 centimes) et en couleurs pour 60 centimes.

De plus les BM offrent de nombreux services en ligne : autoformation, presse, prêt de livres numériques, cinéma à la demande, consultation du catalogue et ceux-ci avec le projet de la BNR vont être renforcés, améliorés, complétés, enrichis (cf. Annexe 2). Toujours dans le cadre de ce projet est en train de se créer différents services autour des liseuses et des tablettes numériques.

Concernant les animations elles sont très nombreuses, notamment en raison de l'intense activité partenariale développée par la bibliothèque Arlequin. Ces animations peuvent avoir lieu dans les murs et s'articuler autour d'évènements du réseau (Printemps du Livre, mois des petits lecteurs...), du quartier (participation aux fêtes de quartier...), en partenariat avec d'autres structures (LudoLire avec la ludothèque...) ou propre à la bibliothèque (clubs lecture adulte, projections de films, matinées littéraires, ateliers...). Mais la bibliothèque dispose aussi d'une forte activité hors les murs avec, par exemple, les bibliothèques de rue qui ont permis en 2012 de toucher 118 adultes et 254 enfants.

Au niveau des collectivités, la bibliothèque dessert six écoles maternelles (21 classes accueillies sur 25), six écoles primaires (25 classes accueillies sur 35), un collège avec quatre classes accueillies ainsi que diverses structures : centres de loisirs, relais d'assistantes maternelles, groupes alpha, groupes de personnes âgées, la ludothèque, un groupe de personnes en recherche d'emplois...

Les accueils se font sur rendez-vous, hors des horaires d'ouverture, et se construisent avec les enseignants. Ces accueils se font autour des objectifs suivant : développer la pratique de la lecture et de l'écrit, faire découvrir la diversité des cultures et de la création artistiques, apprendre aux enfants à développer leurs goûts personnels et à formuler leurs propres choix et enfin permettre à chacun d'utiliser la bibliothèque et d'en comprendre le rôle, le fonctionnement.

Bibliothèque Arlequin Grenoble	Type : bibliothèque Fiche "profil" n°4 La chaîne documentaire	UPMF – IUT 2 Grenoble Dpt. Information-Communication Licence pro LDJ 2013 Alix DUMOLARD
---------------------------------------	---	--

Les bibliothèques de Grenoble ne disposent actuellement pas de charte d'acquisition globale. En ce qui concerne la politique documentaire, une commission existe dans chaque domaine d'acquisition. Ces commissions permettent de définir une orientation générale pour le réseau. Enfin au niveau de la bibliothèque Arlequin plus spécifiquement, des axes de travail ont été retenus dans le cadre du projet d'établissement :

- conforter les collections appréciées des usagers en répondant aux demandes d'achats des usagers, en achetant en multi-exemplaires, en affirmant la présence des secteurs les plus empruntés (science fiction, BD...) et en développant la collection de DVD ;
- développer les collections grand public avec des documents pour apprendre le français, le parascolaire, les livres pratiques (cuisine, bricolage, éducation, famille...), les documents d'accès facile et ceux en lien avec l'actualité, les Bestseller, les documents en lien avec des émissions télévisées (pour ces documents qui ont parfois une durée de vie assez courte en raison de leur lien avec l'actualité, il existe une procédure d'achats rapides) ;
- assurer un lien vers les autres bibliothèques pour les collections non-présentes à la bibliothèque notamment pour la musique où les utilisateurs sont renvoyés vers le réseau.

Quelque soit le secteur d'acquisition, les sources utilisées se recoupent et sont multiples :

- les demandes de lecteurs/cahiers de suggestion/suggestions en ligne reviennent systématiquement ce qui n'est pas étonnant au vu des axes de travail. Seule la responsable du secteur jeunesse souligne le fait qu'elle acquiert finalement peu d'ouvrages demandés par les lecteurs ;
- les revues spécialisées comme Livres Hebdo, La revue des livres pour enfants, Citrouille ou encore, par exemple pour les contes, La grande oreille ou Griffon pour le théâtre jeunesse. Cette revue est parfois très pointue et ne correspond pas toujours à ce que l'on pourrait rechercher pour un fonds d'une bibliothèque de quartier mais comme la bibliothèque Arlequin dispose d'un fonds de référence, cette revue est incontournable ;
- les médias avec les revues générales (Télérama, Inrockuptibles, le canard enchaîné...), les émissions de radio ou de télévision et Internet avec par exemple les sites de libraires qui sont souvent cités (par exemple La Fnac ou Decitre) ainsi que les sites et les catalogues d'éditeurs ;
- la librairie lorsque le bibliothécaire s'y rend ;
- les échanges avec d'autres personnes (collègues lors de commissions, comité de lecture de théâtre jeunesse...);
- et autres (meilleures ventes, ouvrages spécialisés comme ceux de Marie Bernanoce pour le théâtre jeunesse...).

Au niveau des acquisitions une fois la sélection faite, les bibliothécaires doivent passer par des bons de commandes puis doivent acheter les documents chez le fournisseur avec lequel elles sont en marché. Il existe plusieurs marchés : Colaco et l'ADAV pour les DVD, la

librairie Le Square pour la fiction, Decitre pour les documentaires et Livralire pour les livres-CD.

Au niveau du catalogage, les notices des documents sont souvent récupérées sur Electre et les bibliothécaires vérifient que celles-ci ne contiennent pas d'erreurs. L'indexation est effectuée selon la classification décimale Dewey pour les documentaires. Il faut ensuite exemplariser le document afin qu'il soit visible dans le catalogue en donnant son code barre, sa localisation, son statut (empruntable, consultation sur place, etc.)...

Avant de pouvoir être rangé dans les collections, le document doit être équipé ce qui consiste à assigner au document son éventuelle cote/étiquette suivant le type de document, à le couvrir, le tamponner... Le document peut-être ensuite rangé dans les rayons mais, quand la bibliothèque dispose de nouveautés, celles-ci sont très souvent mises sur des présentoirs ou des tables et sont très rapidement empruntées.

La diffusion des documents se fait par le prêt et il est possible de faire venir et de prêter des livres d'autres bibliothèques. Pour pouvoir emprunter, il faut être inscrit. La carte est commune à tout le réseau toutefois les emprunts sont limités à vingt documents pour quatre semaines (prolongeable une fois) sauf pour certains documents comme les DVD (quatre emprunts par carte pour deux semaines) ce qui n'est pas le cas dans toutes les bibliothèques. Par exemple à Kateb Yacine, en raison de leur fonds plus important, il est possible d'emprunter vingt DVD sur une carte. L'inscription suit les tarifs ci-dessous :

	Grenoblois et assimilés	Non Grenoblois
Moins de 18 ans et lycéens		Gratuit
De 18 à 25 ans et étudiants		8 €
Adultes	16 €	35 €
Plus de 65 ans	Gratuit	
Abonnement temporaire (3 mois)		8 €

Cette inscription, en dehors des abonnements temporaires, dure un an à partir du jour de l'inscription. Quelques documents ne sont disponibles qu'en consultation sur place comme les derniers numéros des périodiques.

Puis le document peut-être éliminé des collections : soit parce qu'il a été perdu/volé, soit parce qu'il est transféré au fonds commun ou dans une autre bibliothèque (comme ce qui a été fait avec les CD), soit parce qu'il est désherbé. Ce désherbage se fait selon la méthode IOUPI (Incorrects, Ordinaires, Usés, Détériorés, Périmés, Inadéquats) qui permet de savoir quels livres sont à retirer du fond. Le désherbage se fait aussi selon l'ancienneté des documents et leurs statistiques de prêts. En 2011 et 2012 un gros désherbage a été effectué afin d'avoir une meilleure visibilité des documents présents et un fonds plus attractif.

Concernant les périodiques, ceux-ci sont désherbés à des intervalles réguliers : les mensuels et bimensuels jeunesse au bout d'un an, les hebdomadaires et les bimensuels adultes au bout de six mois et les bimestriels adultes au bout de deux ans. Certains périodiques ne sont pas concernés par ce désherbage systématique comme Dada, J'aime Lire, La grande oreille, La revue des livres pour enfants...

