



Hautes-Alpes  
Bibliothèque départementale



# LES ATELIERS NUMÉRIQUES



CRÉATIFS



SCIENTIFIQUES



LUDIQUES



CIVIQUES

## Catalogue des ateliers numériques itinérants (2020-2021)

# DES ATELIERS NUMÉRIQUES POUR VOS BIBLIOTHÈQUES

## UNE ÉVOLUTION DES PRATIQUES

Les pratiques de nos publics évoluent : la culture est accessible en ligne (musique, vidéo à la demande, etc.). La pratique du jeu vidéo est désormais courante et touche plusieurs générations. Les démarches à distance deviennent incontournables...

## INCLUSION NUMÉRIQUE

Les publics considèrent que les outils numériques ont un impact positif sur la vie personnelle et professionnelle. Cependant ils sont nombreux à rencontrer des difficultés au quotidien. Notre rôle est de les accompagner dans leur apprentissage et leurs recherches.

## DE LA MÉDIATION CULTURELLE EN MILIEU RURAL

Les publics ruraux sont particulièrement défavorisés en termes de services publics culturels. Les bibliothèques et le numérique sont des réponses pour réduire ces inégalités.

## UN PROGRAMME FINANCÉ PAR L'ÉTAT ET LE DÉPARTEMENT

Dans le cadre d'un projet labellisé Bibliothèque numérique de référence, la bibliothèque départementale des Hautes-Alpes (BD05) est soutenue par le Ministère de la culture pour :

- ⇒ Créer un portail de services culturels accessibles à distance aux adhérents des bibliothèques,
- ⇒ Animer un programme de médiations numériques dans les bibliothèques du département.

## POUR VOUS ET EN PARTENARIAT AVEC DES ACTEURS LOCAUX

### Une programmation culturelle artistique, scientifique, et technique

Jeux vidéo et parentalité avec LUDAMBULE  
Esprit critique et fonctionnement du cerveau avec GSA 05  
Atelier d'initiation et créatifs avec le CENTRE DE RESSOURCES  
Citoyenneté et identité numériques avec ADELHA  
Entre jeux, création et nouvelles formes de narration avec la BD05

## OBJECTIF DES ATELIERS

Sensibiliser et former les publics à la culture numérique et à la variété des usages en proposant des animations régulières dans vos bibliothèques.

Vous accompagner dans la médiation numérique et la construction de partenariats.

## À VOUS DE CHOISIR !

# MODE D'EMPLOI

## Des ateliers possibles dans TOUTES les bibliothèques des Hautes-Alpes

- ✓ Connexion internet conseillée mais non indispensable
- ✓ Une médiatrice à votre écoute pour choisir et accueillir vos ateliers
- ✓ Du matériel mis à votre disposition : valises numériques, affiches, vidéo-projecteur, enceintes sonores tableau...

### 1. Prenez connaissance des ateliers :

- ✓ **Consultez le catalogue** : Vous y trouverez des ateliers sur de nombreuses thématiques et pour tous les publics
- ✓ **Assistez à une présentation des ateliers**

### 2. Contactez notre médiatrice numérique : [stephanie.rosso@hautes-alpes.fr](mailto:stephanie.rosso@hautes-alpes.fr) ; 04 86 15 30 06

- ✓ **Pour choisir et programmer les ateliers de votre choix**
- ✓ **Pour toutes questions**

Vous serez mis en contact avec le médiateur dans un second temps pour plus de précisions sur le contenu, les questions pratiques et matérielles (ils seront d'une grande disponibilité et adaptabilité pour vos bibliothèques).

### 3. Communiquez sur les ateliers que votre bibliothèque et celles de votre réseau vont accueillir via des affiches, par mail et sur site de la bibliothèque ou de la mairie, les réseaux sociaux, les arrêts de bus ; au cinéma, d'autres lieux culturels, les écoles...

- La BD05 vous fournit des affiches, des textes sur lesquels vous appuyer (documents, description des ateliers publiés dans l'agenda de la BD05)

### 4. Inscrivez votre public

- L'inscription en amont des ateliers permet de s'assurer de toucher le public et aux intervenants de bien calibrer l'intervention par rapport au nombre et à l'âge des participants. Certains ateliers sont plus adaptés à une jauge d'une quinzaine de personnes, d'autres sont en accès libre pendant toute leur durée.

**Les ateliers restent en tout cas ouverts au public de passage.**

### 5. Le jour J :

- ✓ **Demandez l'autorisation écrite de faire des photos** (document transmis par la BD05)
- ✓ **Profitez pour assister à l'atelier** si vous en avez la possibilité
- ✓ **Distribuez les fiches bilans au public**

### 6. Transmettre les fiches de Bilan du public et de la bibliothèque à [stephanie.rosso@hautes-alpes.fr](mailto:stephanie.rosso@hautes-alpes.fr)

## DES MÉDIATEURS MOBILES

L'association conduit 3 missions : la gestion de parcs de matériels de spectacle, la médiation numérique et la formation professionnelle.

**Parc matériel** : Depuis 1982 cette association a la volonté de mutualiser des moyens techniques autour de la gestion et l'animation d'événement sur le territoire Haut-Alpin. Du matériel professionnel faciliter la réalisation d'événements pour les associations et collectivités.

**Médiation numérique** : Précurseure dans l'animation d'atelier informatique, elle travaille aujourd'hui à favoriser l'appropriation des usages et des enjeux du numérique grâce à la médiation numérique.

**Formation professionnelle** : Organisme de formation ayant la certification qualité Datadock, elle concourt à l'acquisition de compétences professionnelles dans la médiation et les usages numériques, la collaboration dans la gestion de projets.

**Médiatrice et Formatrice en usages numériques, Fabienne** facilite la compréhension et l'adaptation au monde numériques lors d'ateliers souvent créatifs. Elle est impliquée dans l'appropriation des logiciels libres pour leur éthique, leur origine dans l'éducation populaire et la possibilité qu'ils donnent au plus grand nombre de les utiliser, les partager et les modifier. Elle participe au programme **Promeneur du Net**. Elle co-élabore et co-anime aussi les sessions de formation ANIMACOOP ([Formation à l'animation de projets collaboratifs](#))

Courriel : [f.morel@centre-de-ressources.fr](mailto:f.morel@centre-de-ressources.fr) (privilégiez le contact par mail)

Téléphone : 04 92 57 24 02

Site du Centre de Ressources des Hauts Pays Alpains : [centre-de-ressources.fr](http://centre-de-ressources.fr)

### **Julien le Martelot, animateur-Médiateur numérique pour la Ligue de l'Enseignement des Hautes-Alpes**

**(ADELHA)** La ligue de l'enseignement est un regroupement de 30 000 associations locales organisées au sein de fédérations départementales puis d'unions régionales. Elle propose des activités et intervient dans 4 champs d'action : l'éducation et la formation, la culture, les vacances et loisirs éducatifs et le sport pour tous.