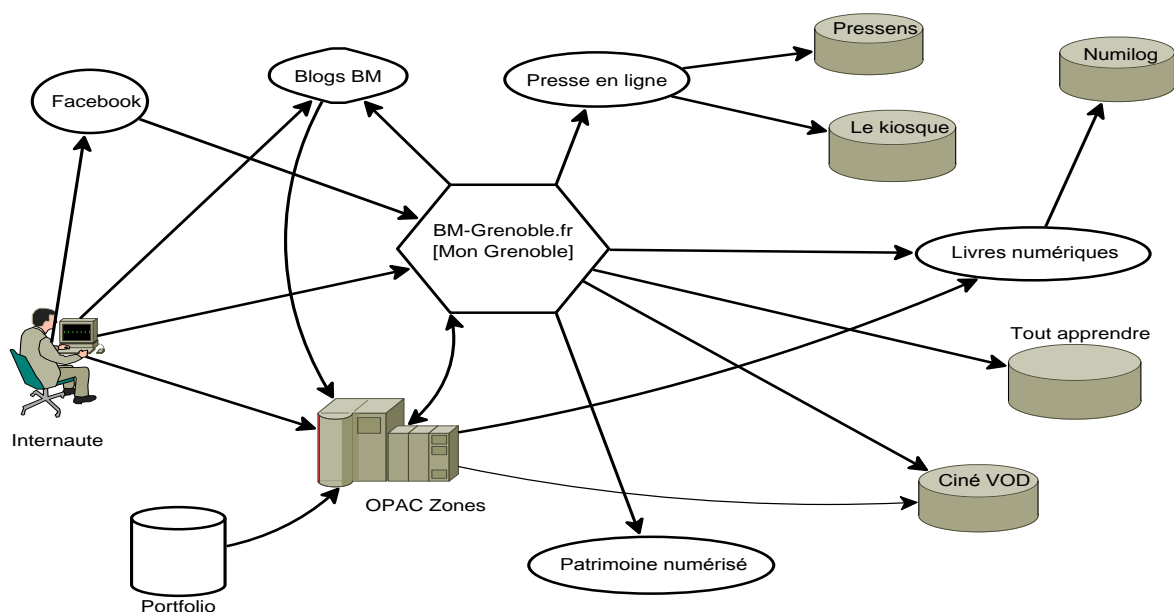
Annexe 2 : Le projet de la BNR et ce qui est fait dans ce cadre à Grenoble : contexte spécifique de mon stage

En 1996 un plan national de numérisation a été lancé par le ministère de la culture et de la communication. Ce plan cherche à favoriser et à aider les projets de numérisation dans les collectivités territoriales. Dans ce cadre-là un projet en 2010 a été lancé afin de créer un label de Bibliothèque Numérique de Référence (BNR) avec cinq bibliothèques qui développent des projets innovants autour du numérique tant dans les contenus que dans les services offerts. Ce nouveau projet dépasse donc le cadre initial puisque ce n'est plus seulement un projet autour de la numérisation. Ces cinq bibliothèques sont choisies sur dossier et disposent d'un financement à 80% des investissements et à 50% des études et de l'assistance à la maîtrise d'ouvrage pendant trois ans. Par contre les contenus doivent être achetés avec les fonds propres.

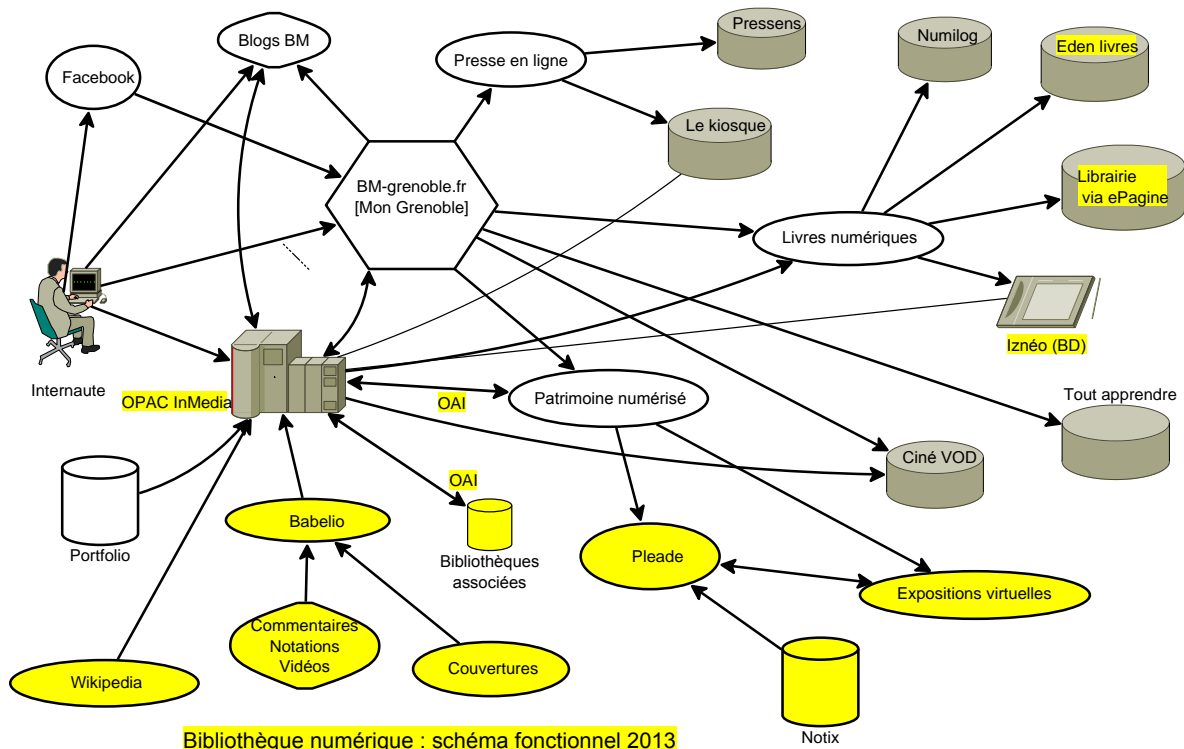
Le réseau des bibliothèques de Grenoble s'intéresse depuis quelques années à la numérisation et aux numériques. On peut citer en 2002 le lancement de la numérisation des collections patrimoniales (Berlioz, Champollion, Stendhal...). En 2005 elle a été une des premières bibliothèques à avoir une offre de livres numériques accessibles à distance en partenariat avec Numilog. En 2006 elle permet l'accès à un bouquet de presse en ligne, en 2007 se met en place une offre de VOD (Vidéo à la demande). En 2009 la bibliothèque Teisseire-Malherbe ouvre un fonds de jeux vidéo. En 2011 est mis en place un accès à de l'autoformation à distance...

C'est dans la continuité de cette volonté d'innovation et d'offre de services numériques que le réseau des BMG fait donc en 2011 une candidature pour être retenue par le projet de la BNR. Le dossier est accepté et trois axes de développement autour du numérique sont choisis :

- le développement de l'OPAC* et des services en ligne (cf. schémas ci-dessous) ;



Bibliothèque numérique : schéma fonctionnel 2012



Schémas issus du compte rendu de la Commission informatique des bibliothèques de Grenoble du 12 octobre 2012 : les éléments en jaune dans le deuxième schéma sont ceux qui vont se rajouter dans le cadre du projet BNR

- l'acquisition de tablettes numériques et de liseuses ;
- l'achat de matériel (ordinateurs, imprimantes...).

De plus ce projet a pour but aussi de réunir tous ces services afin de créer une réelle bibliothèque numérique et pour cela une interface, un moteur de recherche et un mode d'identification communs à tous les services en ligne vont être développés.

Cela fait donc un gros projet avec des propositions et des actions mises en place intéressantes. Toutefois ce projet rencontre une limite qui est celle des moyens humains. En effet le financement ne porte que sur le matériel, les outils et les contenus achetés or les bibliothécaires n'ont pas nécessairement le temps d'apprendre à tout connaître, se retrouvent parfois impuissantes à régler ou comprendre les problèmes et ne sont donc pas toujours en mesure de répondre aux questions des utilisateurs.

De plus ce manque de temps à dédier à ces nouvelles offres fait que les bibliothécaires n'ont pas toujours les moyens de mettre en place une réflexion autour de l'utilisation que l'on peut avoir des nouveaux outils comme les tablettes et les liseuses.

À la bibliothèque Arlequin, cela se concrétise avec la présence d'un nouvel ordinateur, l'acquisition d'une imprimante couleur, de deux tablettes (une pour la presse adulte, une destinée à la jeunesse) et une liseuse. Il a été décidé de ne pas laisser la tablette jeunesse en libre consultation en raison des débordements que cela aurait causé et celle adulte qui avait été installée dans le coin presse a été retirée en attendant qu'un tri soit fait dans les applications : en effet, les enfants allaient jouer dessus ce qui n'était d'une part pas l'objectif de cette tablette et qui d'autre part dérangeait le public adulte en train de lire la presse dans cet espace.

Annexe 3 : typologie des acteurs d'un projet

Il existe 8 typologies d'acteur dans les projets¹ :

- **les passifs** qui forment ce qu'on appelle la "majorité silencieuse" : ils n'aiment pas participer, ne sont pas concernés par le projet et ne le considèrent pas comme un enjeu ;
- **les hésitants** qui négocient leur implication dans le projet ;
- **les déchirés** qui hésitent entre le totalement pour et le totalement contre (généralement pour le projet mais contre la manière dont il est mené), ils restent peu longtemps dans cet état d'indécision et finissent par pencher de l'un ou de l'autre côté ;
- **les révoltés** pour qui leur objectif est en opposition fondamentale avec le projet : ils préfèrent tout perdre plutôt que de le laisser réussir ;
- **les opposants** qui sont largement contre le projet : ils ont une capacité à utiliser les tensions et développent une activité contre le projet ;
- **les grognons** qui râlent beaucoup, expriment leur désaccord ce qui participe à diffuser les tensions mais ils ne font rien de concret contre le projet ;
- **les engagés** qui sont très impliqués dans le projet mais qui manquent souvent de recul et d'esprit critique. Ils sont très suiveurs mais ne savent pas toujours très bien défendre le projet ;
- **les triangles d'or** qui sont le moteur du projet : font des actions concrètes dans le sens des objectifs poursuivis, défendent le projet contre les opposants tout en ayant un œil critique à l'égard de celui-ci et de la manière dont il est mené.

¹ Typologie fournie dans le cours Gestion de projet donné par Raharinosy Andria en 2013 dans le cadre de ma Licence professionnelle Littérature et Documentation pour la jeunesse.

Annexe 4 : sélectionner des contenus pour la jeunesse

Annexe 4.1 : sites de critique d'applications à destination de la jeunesse

Il est désormais de plus en plus courant de trouver des critiques d'applications et notamment d'applications pour la jeunesse. Cela passe par des revues professionnelles (La Revue des Livres pour enfants avaient notamment consacré tout un dossier sur le numérique) mais aussi dans les revues grands publics (Pomme d'Api...). Mais l'endroit où l'on trouve le plus de critiques c'est sur Internet où de nombreux sites se sont attelés à critiquer les applications destinées à la jeunesse (généralement entre 0 et 12 ans) bien souvent dans l'optique d'aider les parents à trouver des applications intéressantes dans la masse d'applications que l'on peut trouver. Voici donc une liste des principaux sites de critiques que l'on peut trouver.

Sites en français

○ Sites institutionnels

Declikids (<http://www.declickids.fr/>) est un magazine numérique qui propose des chroniques de critiques d'applications. Les applications sont testées et critiquées de manière complète en se basant sur onze critères¹ clairement énoncés.

Edumobile (<http://www.edumobile.be/fr/>) est un site belge qui se consacre uniquement sur l'I-Pad et qui est très tourné vers l'enseignement mais qui recense des applications pour le jeune public autour de différents thèmes (essentiellement les matières enseignées à l'école). Les critiques sont très courtes et les critères de sélection ne sont pas donnés.

○ Sites professionnels ou personnels

La Souris Grise (<http://www.souris-grise.com/>) est un site indépendant à l'initiative de Laure Deschamps qui critique les applications pour un public de 0 à 12 ans. Les critiques sont complètes et se basent sur six critères énoncés sur la page "À propos" du site².

AppliMini (<http://www.applimini.com/>) est un site développé par Odile et Valérie qui souhaitent "*chercher les meilleures applications numériques destinées aux enfants de 0 à 12 ans*". La sélection des applications d'abord annoncée comme très subjective "*selon nos goûts*" se base certains critères (graphisme, interactivité, cohérence vis-à-vis de l'âge visé par le produit).

Applikids (<http://www.applikids.fr/>) est un site développé par la société Affaire de Mômes. Ce site critique des applications gratuites pour les enfants par l'intermédiaire de mamans

¹Les 11 piliers de DecliKids. IN DecliKids [en ligne]. Disponible sur : <<http://www.declickids.fr/les-1-piliers-de-declickids/>>. (Consultation du 14 mai 2013).

² A propos. IN La souris grise [en ligne]. Disponible sur : <<http://www.souris-grise.fr/qui-est-la-souris-grise/>>. (Consultation du 21 mai 2013).

bloggeuses. Les critiques sont assez complètes et se basent sur cinq critères : qualité graphique, durée de vie avant que l'enfant ne se lasse, qualité éducative, tranche d'âge et autonomie des enfants. Toutefois il est assez dommage que ces applications soient à plusieurs reprises annoncées comme étant là pour "occuper les enfants".

IDBoox (<http://www.idboox.com/>), portail d'information sur le livre numérique en général, propose une section "Applis enfants" où l'on trouve des critiques d'applications selon l'âge ou certains thèmes (contes...) assez complètes.

Sites en anglais

○ Sites institutionnels

Le blog de YALSA (Young Adult Library Service Association) (<http://yalsa.ala.org/blog/app-of-the-week-archive/>) propose une rubrique "App of the week" toutefois les critères sur lesquelles se basent ces critiques ne sont pas énoncés, certaines critiques sont très détaillées, d'autres très succinctes (et certains liens sont morts). Les applications sont rangées par ordre alphabétique de titre (l'âge pour lequel les applications sont destinées n'est pas mentionné).

Touch and go (<http://blogs.slj.com/touchandgo/>) est un blog mis en ligne par le School Library Journal qui annonce lors du lancement du blog qu'ils sélectionnent les meilleures applications pour les enfants et les adolescents¹. Les critères sur lesquels se basent ces critiques ne sont pas connus.

The Darien Library (<http://www.darienlibrary.org/kids/apps-tech>) qui prête des kits avec des iPad présente succinctement sur son site les applications sélectionnées pour les 2-5 ans² pour lesquelles les critères de sélection sont donnés³ et les 5-12 ans⁴ et tous les mois une application est critiquée plus en détail.

¹ SLJ launches App Review Blog. IN School Library Journal [en ligne]. 2011. Disponible sur : <http://www.schoollibraryjournal.com/slj/printissuecurrentissue/890552-427/slj_launches_app_review_blog.html.csp>. (Consultation du 14 mai 2013).

²Early Literacy iPad Apps for the Early Literacy iPad Kits. IN Darien Library [en ligne]. Disponible sur : <<http://www.darienlibrary.org/kids/apps-tech/5880>>. (Consultation du 14 mai 2013).

³ What Makes a Great Early Literacy App? IN Darien Library [en ligne]. Disponible sur : <<http://www.darienlibrary.org/kids/apps-tech/5879>>. (Consultation du 14 mai 2013).

⁴Librarian-Selected Apps for Kids Ages 5-12.IN Darien Library [en ligne]. Disponible sur : <<http://www.darienlibrary.org/children/first-five-years/early-literacy/librarian-selected-apps-kids-ages-5-15>>. (Consultation du 14 mai 2013).

- **Sites professionnels ou personnels**

Common Sense Media (<http://www.commonsensemedia.org/app-reviews>) propose des critiques de contenus très divers (sites web, livres, musique, films...) de manière complète suivant un système d'évaluation complet et détaillé sur le site¹.

Kirkus (<http://www.kirkusreviews.com/book-reviews/ipad/>), magazine de critique littéraire dispose d'un site internet sur lequel on trouve un espace dédié à la critique d'applications tournant autour des livres. Ces critiques ne sont pas uniquement centrées sur le public enfant mais l'on peut aisément distinguer les applications dédiées au jeune public grâce à la mention "Children". Les critiques sont courtes mais complètes.

iKidApps (<http://www.ikidapps.com/>) est un portail d'applications jeunesse qui, si les critiques sont assez complètes, n'est pas très ergonomique et regorge de publicité.

iPadFamily (<http://www.ipadfamily.com.au/ipad-childrens-education>) est un site de critiques d'applications (uniquement pour iPad) réalisé par une famille Australienne.