Julien anime des ateliers pour accompagner les questions liées à l'usage et aux pratiques numériques, toutes interrogations sur internet, les infos et les intox.

Julien assure également des permanences en tant que **Promeneur du Net**.

Les promeneurs du net du département viennent en aide aux jeunes sur les réseaux sociaux. Problème de harcèlement, de fausses informations ou d'arnaques ? Ils orientent, sensibilisent et conseillent les jeunes utilisateurs, tout comme leurs parents.

Courriel : [julien.lemartelot@laligue-alpesdusud.org](mailto:julien.lemartelot@laligue-alpesdusud.org)

Téléphone : 04 92 56 02 03 (joignable le matin) ou 06 12 63 95 12

Site de la Ligue de l'enseignement : <https://laligue.org/qui-sommes-nous/>

Facebook ADELHA : <https://www.facebook.com/adelha.gap/>

Facebook Promeneur du Net : <https://www.facebook.com/julien.lemartelot.promeneur.du.net>

**Manon Parise, Médiatrice scientifique et illustratrice à Gap Science Animation 05 (GSA05)** : Cette association a la vocation d'intéresser le plus large public possible à la culture scientifique et technique. Depuis près de 30 ans, GSA 05 développe et anime des interventions de médiation scientifique à destination de tous les publics et organise des événements de sensibilisation à la culture scientifique (fête de la science, conférences, expositions, sorties).

Manon anime également des ateliers au Fab'Alpes.

Courriel : [parise@gsa05.fr](mailto:parise@gsa05.fr)

Téléphone : 04 92 53 92 70 (Joignable les : lundi, mardi, jeudi et vendredi de 9h à 12h30)

Site GSA05 : <http://gsa05.fr/fr/>

Chaîne pour assister aux conférences en ligne : <https://twitch.tv/GSA05>

Site Fab'Alpes : <http://www.fabalpes.org/>

**Christian Prunster, Coordinateur adjoint et animateur à Ludambule :**

**Ludothèque Itinérante des Hautes-Alpes**

Cette association est spécialisée dans l'animation de moments et d'espaces ludiques. Elle propose un Centre de ressources autour de l'animation, des formations autour du jeu et de la fabrication de jeux de société ainsi que le prêt de plus de 8500 jeux pour structures et particuliers. De nombreux jeux coopératifs sont mis à disposition comme des escape game. (Les escape game sont des énigmes scénarisées à résoudre en groupe pour sortir d'une pièce au bout d'un temps limité).

Ludambule propose également des animations et un accompagnement autour du jeu vidéo.

**Christian interviendra dans le domaine des jeux vidéo et pourra également proposer des liens vers les autres formes de jeu.** Il pourra être accompagné d'autres animateurs, services civiques et/ou bénévoles (L'équipe de salariés s'appuie aussi sur 30 bénévoles actifs. Depuis 2007 cette association fédère une centaine de professionnels de structures d'animation, éducatives, culturelles, sociales et de santé).

Courriel : [christian@ludambule.fr](mailto:christian@ludambule.fr)

Téléphone : 06 17 70 12 53

Secrétariat : 09 60 18 01 88

(Joignable tous les jours sauf le jeudi. De nombreux déplacements prévus, privilégiez le mail pour un premier contact).

Site : <https://www.ludambule.fr/>

Facebook : <https://www.facebook.com/Ludambule/>

**Stéphanie Rosso, Médiatrice numérique et chargée de l'organisation des différents ateliers de ce catalogue sur le département** (contact à privilégier pour toute question)

**et Thierry Trichet, Médiateur numérique-magasinier à la Bibliothèque Départementale des Hautes-Alpes (BD05)**

Ils vous proposent des formations pour la prise en main de matériels prêtés (valises numériques, tablettes, expositions), vous accompagnent pour leur réservations.

Ils animent également des ateliers numériques pour vos publics.

Et ils vous accompagnent pour toutes questions ou projets liés aux ressources numériques et à leur médiation.

Courriel : [stephanie.rosso@hautes-alpes.fr](mailto:stephanie.rosso@hautes-alpes.fr) ; [thierry.trichet@hautes-alpes.fr](mailto:thierry.trichet@hautes-alpes.fr)

Téléphone : 04 86 15 30 06 (joignables du lundi au jeudi)

Site : <https://bibliotheques.hautes-alpes.fr/>

Vous pourrez régulièrement consulter des articles dans l'agenda et sur le site.

Article « Notre projet numérique labellisé » : <https://bibliotheques.hautes-alpes.fr/boite-a-outils/thematiques/1494-la-bd05-labellisee-bnr-2>

Valises numériques : <https://bibliotheques.hautes-alpes.fr/outils-d-animation/valises-numeriques>

# Ateliers numériques itinérants 2020

## Liste exhaustive des Ateliers

### ATELIERS DES ACTEURS LOCAUX (ADELHA, GSA05, Centre de Ressources, Ludambule)

<b>TOUS CITOYENS NUMÉRIQUES ?</b> .....	6
○ Comprendre les enjeux et les bonnes pratiques pour protéger vos données personnelles	
<b>VOTRE PUBLIC, PERDU DANS SES DÉMARCHES EN LIGNE ?</b> .....	7
○ Proposer des temps d'accompagnement (échanges, travail à distance)	
<b>STIMULER SON ESPRIT CRITIQUE AVEC INTERNET</b> .....	8
○ Les erreurs du cerveau, naturelles et... évitables	
○ Coup d'œil sur la fabrique des théories du complot et des propagandes diverses	
○ Aiguisons nos outils critiques	
<b>HOMO NUMERICUS : CRÉATIF</b> .....	10
○ Création stop motion (film d'animation) ; de BD numériques ; Reportage photo ou roman photo	
<b>HOMO NUMERICUS ACTIF : Pourquoi et comment contribuer en ligne ?</b> .....	11
○ Cartographie participative ; Utiliser et contribuer à Wikipedia	
<b>HOMO NUMERICUS: INITIATION AUX BASES INFORMATIQUES, FOIRE AUX QUESTIONS</b> .....	12
○ Les bases ; Création d'exposé numérique ; Apprendre à coder ; Place aux questions (notions, matériels)	
<b>DES JEUX VIDÉO POUR TOUS</b> .....	13
○ Découverte d'une sélection sur différentes consoles et temps d'échange	
<b><u>ENTRE JEUX ET CRÉATION (BD05)</u></b>	
<b>BANDES DÉSSINÉES NUMÉRIQUES : Créer, jouer et lire</b> .....	15
<b>MUSIQUE en applis : initiation, jeux, création</b> .....	17
<b>CRÉATIONS NUMÉRIQUES</b> .....	18
○ Diaporama ; pop-up virtuel à réel ; coloriage à la réalité augmentée	
<b>INITIATION AU CODE INFORMATIQUE</b> .....	19
<b><u>JEUX ET JEUX VIDÉO (BD05)</u></b>	
<b>JEUX FAMILIAUX Osmo: une nouvelle façon de jouer entre écran et pièces de jeux physiques</b> .....	20
<b>JEUX VIDÉO MULTIJOUEUR sur tablette</b> .....	21
<b>JEUX VIDÉO RÉTROGAMING sur tablette</b> .....	22
<b>JEUX SCIENTIFIQUES ET LOGIQUES : Mettez votre public au défi de relever des casses-têtes</b> .....	23
<b><u>NOUVELLES FORMES DE NARRATIONS (BD05)</u></b>	
<b>LECTURE NUMÉRIQUE : Découverte de livres interactifs et en réalité augmentée</b> .....	24
<b>UNE HISTOIRE ET UN JEU AUTOUR DES LETTRES</b> .....	25
<b>UTILISER LA RÉALITÉ AUGMENTÉE POUR VOS COLLECTIONS</b> .....	26

## TOUS CITOYENS NUMÉRIQUES ?

Grand-parents, parents, adolescents... votre public utilise internet pour ses recherches, ses démarches, ses loisirs ou encore ses communications. Les adolescents et parents en particulier échangent en ligne des photos, des vidéos personnelles. L'affaire "Griveaux" en février 2020 vient reposer la question de nos informations intimes que nous laissons sur la toile de notre plein gré, des récupérations et usages de celles-ci.

Comment internet utilise-t-il nos données personnelles ? Comment se comporter sur le web ? À quel prix laissons nous ces informations aux géants du numérique ? Un regard responsable sur la citoyenneté numérique. Comment la construire, la faire évoluer ? Une journée de jeux et de débats pour apprendre à s'orienter dans notre société connectée.

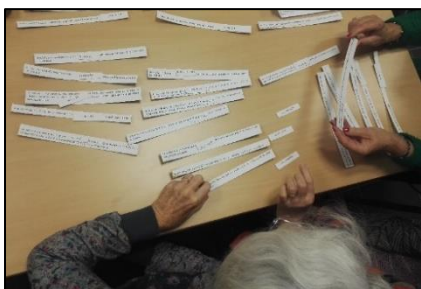


*(Echanges et jeux de définitions à la médiathèque de Tallard le 04/12/2019)*

### Objectifs

- Comprendre l'économie des données personnelles et du web
- Connaître les enjeux de la citoyenneté numérique, des informations intimes
- Gagner en autonomie : bonnes pratiques, paramétrages
- Apprendre à dialoguer en famille autour des usages de chacun et des pratiques à adopter
- Repérer les services et personnes spécialisés dans l'accompagnement

### Contenu



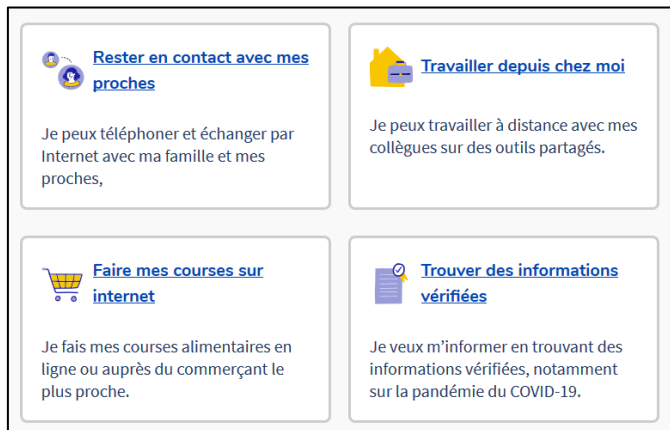
- Jeux déconnectés sur représentations initiales du numérique
- Projections vidéo sur la gratuité et la neutralité du net
- Débats ouverts sur les données personnelles
- Rappel à la loi sur les réseaux sociaux
- Proposition d'outils alternatifs
- Apports sur l'écologie numérique

- **Intervenant** : Julien Le Martelot - ADELHA, Ligue de l'enseignement des Hautes-Alpes
- **Durée** : journée ou ½ journée
- **Public** : public dès 15 ans, public extérieur et ou personnel des bibliothèques et médiathèques
- **Nombre de participants** : 15 maximum à la fois

### Remarques :

- Chaque atelier est adapté pour votre bibliothèque et le jour-même pour votre public. L'approche de Julien s'inscrit dans l'éducation populaire.
- Vous pouvez retrouver des exemples d'ateliers en annexe à la fin du catalogue.

## VOTRE PUBLIC, PERDU DANS SES DÉMARCHES EN LIGNE ?



Le confinement dû à l'épidémie du Covid19 a multiplié les besoins d'accompagnement du public pour ses démarches en ligne : déclarer des ressources et vérifier le suivi des aides sur la CAF, gérer ses aides sur Pôle emploi ou travailler à distance, rester en contact avec ses proches...

La plupart des besoins du public resteront d'actualité. Pour continuer d'y répondre, vous pouvez proposer des temps d'accompagnement à la fois dans votre bibliothèques et en ligne grâce à l'expérience de Julien.

Accueil du site <https://solidarite-numerique.fr/>

### Ces journées ou demi-journées peuvent s'adapter au format en ligne !

#### Objectifs

- Venir en aide aux publics qui expriment ou pourraient exprimer de nouveaux besoins sur internet
- Aider vos publics à devenir autonome en ligne (mission d'information, de formation des bibliothèques)
- Développer une culture du logiciel libre et collaboratif
- Apporter un soutien et une sécurité pour adopter de nouvelles pratiques sur internet.