¹Behind the Common Sense Media ratings system. IN Common Sense Media [en ligne]. Disponible sur : < <http://www.commonsensemedia.org/about-us/our-mission/about-our-ratings>>. (Consultation du 21 mai 2013).

Annexe 4.2 : critères de sélection des applications

Le but ici n'est pas de définir les critères de sélection pour les applications jeunesse mais de donner un aperçu des différents critères sur lesquels il convient de s'interroger et qui sont utilisés aujourd'hui par des bibliothèques ou des sites de critiques.

Données générales

Langue dans laquelle l'application est disponible : est-elle disponible en français ? Si elle ne l'est pas, l'absence de traduction est-il dérangerant ?

Version de l'application et mise à jour : vérifier la compatibilité de l'application avec la version du logiciel utilisé par la tablette.

Support d'utilisation (iPad/Android...) : l'application est-elle disponible pour le support dont dispose la bibliothèque ?

Durée de l'application : veut-on des durées plutôt courtes pour en faire des animations, veut-on une durée plutôt longue pour que l'enfant n'ait pas fini son jeu/son histoire trop rapidement ?

Prix : veut-on des applications gratuites ? Quel budget la bibliothèque dispose-t-elle pour acheter du contenu ?

Age : pour quel âge l'application est-elle destinée ? Est-ce une tranche d'âge pour laquelle on dispose beaucoup d'applications ? Est-ce que c'est la tranche d'âge pour laquelle on veut acquérir des applications ?

Type de contenu (histoire, documentaire, création, jeux, musique...) : quel besoin a-t-on ? Quel type de contenu a-t-on déjà beaucoup et quel type manquerait ?

Éditeur/producteur identifié : existe-t-il un moyen de le contacter, de signaler un problème ?

Forme

Esthétisme/qualité graphique

Qualité sonore (bruitages, musique et voix) : est-ce un vrai narrateur qui raconte ? Faire attention aux voix de synthèses.

Fluidité technique : quel est le temps de chargement ? Existe-t-il des décalages (voix/texte par exemple) ?

Mise en page : la mise en page est-elle adaptée ? originale ? le texte empiète-t-il trop sur l'image ? Le texte est-il lisible ?

Ergonomie : on doit comprendre facilement comment marche l'application.

Originalité/créativité

Fond

Cohérence de l'ensemble de l'application (texte/image/son)

Interactivité pertinente par rapport au contenu : les animations ne doivent pas être des "gadgets" ; elles doivent s'inscrire dans l'histoire afin de ne pas perturber le fil.

Spécificité de l'outil prise en compte : la spécificité de la tablette est-elle prise en compte ou est-ce que l'on aurait pu retrouver ce contenu sur un autre support ? Pas de contenu homothétique (souvent au format PDF) qui se contentent de reprendre la version papier sans aucun apport.

Navigation entre les différentes pages/les différentes sections : est-elle intuitive et facile ? Peut-on facilement revenir à la page d'accueil ? Existe-t-il un sommaire ?

Qualité du texte : attention aux traductions et aux fautes d'orthographe.

Immersion dans l'application : se sent-on vraiment impliqué dans l'histoire/le jeu ?

Adaptation de l'application à l'âge ciblé : l'application est-elle réellement adaptée à l'âge ciblé ?

Crédits : l'auteur, l'illustrateur, le narrateur (etc.) sont-ils clairement identifiés ?

Originalité/créativité

Fonctionnalité

Peut-on couper le son/la musique/les bruitages ?

Existe-t-il différents modes de lecture ?

Peut-on aller à son rythme ou le rythme est imposé ?

Possibilité de sauvegarder/reprendre là où on s'était arrêté ?

Intérêt

Implication active de l'enfant : l'enfant ne fait-il que regarder ou a-t-il l'occasion de participer activement à ce qu'il se passe ?

Apport d'apprentissage

Caractère ludique de l'application

Apports pour la bibliothèque : l'application répond-elle à un besoin de la bibliothèque ? L'application entre-t-elle dans le cadre d'une action culturelle ?

Médiation

Autonome (l'enfant peut consulter seul)/accompagnement (l'enfant doit être accompagné)/animation (peut faire l'objet d'une animation)

Peut-on faire des liens avec d'autres supports ?

Utilisation individuelle/en petit groupe/en groupe

Éthique et sécurité (surtout avec les contenus gratuits)

Présence de publicité

Présence d'achats in-app : si oui sont-ils dans un espace dédié aux parents ou clairement distingués du reste du contenu ?

Présence de lien vers l'AppStore : si oui sont-ils dans un espace dédié aux parents ou clairement distingués du reste du contenu ?

Liens vers les réseaux sociaux : si oui sont-ils dans un espace dédié aux parents ?

Apparition de fenêtre pop-up demandant de rentrer une adresse e-mail

Le recueil de données

Accessibilité

Reconnaissance par l'application des logiciels comme Talk back ou Voice over (synthèse vocale qui lit les éléments sur lesquels le doigt passe) ?

Les modalités d'accès au texte (audio/vidéo...) : sont-elles variées ?

Annexe 5 : les animations autour des tablettes en bibliothèques

Annexe 5.1 : proposition d'animations que l'on peut mettre en place en bibliothèque avec la tablette

Les propositions développées ne sont évidemment en rien exhaustives mais s'articulent autour de plusieurs types d'animations que l'on trouve souvent déjà dans les bibliothèques. Afin de permettre une lecture rapide de ces fiches qui doivent pouvoir être utilisées au quotidien, j'ai fait le choix de faire en sorte qu'elle ne dépasse pas une page.

Pour toutes les animations mais particulièrement pour les histoires et les jeux, il est nécessaire d'avoir pris en main l'application auparavant : pour connaître les solutions, connaître ce qu'il faut faire pour passer à la suite de l'histoire, etc. Il est conseillé aussi d'aller voir sur les sites de critiques des applications destinées à la jeunesse¹ ce qui peut être dit sur l'application choisie car même en parcourant une application, il arrive que l'on passe à côté d'éléments intéressants que ces sites pointent.

Les critères de choix des contenus utilisés ne sont pas exhaustifs : ne sont repris dans ces fiches que les éléments qu'il est important de considérer pour ce type d'animation en particulier.

Le contexte indiqué, quant à lui, est celui ou ceux qui sont à priori les plus adaptés à l'animation mais cela ne veut évidemment pas dire que l'animation ne peut pas être mise en place dans un autre contexte. J'ai fait le choix d'indiquer les temps périscolaire qui se mettent en place avec la réforme des temps scolaire et pour lesquels les bibliothèques ont été invitées à faire des propositions même si des éléments manquaient encore pour savoir précisément comment allait se passer ces temps. En effet cela va se mettre en place dès la rentrée 2013 et il était donc important pour la bibliothèque Arlequin de pouvoir éventuellement envisager une place pour la tablette dans ces temps.

¹Cf. Annexe 4.1 : sites de critique d'applications à destination de la jeunesse p. 65

Histoires

Type d'animation		Histoires numériques projetées
Principe		L'histoire est projetée et le bibliothécaire la raconte comme il pourrait raconter une histoire papier, il peut solliciter le public et éventuellement peut inviter un enfant à venir pointer un élément
Contenus utilisés	Critères de choix	<p>Possibilité de couper la voix (s'il y en a une) afin de pouvoir si on le souhaite raconter soi-même/faire parler les enfants</p> <p>Possibilité de pouvoir aller à son propre rythme</p> <p>Des animations/un temps de chargement des pages qui ne nuisent pas à la narrativité. Les animations au contraire doivent apporter un intérêt particulier à la narration</p>
	Exemples	Le marchand de sable...
Moyens nécessaires	Matériels	<p>Une tablette numérique</p> <p>Du matériel de projection</p> <p>Un espace permettant la projection et la place pour le public</p> <p>L'application choisie</p>
	Humains	Un ou deux bibliothécaires
Public	Age	Variable suivant l'histoire choisie
	Nombre	De 2 à plus de 20 enfants
	Contexte	<p>Accueil de groupes (classes...)</p> <p>Animation pendant ouverture au public</p> <p>Animation hors ouverture au public</p> <p>Temps périscolaire</p>
Avantages		Avec une seule tablette permet de faire une animation pour un groupe conséquent
Inconvénients		Le branchement de la tablette au câble qui permet la projection ne tient pas très bien du coup il y a des risques de décrochages s'il faut bouger la tablette
Commentaires		<p>Bien connaître l'application pour réussir à lire en activant les éventuelles interactions tout en gardant une fluidité de narration</p> <p>L'absence de manipulation de la tablette peut sembler un inconvénient en raison de la frustration que cela pourrait générer mais ce n'est pas le cas vu : l'animation se passe sur l'écran toutefois il ne doit pas y avoir d'ambiguïté sur ce fait dans la communication</p>
Déjà fait		à la Petite Bibliothèque Ronde

Type d'animation		Histoires numériques non-projetées
Principe		De la même manière que l'on peut lire un album, on lit son histoire numérique, écran de la tablette tourné vers les enfants
Contenus utilisés	Critères de choix	Possibilité de couper la voix (s'il y en a une) afin de pouvoir si on le souhaite raconter soi-même/faire parler les enfants Possibilité de pouvoir aller à son propre rythme Des animations/un temps de chargement des pages qui ne nuisent pas à la narrativité. Les animations au contraire doivent apporter un intérêt particulier à la narration
	Exemples	La princesse aux petits prouts, Le monde de Sam, Il était des fois...
Moyens nécessaires	Matériels	Une tablette Un espace pour le public L'application choisie
	Humains	Un bibliothécaire
Public	Age	Variable suivant l'histoire choisie
	Nombre	2 à 15 enfants
	Contexte	Accueil de groupe (classes...)
Avantages		Ne nécessite pas beaucoup de matériel (plusieurs tablettes, matériel de projection)
Inconvénients		Demande d'avoir forcément un groupe restreint Risque de mauvaise visibilité suivant la manière dont les enfants sont assis Risque de frustration de l'enfant qui ne peut pas manipuler la tablette alors qu'on la lui présente sous les yeux
Déjà fait		à la bibliothèque de RIOM Communauté ¹

¹Serpé, Olivier. Prout. IN La lecture publique et numérique dans le Puy-de-Dôme [en ligne]. 2013. Disponible sur : <<http://experimentation.cg63.fr/riom/2013/05/22/prout/>>. (Consultation du 31 mai 2013).

Type d'animation		Histoires numériques en deux temps
Principe		Le bibliothécaire raconte une histoire (projetée ou non) comme il pourrait raconter une histoire papier, il peut solliciter le public et éventuellement peut inviter un enfant à venir pointer un élément. Puis les enfants sont invités à redécouvrir l'histoire de manière plus individuelle sur des tablettes
Contenus utilisés	Critères de choix	Possibilité de couper la voix (s'il y en a une) afin de pouvoir si on le souhaite raconter soi-même/faire parler les enfants Possibilité de pouvoir aller à son propre rythme Des animations/un temps de chargement des pages qui ne nuisent pas à la narrativité. Les animations au contraire doivent apporter un intérêt particulier à la narration
	Exemples	La princesse aux petits prouts, Le marchand de sable...
Moyens nécessaires	Matériels	Plusieurs tablettes numériques Du matériel de projection (conseillé) Un espace pour le public L'application choisie
	Humains	Un ou deux bibliothécaires
Public	Age	Variable suivant l'histoire choisie mais ce fonctionnement peut être particulièrement intéressant pour les plus petits qui n'arrivent pas à suivre à la fois l'histoire et les animations
	Nombre	À partir de 2 enfants (le nombre maximum dépend du nombre de tablettes disponibles pour le deuxième temps de l'animation)
	Contexte	Accueil de groupes (classes...) Animation pendant ouverture au public Animation hors ouverture au public Temps périscolaire
Avantages		Possibilité de manipuler la tablette Bon moyen de découvrir en profondeur une histoire sur tablette
Inconvénients		Nécessite d'avoir plusieurs tablettes
Commentaires		Inviter les parents à regarder l'histoire avec leur enfant
Déjà fait		au Labo BnF ¹ à la Petite Bibliothèque Ronde

¹ Annexe 5.2 : retours d'expériences dans d'autres bibliothèques p. 84

Type d'animation		Histoires hybrides
Principe		On couple une ou des lectures numériques (projetée ou non) avec une ou des lectures papiers (généralement autour d'un thème cela se fait beaucoup notamment autour des contes où ils existent de nombreuses versions papier et numériques)
Contenus utilisés	Critères de choix	Possibilité de couper la voix (s'il y en a une) afin de pouvoir si on le souhaite raconter soi-même/faire parler les enfants Possibilité de pouvoir aller à son propre rythme Des animations/un temps de chargement des pages qui ne nuisent pas à la narrativité. Les animations au contraire doivent apporter un intérêt particulier à la narration
	Exemples	La princesse aux petits prouts avec la princesse aux petits pois...
Moyens nécessaires	Matériels	Une tablette Un espace pour le public La (les) application(s) choisie(s) Le(s) livre(s) choisi(s)
	Humains	Un bibliothécaire
Public	Age	Variable suivant l'histoire choisie
	Nombre	À partir de 2 enfants (le nombre maximum dépend notamment de si la lecture numérique est projetée ou non)
	Contexte	Accueil de groupes (classes...) Animation pendant ouverture au public Animation hors ouverture au public Temps périscolaire
Avantages		Lien qui se fait entre le livre papier et le livre numérique (lien apprécié des parents et des bibliothécaires)
Inconvénients		Éventuelles difficultés à trouver des livres numériques et papiers sur un même thème
Déjà fait		(pas de lien vers un exemple précis à donner)

Type d'animation		Complément d'une histoire généralement autour d'un thème
Principe		L'animation s'articule autour d'un ou de plusieurs livres papiers et la tablette numérique vient en complément avec l'introduction d'un contenu sur le même thème qui n'est pas une histoire mais plus un bonus (jeux, bruitages, musique...)
Contenus utilisés	Critères de choix	Courte durée Interactif
	Exemples	Les applications de bruits d'animaux (souvent gratuites) Petites applications de jeu
Moyens nécessaires	Matériels	Une/des tablettes numériques La (les) application(s) choisie(s)
	Humains	Un bibliothécaire
Public	Age	Tout public
	Nombre	À partir de cinq enfants (il est nécessaire de choisir une application en fonction du nombre d'enfant qui va être accueilli : s'il s'agit d'un grand groupe, éviter d'utiliser une application qui va demander de la manipulation et en choisir une qui va plutôt impliquer de l'observation ou de l'écoute)
	Contexte	Accueil de groupe (classes...)
Avantages		Introduction d'un temps après l'histoire où l'enfant est plus actif
Inconvénients		Nécessité d'avoir des applications sur des thèmes très variés
Commentaires		Morceau d'animation assez simple qui peut permettre à la bibliothécaire de prendre en main l'outil face à un public avant de passer à des animations plus élaborées qui demandent une plus grande maîtrise de l'outil
Déjà fait		à la bibliothèque Eaux Claires Mistral (utilisation lors d'accueils de classe pour faire écouter un morceau de musique) à la bibliothèque Alliance (utilisation de la Boite à Meuh lors d'accueils de classe) à la médiathèque/ludothèque de Nord-Limagne ¹ par Anne ² à la médiathèque de l'Agglomération Plaine Centrale

¹ RAM, iPad et ludothèque. IN Communautés de communes Nord-Limagne [en ligne]. Disponible sur : <<http://www.cc-nordlimagne.fr/RAM-iPad-et-ludotheque.html>>. (Consultation du 31 mai 2013).