#### Contenu

- **Atelier 1 : Rester en contact avec ses proches**  
Quelles sont les solutions les plus simples et fiables pour rester en contact à distance ? Quels logiciels à installer et utiliser ? La différence entre payant, gratuit et libre... C'est aussi l'occasion de pouvoir installer les applications des sites de l'administration, de créer des comptes et de comprendre les enjeux de sécurité.  
Cette demi-journée ou journée sera consacrée à l'installation d'applications et logiciels, en les adaptant aux besoins de chacun. Son déroulé s'adapte aux besoins et questions des participants.
- **Atelier 2 : Travailler depuis chez soi**  
Avec la crise sanitaire nous avons modifié nos façons de travailler, d'accompagner mais aussi d'accompagner la scolarité des enfants. Le télé-travail comporte des limites, mais propose des outils ludiques et coopératifs en ligne permettant un autre type d'échanges.  
Nous pourrions découvrir différentes solutions logicielles qui permettent le partage d'informations en équipe, à distance, en accord avec les valeurs et besoins de chacun.  
Nous aborderons aussi les risques et limites du télé-travail, le cadre légal ainsi que les dérives possibles à éviter.

**Remarque :** Des temps d'accompagnement individuels sont possibles à la fin de chaque atelier proposé par Julien.

- **Intervenant :** Julien Le Martelot - ADELHA, Ligue de l'enseignement des Hautes-Alpes
- **Durée :** journée ou ½ journée
- **Lieu :** Bibliothèque et/ou à distance
- **Public :** dès 15 ans, public extérieur et ou personnel des bibliothèques et médiathèques
- **Nombre de participants :** 15 maximum en même temps.



## STIMULER SON ESPRIT CRITIQUE AVEC INTERNET



Données scientifiques, articles de presse, discours politique, prises de position personnelles ou fausses informations se côtoient sur internet et les réseaux sociaux et il est parfois bien difficile de se construire un avis parmi ces éléments contradictoires.

*Ci-contre l'atelier du 13/10/2019 à la MSAP Montmorin Valdoule.*

Plusieurs ateliers sont proposés aux publics des médiathèques pour aiguïser leur esprit critique par rapport aux différents types d'information à disposition, de distinguer les techniques de

manipulation à l'oeuvre et même les façons qu'a notre cerveau de nous induire en erreur !

Durant ces ateliers, nous visionnons des vidéos, les commentons ensemble et réalisons des petits exercices.

L'objectif : passer un bon moment à décortiquer les discours qui nous entourent en permanence, mettre des mots sur les techniques utilisées pour berner notre esprit critique (parfois par nous-mêmes) et apprendre quelques outils amusants pour mieux réfléchir face au surprenant. Avez-vous déjà entendu parler du rasoir d'Ockham ? Vous ne surferez plus sur internet, vous ne regarderez plus la télévision, vous n'écoutez plus la radio comme avant ! *(Expériences le 11/12/2019, Bibliothèque de St-Jean-St-Nicolas)*

### Objectifs :

- Distinguer les différents types de sources
- Découvrir les différents arguments fallacieux et les biais cognitifs
- Découvrir les ressorts des théories du complot
- Découvrir les techniques de réflexion face à l'inattendu



### Contenu

#### Atelier 1 - Les erreurs du cerveau, naturelles et... évitables

- Pour un public Adulte : expériences en groupe pour faire émerger les biais les plus prégnants, les identifier et essayer d'imaginer des méthodes personnalisées pour les contrer au mieux. Echanges sur les techniques marketing jouant sur ces biais.
- Pour le public Enfants : visionnage de quelques vidéos d'illusions cognitives suivies de discussions. Notre cerveau, bien que très puissant, n'est pas infaillible...

#### Atelier 2 - Coup d'oeil sur la fabrique des théories du complot et des propagandes diverses

- Pour un public Adulte : Découverte des arguments fallacieux au travers d'extraits de discours, de publicités ; débat de mauvaise foi où les participants utilisent les plus d'arguments fallacieux possibles. Coup d'oeil sur différentes théories du complot.
- Pour le public Enfants : Analyse d'une fausse théorie du complot sur les chats disponible sur Youtube, Échange sur des publicités pour comprendre les manipulations mercantiles.

#### Atelier 3 - Aiguïsons nos outils critiques

- Pour un public Adulte : Échange à partir de films et supports visuels sur des outils pour savoir réagir face à l'inattendu tels que la « pyramide des preuves » (pour remettre en question les preuves dont on dispose) et le « rasoir Ockham » (pour ne pas se laisser séduire par la première interprétation venue).

- **Intervenant** : Manon PARISE - Gap sciences animation 05
- **Durée** : ½ journée ou journée (possibilités de plusieurs ateliers successifs : complémentaires mais indépendants ou adaptés à des publics d'âge différents).
- **Lieu** : Bibliothèques et il est possible de proposer les mêmes ateliers à distance (en ligne en direct ou en différé) ainsi que de vous proposer plusieurs pistes dès à présent.

**Remarque :** Une sélection de vidéo peut être envoyée avec un dossier pour que la bibliothécaire puisse animer la séance. Vous pouvez aussi solliciter des sélections de ressources pour les proposer directement à votre public ou avoir un aperçu d'un atelier.

- **Public :** ados et adultes (les séances peuvent être dissociés pour être bien adaptées au public)
- **Nombre de participants :** une quinzaine.

## HOMO NUMERICUS : CRÉATIF



Des ateliers ludiques, créatifs et actifs pour découvrir le numérique, rappeler ses notions, ses enjeux, ses possibilités... mais surtout se faire plaisir. Vous pourrez choisir parmi plusieurs ateliers créatifs, une à plusieurs propositions.

Si d'autres sujets vous passionnent ou sont l'objet d'activités dans votre structure, nous pouvons imaginer ensemble, créer de nouveaux ateliers.

Ces ateliers permettent une découverte et une première prise en main à travers une réalisation dans différents domaines : photos, films d'animation, exposés, BD numériques...

Ces activités permettent d'aborder plusieurs notions : créativité, travail en équipe, éducation à l'image, utilisation de matériel, les droits d'utilisation creatives commons (licences libres). Elles permettent de travailler à reformuler et réinvestir des situations particulières pour en trouver d'autres issues. L'expérience vécue est plus enrichissante que la production réalisée. (Photos : Atelier Stop motion, Bibliothèque d'Embrun 04/12/2019)



### Objectifs:

- Développer la créativité numérique
- Développer l'aisance numérique

### Contenu: Ateliers créatifs

Des ateliers pour enclencher une posture de créateur plutôt que de spectateur.

Répartis en petits groupes pour favoriser l'interactivité, les participants vont franchir plusieurs étapes

**Création stop motion** : création de film d'animation, de la scénarisation à la réalisation.

Lors de la 1ère étape, on travaille à l'émergence de l'idée, de concertation, d'organisation. On poursuit par mise la en scène et la photographie d'éléments divers (coloriage, Playmobil, pâte à modeler...). Une étape réalisée le plus souvent à l'aide d'une application sur tablette. Chaque mouvement sera pris en photo, et peut être enrichi de son, bruitage et/ou musique.