² Cf. Annexe 5.2 : retours d'expériences dans d'autres bibliothèques p. 84

Ateliers découvertes

Type d'animation		Découvertes de différentes applications avec présentation pour les adultes
Principe		Pendant que les enfants découvrent seuls une sélection d'application adaptée à leur âge, une présentation est faite aux adultes qui les accompagnent de l'outil, des usages, des recommandations...
Contenus utilisés	Critères de choix	Applications diverses pour montrer aux parents ce que l'on peut trouver et si possible triées par âge pour les enfants afin de les diriger vers du contenu adapté Éviter d'avoir applications de jeux très connus des enfants (AngryBirds...) sur lesquels ils risquent de se focaliser Son qui peut être coupé ou baissé sans que cela gêne l'utilisation de l'application (éviter un phénomène de brouhaha) ou disposer d'un casque (un seul enfant alors qui peut entendre)
	Exemples	Le monde de Sam, 10 doigts, Windowshill, Crayon deluxe...
Moyens nécessaires	Matériels	Plusieurs tablettes Du matériel de projection et un ordinateur si on fait une projection Un espace pour le public
	Humains	Un ou deux bibliothécaires
Public	Age	Tout public
	Nombre	Même s'il n'est pas facile de le prévoir en avance, essayer de ne pas avoir plus de trois enfants par tablette
	Contexte	Animation pendant ouverture au public
Avantages		Permet un réel temps avec les parents
Inconvénients		Difficulté de se placer comme personne de référence sur le sujet
Commentaires		Le temps avec les parents est important mais il est intéressant après ce temps-là de permettre un temps où parents et enfants peuvent regarder ensemble les applications Faire attention à ce que les enfants qui manipulent les tablettes ne soient pas toujours les mêmes
Déjà fait		à la bibliothèque Jardin de Ville (avec présence d'une intervenante : Laure Deschamps) ¹

¹ Cf. Annexe 5.2 : retours d'expériences dans d'autres bibliothèques p. 86

Type d'animation		Découvertes de différentes applications
Principe		Cela peut se faire de diverses manières, soit on laisse les enfants découvrir les applications qu'ils souhaitent (et on invite les parents à découvrir avec eux, à partager cette expérience), soit on choisit quelques applications que l'on va accompagner plus spécifiquement pour une découverte plus complète de certains contenus
Contenus utilisés	Critères de choix	Courte durée ou que l'on puisse interrompre Son qui peut être coupé ou baissé sans que cela gêne l'utilisation de l'application (éviter un phénomène de brouhaha) ou disposer d'un casque (un seul enfant alors qui peut entendre)
	Exemples	Le monde de Sam, 10 doigts, Windowshill, Crayon deluxe...
Moyens nécessaires	Matériels	Trois tablettes gros minimum pour permettre de tourner Un espace pour le public La (les) application(s) choisie(s)
	Humains	Deux bibliothécaires au moins
Public	Age	Variable selon les applications que l'on choisit : essayer de ranger les applications par catégorie d'âge pour aider l'enfant à aller sur les applications qui le concernent
	Nombre	Variable suivant le matériel disponible et la durée de l'animation mais il est préférable de ne pas avoir plus de 3 enfants sur une tablette
	Contexte	Animation pendant ouverture au public Accueil de groupe
Avantages		On peut vraiment inciter le parent à partager ce moment avec l'enfant ce qui est un aspect important des animations autour de la tablette
Inconvénients		Nécessité de garder un œil sur les différents groupes en permanence (s'assurer que ce n'est pas toujours les mêmes enfants sur la tablette, qu'ils s'en sortent et.)
Déjà fait		à la bibliothèque Alliance ¹ à la bibliothèque Eaux Claires Mistral

¹ Cf. Annexe 5.2 : retours d'expériences dans d'autres bibliothèques p. 86

Type d'animation		Ateliers découverte de l'outil et des contenus
Principe		Ces ateliers permettent de présenter l'outil (comment naviguer, comment fermer une application, etc.) et de découvrir les différents contenus (une simple présentation de l'outil pour les enfants qui le prennent en main très rapidement n'est pas très intéressant). Durée : 30 à 45 min
Contenus utilisés		Divers : présenter à la fois des jeux, du livre, de la création...
Moyens nécessaires	Matériels	Une tablette pour une à trois personnes gros maximum Une table et des chaises autour de laquelle le bibliothécaire peut tourner La (les) application(s) choisie(s)
	Humains	Un bibliothécaire
Public	Age	À partir de 6/7 ans : en dessous les enfants n'arrivent pas à rester concentrés pendant tout l'atelier.
	Nombre	2 à 5 personnes
	Contexte	Animation hors ouverture au public sur réservation
Avantages		Si les tablettes sont disponibles par la suite au public en autonomie pendant les horaires d'ouverture, cela permet aux enfants de connaître les différents contenus et de ne pas faire, par exemple, que du jeu
Inconvénients		Si les tablettes ne sont pas disponibles par la suite au public en autonomie pendant les horaires d'ouverture, cela risque d'engendrer de la frustration : les enfants ne pourront pas redécouvrir plus en profondeur les différents contenus qu'on leur a présentés
Déjà fait		à la bibliothèque d'Herblay ¹

¹ Cf. Annexe 5.2 : retours d'expériences dans d'autres bibliothèques p. 86

Ateliers de créations

Type d'animation		Ateliers de créations de contenus
Principe		À l'aide souvent d'une application particulière (cf. exemples ci-dessous), on crée un nouveau contenu : vidéos, livres numériques, imagiers...
Contenus utilisés	Critères de choix	Facilité d'utilisation (ergonomique...)
	Exemples	Book Creator : pour créer des e-books en double page avec insertion d'images et de sons Tapikeo : pour créer ses propres imagiers
Moyens nécessaires	Matériels	L'application choisie Une tablette pour le groupe Un espace pour le public Du matériel de création si besoin
	Humains	Une bibliothécaire
Public	Age	Tout public mais est particulièrement intéressant pour les 6-12 ans pour qui le développement d'une utilisation coopérative des écrans est importante
	Nombre	À partir de 2 enfants
	Contexte	Animation hors ouverture au public sur réservation Accueil de groupe Temps périscolaire
Avantages		Il est très facile avec de tels ateliers d'intégrer des créations physiques dans ces nouveaux contenus (grâce aux photos) : ainsi les enfants peuvent repartir avec leur création physique (dessins, collages...) et la création numérique reste sur la tablette
Inconvénients		Nécessite d'avoir les applications
Commentaires		À partir de la création obtenue ou en amont de la création du contenu on peut faire le lien avec des contenus similaires (imagiers, albums...)
Déjà fait		à la maternelle de la Goutte d'Or (Paris) ¹

¹ Favre, Véronique. Un iPad en maternelle : apprendre avec plaisir. IN Éducation tablette tactile.net [en ligne]. 2012. Disponible sur : <<http://education.tablette-tactile.net/un-ipad-en-maternelle-apprendre-avec-plaisir-122038/>>. (Consultation du 31 mai 2013).

Type d'animation		Ateliers de créations numériques
Principe		À partir d'une application dédiée à de la création artistique, l'enfant ou un petit groupe d'enfant réalise une création
Contenus utilisés	Critères de choix	Facilité d'utilisation (ergonomique...)
	Exemples	Dink/Toontastic/Studio animé : pour créer des séquences animées EyePaint, PlayART...
Moyens nécessaires	Matériels	Des tablettes numériques (une pour un ou deux enfants) Une table et des chaises autour desquelles le bibliothécaire peut tourner afin d'aider les enfants
	Humains	Un ou deux bibliothécaires
Public	Age	Tout public mais ce type d'animation peut-être particulièrement intéressant pour les 2-6 ans qui apprennent à cet âge par ce type de pratique que les images qu'ils voient sur les écrans ne sont pas le réel mais une simulation du réel
	Nombre	2 à 12 enfants
	Contexte	Animation hors ouverture au public sur inscription Accueil de groupe Temps périscolaire
Avantages		Manipulations souvent très variées de la tablette
Inconvénients		Nécessite plusieurs tablettes
Commentaires		Il est intéressant –si possible et si la création s'y prête- d'imprimer les créations des enfants pour qu'ils puissent les garder ou de les envoyer par mail
Déjà fait		au Pôle Média Culture Edmond Gerrer de Colmar ¹

¹ Carnaval au pôle Média-Culture. IN L'e-Space Multimédia [en ligne]. Disponible sur : <<http://mediaspace68.wordpress.com/2013/02/16/carnaval-au-pole-media-culture/>>. (Consultation du 31 mai 2013).

Type d'animation		Ateliers de créations hybrides
Principe		<p>Soit cet atelier combine une création physique que l'on intègre à une création numérique</p> <p>Soit une création numérique et physique sont faites autour d'un même principe/thème mais en deux temps différents : il n'y a pas d'intégration de l'un dans l'autre</p>
Contenus utilisés	Critères de choix	Facilité d'utilisation (ergonomie...)
	Exemples	<p>Faces I Make : les enfants fabriquent d'abord des personnages via l'application puis en réalisent un physique à partir de découpage de magazine. Il existe sur le même principe d'autres applications : Puppet Workshop et Identikat mais le lien avec du magazine se fait moins ; cela s'apparente plus à de la création sur/avec du tissu.</p> <p>Ma poire</p> <p>Toontastic : possibilité de fabriquer le décor du film qui va être réalisé (pris en photo il est alors intégré au film)</p>
Moyens nécessaires	Matériels	<p>Des tablettes numériques</p> <p>Du matériel pour la création physique</p>
	Humains	Une ou deux bibliothécaire(s)
Public	Age	Variable suivant les applications utilisées et les créations physiques que l'on veut réaliser
	Nombre	2 à 10 enfants
	Contexte	<p>Animation hors ouverture au public sur inscription</p> <p>Accueil de groupe</p> <p>Temps périscolaire</p>
Avantages		Réelle alternance et parallèle construit entre le physique et le numérique
Inconvénients		Nécessite du temps le temps de présenter l'application, la prendre en main, de faire la création numérique puis de faire une création physique
Commentaires		Au vu de l'inconvénient, il peut être intéressant de faire cet atelier en plusieurs séances
Déjà fait		(pas de lien vers un exemple précis à donner)

Jeu

Type d'animation		Histoires sous forme de jeu vidéo
Principe		Cette animation se base sur une application de jeu d'aventure (jeu dans lequel il existe une histoire/une narration) qui a pour principe le point and click (nécessité d'interagir avec des objets que l'on "manipule"). L'application est projetée et nécessite pour pouvoir avancer dans l'histoire de résoudre des énigmes, de trouver des éléments cachés dans l'écran, etc. Les enfants sont amenés à formuler leurs solutions et/ou à venir pointer du doigt des éléments sur l'écran
Contenus utilisés	Critères de choix	Présence d'une histoire Durée pas trop longue ou possibilité de s'arrêter dans l'histoire pour éventuellement la faire en plusieurs épisodes
	Exemples	Hamlet!, Royal Trouble : HiddenAdventures Machinarium : s'adresse aux plus grands et qui demande d'inventer une narration afin d'accompagner celle en image qui existe
Moyens nécessaires	Matériels	Une tablette numérique Du matériel de projection Un espace pour le public
	Humains	Un ou deux bibliothécaires
Public	Age	Plus de 4 ans (dépend de l'application choisie)
	Nombre	2 à 15 enfants
	Contexte	Accueil de groupe Animation pendant ouverture au public Animation hors ouverture au public Temps périscolaire
Avantages		L'enfant est actif et s'implique dans l'histoire Entraide entre les enfants et entre générations
Inconvénients		Difficulté de trouver des applications qui s'y prêtent
Commentaires		Nécessite absolument d'avoir fait soi-même le jeu auparavant afin de pouvoir aider les enfants s'ils se retrouvent bloqués en donnant des indices par exemple.
Déjà fait		à la Petite Bibliothèque Ronde ¹

¹ Cf. Annexe 5.2 : retours d'expériences dans d'autres bibliothèques p. 87

Annexe 5.2 : retours d'expériences dans d'autres bibliothèques

Pour certaines animations, je ne propose pas de liens "Pour aller plus loin" pour se rendre sur les sites qui rapportent l'expérience car ce sont des retours d'expériences que j'ai pu avoir soit en assistant à l'animation (comme pour l'animation qui a eu lieu à la bibliothèque du Jardin de Ville à Grenoble), soit en rencontrant la personne qui avait organisé l'animation (pour l'animation ayant eu lieu à la bibliothèque Alliance à Grenoble), soit grâce à mes entretiens téléphoniques (pour l'animation ayant eu lieu à la bibliothèque d'Herblay).

Histoires numériques en deux temps : l'exemple de la BnF

À la Bibliothèque nationale de Référence, ces histoires se font même en trois temps : en premier lieu, le conteur raconte avec le contenu de la tablette qui est projeté sur grand écran puis il y a un moment d'interaction (deviner la suite de l'histoire, moments d'échange, les enfants sont invités à lire à leur tour...) et enfin les enfants sont invités à aller au comptoir de lecture où sont installés des tablettes afin de lire eux-mêmes de manière plus individuelles, l'histoire qui vient d'être vue ou une autre.

Deux personnes de la bibliothèque sont présentes lors de ces lectures. Un conteur qui s'occupe des enfants et qui a été formé aussi bien à la lecture de conte qu'à la manipulation des tablettes (basé au départ sur le volontariat). Une deuxième personne qui s'occupe des parents en échangeant sur ces animations et en présentant ce lieu spécifique qu'est le labo de la BnF.

Le choix du conte est fait par la personne qui va raconter.

Pour en savoir plus :

Thibaut au labo. IN Le blog de la Souris qui raconte [en ligne]. 2012. Disponible sur : <<http://www.lasourisquiraconte.com/blog/thibaut-au-labo>>. (Consultation du 18 juin 2013).

- Très court article qui rapporte une expérience de lecture en deux temps qui s'est fait à la BnF autour de l'ouvrage numérique *Thibaut au pays des livres*.

Les compléments : l'exemple des temps des histoires d'Anne

Anne Hicks est une bibliothécaire américaine qui utilise régulièrement une tablette numérique dans ses temps des histoires : la tablette n'est pas l'objet principal de l'animation, il vient juste se greffer –si son utilisation est jugée judicieuse– aux histoires qui peuvent être racontées : Anne appelle ces moments une extension interactive de son temps des histoires.

Ces histoires sont choisies autour d'un thème et c'est dans ce thème que vient s'inscrire l'application. C'est une application souvent de jeu : par exemple lors d'un thème sur les robots, Anne a utilisé une application où les enfants doivent construire des robots : c'est elle qui tenait la tablette et présentait les différents choix qui s'offraient aux enfants qui choisissent en votant (ou en étant celui qui a crié le plus fort) les jambes que le robot aura puis elle demande ce qu'il manque au robot, les enfants disent "les bras" et ils choisissent donc les bras, etc.

Pour en savoir plus :

Hicks, Anne. iPad Apps and Storytime. IN AnnesLibraryLife [en ligne]. Disponible sur : <<http://anneslibrarylife.wordpress.com/ipad-apps-and-storytime/>>. (Consultation du 18 juin 2013).

- (en anglais) article qui explique comment Anne Hicks utilise la tablette et les avantages qu'elle lui trouve pour son utilisation lors d'un temps des histoires.

Hicks, Anne. Robots! IN AnnesLibraryLife [en ligne]. 2012. Disponible sur : <<http://anneslibrarylife.wordpress.com/2012/12/12/robots/>>. (Consultation du 18 juin 2013).

- (en anglais) exemple du temps des histoires autour des robots où l'application "Robot Lab" a été utilisée (application pour construire des robots).

Hicks, Anne. Bees! (bees?!?). IN AnnesLibraryLife [en ligne]. Disponible sur : <<http://anneslibrarylife.wordpress.com/2013/06/05/bees-bees/>>. (Consultation du 18 juin 2013).

- (en anglais) l'application citée n'a pas été utilisée mais est indiquée comme pouvant l'être. Elle n'est pas en lien avec le thème particulier des abeilles mais sur la reconnaissance des dessins.

Hicks, Anne. Wheels on the Bus! IN AnnesLibraryLife [en ligne]. Disponible sur : <<http://anneslibrarylife.wordpress.com/2012/12/20/wheels-on-the-bus/>>. (Consultation du 19 juin 2013).

- (en anglais) exemple du temps des histoires autour du thème des bus où l'application musicale "Wheels on the Bus" a été utilisée (la chanson peut être écoutée avec les animations puis les enfants peuvent s'enregistrer).

Hicks, Anne. In the jungle! IN AnnesLibraryLife [en ligne]. Disponible sur : <<http://anneslibrarylife.wordpress.com/2013/02/27/in-the-jungle/>>. (Consultation du 19 juin 2013).

- (en anglais) exemple du temps des histoires autour du thème de la jungle : avec l'application "FeltBoard", Anne Hicks a fait un panorama des différents animaux d'une chanson qu'elle a fait défiler en même temps que la chanson.

Hicks, Anne. Thanksgiving. IN AnnesLibraryLife [en ligne]. Disponible sur : <<http://anneslibrarylife.wordpress.com/2012/12/21/thanksgiving/>>. (Consultation du 19 juin 2013).

- (en anglais) exemple du temps des histoires autour de la fête de Thanksgiving où Anne Hicks a utilisé l'application "Feed the animals" car eux aussi voulaient un repas de fête et les enfants devaient donc choisir ce qu'ils devaient donner.

Hicks, Anne. Wheels on the Bus! IN AnnesLibraryLife [en ligne]. Disponible sur : <<http://anneslibrarylife.wordpress.com/2013/03/08/on-the-move-transportation/>>. (Consultation du 19 juin 2013).