En fin d'atelier, le visionnage collectif des œuvres réalisées est un moment fort de partage et de bilan.

**Création de Bande Dessinée** : de la scénarisation à la réalisation. Lors de la 1ère étape, on appréhende l'univers et le vocabulaire de la bande dessinée. Chaque groupe travaille à l'émergence de l'idée, de concertation, d'organisation. Le fil de l'histoire, les personnages, le contexte sont imaginés pendant la 2ème étape. On rentre dans le vif du sujet par la création de la BD via un logiciel adapté. Une activité qui peut s'appuyer sur une sélection de BD, une thématique... et s'intégrer à des animations de la bibliothèque. Elle peut être envisager sur un parcours long de création et de réflexion.

**Création d'un diaporama ou d'un roman photo** : Le diaporama permet de découvrir la scénarisation d'un exposé sur une thématique précise. Utile pour apprendre à présenter son travail scolaire. Le roman photo permet comme l'atelier de création de BD de travailler le scénario, le contexte, les personnages... Un atelier qui permet d'aborder la prise de photo numérique, la retouche et ce sur des logiciels libres.

- **Intervenant:** Fabienne Morel, Centre de ressources des Hauts Pays Alps
- **Durée:** journée ou ½ journée
- **Lieu:** bibliothèques
- **Public:** Tout public, jeunesse pour certains
- **Nombre de participants:** à convenir

## HOMO NUMERICUS ACTIF : Pourquoi et comment contribuer en ligne ?

Convaincue de l'utilisation de logiciels libres depuis de longue date, férue de cartographie participative et de créations de communs numériques, Fabienne propose de partager son savoir faire à votre public.

« Ensemble découvrons comment fonctionne deux grands projets de création de données numériques utiles et utilisables par tout le monde : Wikipédia et OpenStreetMap. »

### Objectifs:

- Développer l'aisance numérique et encourager les usagers à être acteurs, contributeurs
- Favoriser la découverte de pratiques et d'outils numériques alternatifs
- Découvrir la cartographie participative
- Apprendre à contribuer, utiliser les données géographiques avec OpenStreetMap
- Découvrir comment fonctionne l'encyclopédie participative Wikipédia et comment y participer

### Contenu :

#### Ateliers : sur la contribution ou participation en ligne

- **Cartographie participative** : utiliser et contribuer avec OpenStreetMap

Un nouveau commerçant, un banc, une fontaine, un distributeur de billet, un passage piéton, une église, une bibliothèque, un nom de rue, un gîte... quelques exemples de connaissances concrètes et quotidiennes que nous avons de notre territoire, de notre environnement immédiat. Autant de connaissances pratiques, concrètes pour alimenter la carte géographique mondiale OpenStreetMap, de les rendre visibles et utilisables par tous. Un atelier qui permet de valoriser les connaissances de territoire du citoyen lambda, de donner piste d'implication, de favoriser un usage vertueux du numérique. Attention, après cet atelier, vous risquez d'être atteint de TOC - trouble obsessionnel cartographique.

- **Wikipedia : Utiliser et contribuer à Wikipedia**, vikidia, wikimedia commons

Un atelier pour découvrir comment fonctionne la fameuse encyclopédie mondiale participative. Comprendre que l'on n'y fait pas n'importe quoi, que c'est une vraie encyclopédie ou chacun apporte un bout de savoir. Simple visiteur ou futur contributeur, de passionnants moments en perspective.

- **Intervenant:** Fabienne Morel, Centre de ressources des Hauts Pays Alpains
- **Durée:** journée ou ½ journée
- **Lieu:** bibliothèques
- **Public:** Tout public, jeunesse pour certains
- **Nombre de participants:** à convenir

## HOMO NUMERICUS: INITIATION AUX BASES INFORMATIQUES, FOIRE AUX QUESTIONS

Parce qu'il est essentiel et nécessaire de comprendre l'environnement numérique pour pouvoir agir en connaissance de cause, plusieurs ateliers d'initiation sont proposés pour vos publics.

Les ateliers sont pensés en présentiel et la session d'accompagnement « Place aux questions » en présentiel comme à distance (en visio).

Vous pourrez solliciter un à plusieurs ateliers listés ci-dessous en fonction des besoins de vos publics ou de ce que vous souhaitez expérimenter.

Fabienne est à votre disposition pour plus de précisions sur ces ateliers et pour les concevoir à partir de vos échanges. En effet ce type d'ateliers seront développés à partir de vos échanges.

« Tout est à imaginer, on en discute et on crée ensemble l'atelier. »

### Objectifs :

- Développer l'aisance numérique
- Venir en aide au public
- Se construire un socle de culture numérique

### Contenu : Ateliers d'initiation et accompagnement

- **Les bases** : navigateur/moteur de recherche, réseaux sociaux, fichiers/dossiers, logiciels libres, utiliser une tablette...
- **Création d'exposé numérique** : création d'exposé numérique avec un diaporama.
- **Apprendre à coder** : introduction au code informatique.
- **Place aux questions, sur** :
  - des notions informatiques  
(les navigateurs/ moteur de recherche, la gestion de photo, l'envoi de fichiers lourds)
  - les réseaux sociaux
  - son matériel (ordinateur, smartphone, tablette)
  - les outils collaboratifs
- **Intervenant**: Fabienne Morel, Centre de ressources des Hauts Pays Alpains
- **Durée**: journée ou ½ journée
- **Lieu**: bibliothèques et en ligne pour les sessions d'accompagnement  
(des sessions pour revoir des notions informatiques, pour répondre aux questions de votre public sur son matériel et sur des outils)
- **Public**: Tout public, jeunesse pour certains
- **Nombre de participants**: à convenir

## DES JEUX VIDÉO POUR TOUS

Retrouvez le jeu vidéo sous toutes ses formes.

Au programme: Expérimentation de divers jeux vidéo et jeux hybrides, s'appuyant sur des jeux physiques ou jeux de société, réflexions, discussions et débats.

### Objectifs

- Montrer la richesse et la diversité des jeux vidéo
- Encourager le lien entre enfants, adolescents et parents
- Focus sur les jeux vidéo indépendants
- Clarification des clés pour l'achat des jeux vidéo (Norme PEGI, jaquette...)