- (en anglais) exemple du temps des histoires autour du thème des transports où l'application "Peekaboo" a été utilisée où à l'aide du son que l'on entend, il faut deviner quel est le véhicule qui se cache derrière un nuage de fumée.

Découverte de différentes applications avec présentation pour les adultes : exemple de la bibliothèque du Jardin de Ville

Cette animation un peu particulière à laquelle j'ai pu assister n'est sans doute pas quelque chose de très répandu : les enfants et les parents étaient conviés à venir. Les parents étaient installés devant un écran qui projetait soit un PowerPoint soit l'écran de la tablette suivant les besoins. En effet pendant que les enfants seuls ou par petits groupes étaient invités à découvrir des applications sur les tablettes, Laure Deschamps, fondatrice du site Souris Grise et invitée à Grenoble, faisait une présentation de la tablette numérique, des différentes applications que l'on pouvait y trouver, etc. À l'issue de ce temps, les parents étaient invités à partager la découverte des applications avec leurs enfants.

Découverte de différentes applications : exemple de la bibliothèque Alliance

Cette animation s'est construite autour de quatre lots. Pour chaque lot on trouvait une tablette ouverte sur une application qui était mise en lien avec des livres. Le premier lot était composé de l'application Dinosaures de Gallimard avec en parallèle la version papier, le deuxième lot disposait de l'application et de livres de Penelope, le troisième lot mettait en parallèle l'application et le livre d'Hervé Tullet *Un livre* et enfin le quatrième lot était ouvert sur la Boite à Meuh avec des livres autour des animaux associés. Une cinquième tablette était laissée en libre service.

Deux bibliothécaires étaient présentes. Autour d'un lot on trouvait généralement un ou deux enfants avec les parents derrière. C'était d'ailleurs plus souvent les parents qui faisaient le lien entre l'application et les livres, éléments qu'ils ont apprécié. L'animation s'est faite pendant les horaires d'ouverture au public et le public présent n'était pas venu spécifiquement pour l'animation mais qui, alors qu'il était déjà à la bibliothèque, s'est dirigé vers l'animation.

Ateliers découvertes : exemple de la bibliothèque d'Herblay

À la bibliothèque d'Herblay, les tablettes sont présentes depuis un an et depuis c'est une vingtaine d'ateliers découvertes qui ont eu lieu. Aujourd'hui ils en possèdent trois mais en auront bientôt trois nouvelles.

Ces ateliers qui se font sur inscription accueillent aussi bien des adultes que des enfants qui ont plus de 6/7 ans. En dessous de cet âge, il a été remarqué que les enfants ne tenaient pas tout le long de l'animation. En effet ces ateliers durent entre 30 et 45 minutes.

Pendant ces ateliers l'outil est présenté mais les enfants le prennent généralement très rapidement en main puis ce sont les contenus qui sont montrés avec un panorama des applications qui est fait avec les jeux mais aussi d'autres choses comme les livres numériques sur lesquels l'accent est mis.

Comme par la suite les tablettes sont disponibles en libre service dans la bibliothèque cela permet aux enfants de se diriger vers des contenus sur lesquels ils ne se seraient pas rendus forcément sans cette médiation qui a pu être faite.

Histoire sous forme de jeux vidéo : l'exemple de la PBR

Appelée heure du conte numérique à la PBR, cette animation entre histoire et jeu se base sur un jeu dit "point and click" : le principe est de parcourir l'écran et de trouver les éléments avec lequel le personnage peut interagir afin de faire avancer l'histoire. Ces jeux contiennent souvent de grands passages narratifs soit parce que le personnage parle, soit écrits que les enfants seuls ou en groupes peuvent lire.

Le jeu est donc projeté et les participants discutent entre eux afin de résoudre les énigmes, de trouver les éléments qui leur permettront d'avancer dans l'histoire. Cela permet du lien intergénérationnel avec les plus grands qui aident les plus petits. C'est pour cela qu'à la PBR, les parents sont vraiment incités à venir avec leurs enfants et pas seulement à les laisser lors de l'animation ce qui demande un gros travail de communication.

L'animation dure une heure trente mais pour finir l'histoire, il est nécessaire de le faire en plusieurs séances ce qui ne dérange pas le public qui demande à savoir quand sera la prochaine séance (à la PBR, il y a une séance d'heure du conte numérique par mois, toutes n'ayant pas lieu autour de la tablette même si celle-ci est considérée comme pratique car facilement déplaçable).

Pour en savoir plus :

L'heure du conte ... interactif (une utilisation possible du jeu vidéo en bibliothèque). IN Jeux vidéo et Bibliothèques [en ligne]. 2010. Disponible sur : <<http://www.jvbib.com/blog/index.php/lheure-du-conte-interactif-une-utilisation-possible-du-jeu-video-en-bibliotheque/>>. (Consultation du 31 mai 2013).

- article sur lequel la PBR s'est appuyée pour construire ses heures du conte numérique. Cet article rapporte ce qui a été vu autour du jeu vidéo en bibliothèque lors d'un atelier pendant la formation sur le jeu vidéo organisé par l'association des bibliothécaires français Aquitaine.

L'heure du conte numérique. IN La Petite Bibliothèque Ronde [en ligne]. Disponible sur : <<http://www.lapetitebibliothequeronde.com/Ressources/Dossiers-thematiques/Multimedia-Numerique/Fiches-Projet/L-heure-du-conte-numerique>>. (Consultation du 18 juin 2013).

- fiche projet réalisée par la Petite Bibliothèque Ronde sur l'heure du conte numérique.

Heure du Conte Numérique. IN Le blog de la Petite Bibliothèque Ronde [en ligne]. 2012. Disponible sur : <<http://blog.petitebiblioronde.com/la-vie-de-la-bibliotheque/heure-du-conte-numerique-1177>>. (Consultation du 18 juin 2013).

- retour sur une heure du conte qui a eu lieu à la Petite Bibliothèque Ronde autour de l'application "Royal Trouble".

Retour sur la journée jeu vidéo en médiathèque. IN Médiathèques Villeurbanne [en ligne]. Disponible sur : <<http://mediatheques.villeurbanne.fr/2013/01/retour-sur-la-journee-jeu-video-en-mediatheque/>>. (Consultation du 14 juin 2013).

- Le cinquième enregistrement est celui de Morgane Derouet, bibliothécaire à la PBR, qui rapporte leur expérience de l'heure du conte numérique en rappelant au début l'historique et le contexte de la bibliothèque.

Annexe 6 : nombre d'enfants et d'adultes présents lors des animations publiques à la bibliothèque Arlequin

Ces chiffres sont extraits du tableau de bord des animations de la bibliothèque Arlequin pour l'année 2012. Les chiffres ne sont toutefois pas exacts (d'où un chiffre seulement approximatif cité dans le mémoire) car il manque trois animations pour lesquelles la répartition adulte/enfants n'étaient pas précisée : un atelier patate, le spectacle des mamans conteuses "Il était une fois" et la projection du film "En promenade" qui ont respectivement reçu 11, 23 et 60 personnes dans le public.

Animation	Adultes	Enfants
Bibliothèque de rue	118	254
Heure du conte	114	330
LudoLire	17	30
Lectures bilingues Tunisie	5	13
Lectures Carnaval	6	25
Projection "Boniface"	20	34
Ateliers pop-up/marques-pages (fête de quartier)	6	20
Comptines en extérieur	15	20
Mois des Petits Lecteurs 1, 2, 3 qui est là ?	15	48
Mois des Petits Lecteurs Promenons-nous	8	8
Projection "Laban et Labolina"	7	12
Mois des Petits Lecteurs Imagiers sonores	4	10
Toc TocToc Mr Pouce	2	2
Lecture théâtralisée "Être le loup"	17	40
Projection "Gros pois Petit point"	40	50
Projection "Franky Snow"	12	30
Total	406	926

Mots clefs

Tablette numérique – Animation – Médiation – Jeunesse - Bibliothèque

Résumé

La médiation autour des tablettes numériques grâce aux animations jeunesse est possible mais l'animation en elle-même ne garantit pas la médiation. C'est pourquoi pour garantir une vraie démarche d'accompagnement, une réflexion et des actions préalables à l'animation sont nécessaires. Il est d'autant plus important de prendre ce temps car, bien préparées, les animations sont une mise en place de l'offre qui possède plusieurs avantages au niveau de la médiation vers les tablettes numériques.