(Bibliothèque d'Embrun le 16/10/2019)

### Contenu

- Pratique, initiation, découverte du jeu vidéo
- Liens entre jeux de société et jeux vidéo
- Écoute approfondie, échanges et apports théoriques

### Déroulé

- Expérimentation des différents jeux vidéo proposés : pour tester, expérimenter et avoir une autre idée du jeu vidéo (1h30 environ) En général entre 4 et 5 espaces de jeux mis en place. Des jeux indépendants multi joueurs et /ou coopératifs sur : des ordinateurs, une ps4 et un casque de réalité virtuelle avec différents genres et ambiances de jeux, une console nintendo (Wii U, Swiich) et une PS3 avec guitar Hero Live ou bien un jeu coopératif comme Rayman Legends.
- Goûter partagé
- Discussion en table ronde avec toujours l'accès à l'espace de jeux vidéo jusqu'à la fin de l'animation. (1h30 environ) L'échange part des interrogations des participants ou des thèmes listés dans le tableau ci-dessous.

On peut tout à fait aussi faire un atelier plus structuré avec débat mouvant, technique du World Café (à partir de 12 personnes avec questions prédéfinies : le usagers discutent entre eux, parmi plusieurs groupes, et ensuite apports de l'intervenant)

### Thématiques possibles de ces échanges :

<ul style="list-style-type: none"><li>– Citoyenneté (être acteur dans sa prise de décision)</li><li>– éducation à l'image et à l'information, esprit critique</li><li>– Jeu vidéo et place dans la culture</li><li>– Parentalité</li><li>– Intergénération</li><li>– Histoire et genre</li><li>– Pratiques autour du jeu vidéo</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>– Guide des bons usages</li><li>– Idées reçues, déconstruire les préjugés</li><li>– Familles/écrans (3-6-9-12, etc.).</li><li>– Ecologie (prise de conscience du coût technologique)</li><li>– Décrypter les différentes discriminations possible (racisme, genre, sexisme)</li><li>– Découverte des bienfaits des jeux vidéo pendant le confinement</li></ul>
--	--

**Autres possibilités :** Si vous avez déjà accueilli ce déroulé dans votre bibliothèque, vous pouvez de nouveau le solliciter et dans tous les cas choisir une médiation différente.

Vous pouvez :

- Solliciter **une sélection de jeux axée sur une thématique ou un genre précis** à partir de conseils
- **Proposer des jeux en réalité virtuelle uniquement**
- ou la **pratique de jeux hybrides** (reposant à la fois sur des jeux de société ou des livres et des applications)

- **Proposer un tournoi**
- **Proposer une animation et des échanges autour des thèmes listés** dans le tableau (par exemple : repérer la présence du sexisme dans des jeux vidéo et sur des jaquettes)
- Proposer **des cafés parentaux en ligne**.  
 Il peuvent être organisés pour apporter des connaissances (bases historiques, état des lieux des différentes pratiques) et des conseils (Quelles pratiques selon l'âge ? Quels sites pour choisir des jeux ?...) Ces cafés parentaux seront aussi l'occasion de présenter les jeux vidéo qui seront proposés aux famille dans votre bibliothèque également avec Ludambule.
- ou encore solliciter un **accompagnement pour mettre en place un espace de jeux vidéo dans votre structure**.

- **Intervenant** : Christian Prunster Ludambule, Ludothèque Itinérante des Hautes-Alpes
- **Durée** : journée ou ½ journée
- **Lieu** : Bibliothèque et/ou en ligne (café parentaux en ligne)
- **Public** : Tout public, à partir de 6 ans pour l'espace jeux video ; à n'importe quel âge pour l'espace de jeux de société, construction, d'imitation.
- **Nombre de participants** : à convenir selon la capacité de la salle

## BANDES DÉSSINÉES NUMÉRIQUES : Créer, jouer et lire

Proposées dès 2009, les BD numériques peuvent être liées à un exemplaire imprimé. Depuis 2011, de nombreuses créations originales expérimentent de nouvelles formes de lecture, à la fois pour le public jeunesse comme adulte.



Bibliothèque de l'Argentière le 06/08/2019

### Objectifs :

- Sensibiliser les publics à la culture numérique
- Amener à comprendre les codes de la bande dessinée
- Favoriser la découverte de nouvelles formes narratives
- Créer un moment convivial, créatif, faisant appel à l'imagination
- Instaurer un dialogue avec les parents

### Contenu

#### Atelier 1 - Créer, jouer et lire des BD numériques jeunesse

- Pour le public jeunesse, familial : Un atelier pour aborder l'univers de la BD et les nouvelles formes narratives dès le plus jeune âge et quel soit le niveau de lecture des enfants (la majorité des BD seront muettes). Un moment créatif sera proposé dans un premier temps, pour inventer sa BD numérique dans l'univers d'Anuki. Les créations pourront être partagées par mail et exposées dans la bibliothèque. Dans un deuxième temps, une sélection de BD aux formats spécifiques pourra être consultée ou projetée en famille.

#### Atelier 2 - Lire et jouer avec les nouvelles formes de bande dessinée

- Pour un public ado-Adulte : Les participants seront invités à découvrir une sélection de 4 BD très variées; tant par leurs univers que leurs formes.  
La première mêle mythologie et sciences cognitives sous forme de bande défilée horizontale, au son synchronisé. La seconde offre un rendu entre peinture et photographie autour du doute et la peur de l'inconnu. Dans la troisième chaque case animée en 2D et 3D sur le débarquement de Normandie, semblent suivre les mouvements de la tablette et cela non sans humour. La quatrième est un exemple par excellence du plus ancien « Motion book », la forme de BD numérique la plus aboutie.  
Les participants seront aussi invités à découvrir des BD plus ou moins orientées vers le jeu, qui les mettront au défi de permettre le déroulement de l'histoire :  
deux titres liés à l'investigation l'un à partir d'un déplacement en zoom, au rythme de la lumière ; le second à partir de cases à replacer dans le bon sens, et un 3me titre autour du premier amour d'une jeune femme et aux interactions souvent pleines d'humour, toujours pertinentes et poétiques.



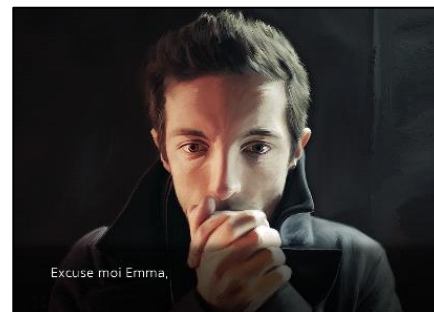


### Atelier 3 - Créé une BD à la façon du roman graphique de CinéTévé "Emma"

- Pour un public ado-Adulte : Après la lecture du roman graphique "Emma", offrant un rendu entre peinture et photographie, chaque participant pourra créer facilement son propre roman graphique utilisant deux applications : l'une permettant de convertir des photos ou vidéos au même rendu que la BD Emma, la seconde permettant un montage intuitif, clés en main, permettant de se concentrer sur les choix créatifs uniquement (effets, texte, son).

#### Précision :

Chaque participant pourra utiliser ces applications (gratuites) à partir de son propre smartphone ou d'une tablette mise à disposition par la BD05.



### Atelier 4 : Créer/visiter une BD... à faire deviner

- Pour un public familial, ado-adulte : Les participants seront invités à inventer la suite de l'histoire d'Emma ou à imiter un extrait d'une BD de leur choix. . Ils pourront filmer leurs mouvements, leurs poses, se prendre en photo puis à l'aide d'une application clés en main, ajouter les dialogues ainsi que des effets comme du son. Chacun pourra mettre le groupe au défi de deviner le titre puis par la suite les autres usagers de la Bibliothèque en projetant ou en les affichant.
- **Intervenant** : Stéphanie Rosso, médiatrice numérique BD05
- **Durée de l'intervention** : ½ journée (ou journée possibilités de plusieurs ateliers successifs adaptés à des publics d'âge différents).
- **Public** : jeunesse, familial / ados et adultes selon l'atelier
- **Nombre de participants** : 12 à 16 participants

## Musique en applis : initiation, jeux, création

L'écoute et la création de musique en ligne comme au travers d'applications de qualité est aujourd'hui à la portée du grand public. La BD05 vous propose une sélection d'applications pour accompagner la découverte d'univers musicaux, de compositeurs à travers des histoires interactives et des jeux dont certains proposent d'en créer.



L'application Eloh, un jeu de logique rythmique

### Objectifs :

- Sensibiliser les publics à la culture numérique
- Initier le public et en particulier les enfants à la musique par le biais d'applications dédiées
- Favoriser la découverte d'éditeurs incontournables d'applications en musique
- Vulgariser des univers musicaux : genres, instruments, compositeurs, œuvres
- Faire appel et développer la créativité, le sens du rythme
- Instaurer un dialogue avec le public

### Contenu

#### • Atelier 1 : Initiation et jeux

Échange sur les pratiques des participants et les genres de musique à partir d'un site proposant un impressionnant panorama d'extraits à écouter.

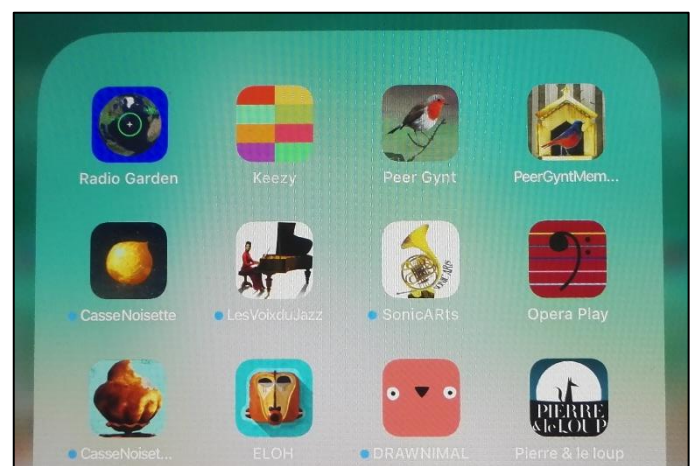
L'ensemble de l'atelier sera consacré à la découverte et à la vulgarisation à travers des jeux ou des livres enrichis, des liens seront fait avec les collections autant que possible.

#### • Atelier 2 : Jeux initiatiques et création

Échange sur les pratiques des participants et les genres de musique à partir d'un site proposant un impressionnant panorama d'extraits à écouter. L'atelier se divisera en deux temps : la découverte et la vulgarisation à travers des jeux ou des livres enrichis ; la création de musiques.

- **Intervenant :** Stéphanie Rosso, médiatrice numérique BD05

- **Durée de l'intervention :** ½ journée
- **Lieu :** bibliothèques/médiathèques volontaires
- **Public :** jeunesse et familial (à partir de 6 ans)
- **Nombre de participants :** 8 à 12 participants



## Créations numériques

Les tablettes révolutionnent la proposition d'ateliers numériques créatifs. Des applications clés en main proposent toutes les étapes sans matériels ou logiciels supplémentaires. Et de nombreux éditeurs proposent également des applications très riches et de qualité.

3 ateliers créatifs se sont rapidement dégagés. Nous pourrions faire évoluer la liste en fonction de vos souhaits et de ceux du public.

### Objectifs :

- Sensibiliser les publics à la culture numérique
- Favoriser la découverte de créations originales et ludiques
- Développer la créativité et l'imagination
- travailler sur la notion de géométrie dans l'espace, sur le lien entre le 2D et le 3D...
- Répondre à un besoin pratique et créatif avec la réalisation d'un diaporama
- Instaurer un dialogue avec les parents
- Proposer des liens avec les collections autant que possible



### Atelier 1 : Créer facilement un diaporama sonore et rythmé avec vos photos ou vidéos (tout public)



Source : Les Outils Tice

Vos photos et vos vidéos restent stockées sur votre smartphone ? Vous aimeriez en profiter et les partager via un diaporama sans utiliser de logiciel sur ordinateur ? Ne cherchez plus ! Vous pourrez rapidement prendre en main un outil gratuit pour créer vos diaporamas personnalisés en quelques secondes (résultat digne des pros !) Précision : atelier sur tablettes fournies ou smartphone de l'utilisateur.

### Atelier 2 : Du coloriage à la réalité augmentée (public jeunesse)

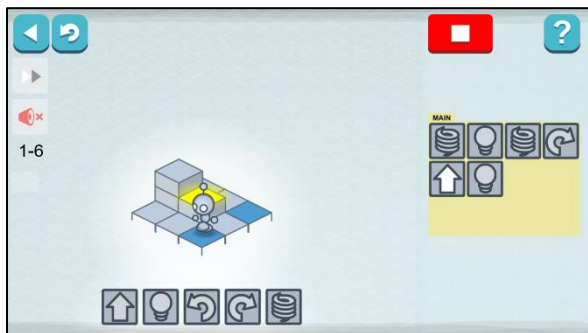
Les enfants pourront colorier des dessins qui s'animeront en réalité augmentée au passage de la tablette. Ces dessins pourront être ou non reliés à des livres.

### Atelier 3 : Création de pop-up virtuel au pop-up réels ! (public jeunesse)

Les enfants pourront créer leur pop up et le personnaliser à partir d'une base sur tablette puis l'imprimer et l'assembler ! (Précision : réservation en lien de malles pop up).

- **Intervenant** : Stéphanie Rosso, médiatrice numérique BD05
- **Durée de l'intervention** : ½ journée
- **Public** : tout public à partir de 7 ans (les contenus sont adaptés à un public jeunesse, familial comme ados et adultes)
- **Nombre de participants** : 8 à 12 participants

## Initiation au code informatique



Pourquoi est-ce si important de comprendre les bases du code informatique ? Que représente-t-il ? Devenu une matière au collège, l'initiation au code informatique permet par exemple de comprendre comment fonctionne un site internet ou un jeu vidéo.

Les internautes ont intérêt à comprendre la logique pour connaître leur environnement, et ainsi se protéger et pourquoi pas créer des vocations.

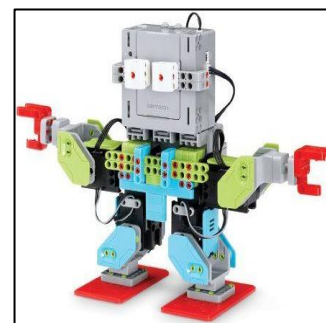
*Application Lightbot*

Durant cet atelier le public sera initié au code informatique à partir d'une sélection d'applications et de la programmation des déplacements de deux robots très complémentaires.



**Sphero SPRK+** est une balle robotique connectée, basée sur un système gyroscopique. Elle peut se déplacer instantanément dans n'importe quelle direction sur le plan horizontal. Penser à BB8, le célèbre robot dans Star Wars, permet d'imaginer ses déplacements !

**Jimu** un robot pré-monté, articulé, de 201 pièces et 6 servomoteurs (pièces électroniques permettant le mouvement). Il est possible d'utiliser des actions préprogrammées ou d'en créer à partir de blocs d'instructions.



### Objectifs :

- Sensibiliser les publics à la culture numérique
- Initier au code informatique enfants comme adultes par le biais du jeu et de robots
- Instaurer un dialogue avec le public

### Contenu

- Atelier 1 : Échange sur les pratiques des participants. L'ensemble de l'atelier sera consacré à l'initiation au code informatique à partir d'applications, voire d'exercice déconnectés. Des liens seront faits avec les collections autant que possible.
- Atelier 2 : Échange sur les pratiques des participants. Après une initiation à partir des déplacements de robots « virtuels » dans des jeux sur tablettes, les déplacements seront programmés sur des robots physiques. Leurs déplacements pourront être scénarisés et prévus dans un labyrinthe.

- **Intervenant** : Stéphanie Rosso, médiatrice numérique BD05
- **Durée de l'intervention** : ½ journée
- **Public** : jeunesse et familial (à partir de 8 ans)
- **Nombre de participants** : 8 à 12 participants

## Jeux familiaux Osmo: une nouvelle façon de jouer entre écran et pièces de jeux physiques



Les outils OSMO combinent écran et pièces de jeu physiques pour proposer des jeux pédagogiques et conviviaux.

En famille ou entre amis, votre public découvrira, des jeux de chiffres et de lettres, de logique ou de mémoire, et apprendra les bases du code informatique.

Ce temps de découverte, ouvert au public présent, est l'occasion de faire découvrir une nouvelle forme de jeu hybride.

Votre bibliothèque pourra emprunter ce kit pour le proposer plus longtemps en accès libre voire en atelier. Pour toute précisions ou prêt contacter la BD05.

### Objectifs :

- Favoriser la découverte de nouvelles formes de jeux hybrides (physiques et numériques)
- Faire travailler la mémoire à tout âge à partir de jeux ludiques
- Revoir des bases par le jeu : les principales opérations de mathématiques, l'orthographe
- Développer ses capacités par le jeu : la logique, la rapidité, la motricité
- Amener à comprendre les bases du code informatique
- Créer un moment convivial
- Instaurer un dialogue avec les familles



*Bibliothèque Châteauroux-les-Alpes le 12/02/2020*



*Bibliothèque de Remollon le 03/03/2020*

### Contenu

#### Un temps de découverte de jeux entre écran et pièces physiques

- Pour le tout public : Pour un même groupe, environ 30 minutes sont prévues pour la découverte et la manipulation de chaque jeu. Le tangram permet de découvrir le concept à partir de formes géométriques, puis place aux mathématiques et au code informatique avant de finir en beauté par... une battle de lettres !

Nous proposons aussi de manière flexible la découverte de chaque jeu en fonction du temps et des souhaits du public.

- **Intervenant** : Stéphanie Rosso, médiatrice numérique BD05 ; Thierry Trichet
- **Durée de l'intervention** : 2h à ½ journée
- **Public** : tout public à partir de 6 ans
- **Nombre de participants** : L'atelier s'adressera au public inscrit comme au public présent. 4 à 6 autour d'une même tablette équipée du kit Osmo, puis à tour de rôle pour le public présent intéressé.

## Jeux vidéo multijoueur sur tablette



*Bibliothèque St-Jean-St-Nicolas  
le 17/07/2019*

L'entraide sera la bienvenue pour cette sélection de 5 jeux coopératifs aux genres variés : des jeux créatifs, rythmés, des jeux d'aventure en forêt ou dans l'espace !

Leur spécificité ? Ils se jouent en équipe de 2 à 4 joueurs autour d'une même tablette voire plusieurs.

Cette médiation vous donnera l'occasion de découvrir et faire découvrir des jeux vidéo adaptés ou créés spécifiquement pour être joués à plusieurs.

### Objectifs :

- Amener à comprendre la culture et les pratiques du jeu vidéo.
- Permettre la découverte de jeux vidéo en équipe en locale ; sur une même tablette ou plusieurs.
- Créer un moment convivial entre les enfants.
- Instaurer un dialogue avec les parents sur le jeu vidéo en leur proposant d'assister à la médiation ou à revenir

### Contenu

- Échange sur les pratiques du jeux vidéo des participants, précisions sur les différents genres de jeux, accompagnement autour de 5 jeux multijoueur aux genres variés (aventure, communication, adresse, logique, musique) suivi d'un final avec la projection des musiques créées par les enfants à partir d'un orchestre beatbox. Un goûter peut être proposé, l'occasion d'un temps de pause et d'échange.

- **Intervenant** : Stéphanie Rosso, médiatrice numérique BD05
- **Durée de l'intervention** : ½ journée
- **Lieu** : bibliothèques/médiathèques volontaires
- **Public** : tout public à partir de 7 ans (les contenus sont adaptés à un public jeunesse, familial comme ados et adultes)
- **Nombre de participants** : 8 à 12 participants

## Jeux vidéo rétrogaming sur tablette



Bibliothèque le Poët le 19/06/2019

Le rétrogaming est une pratique consistant à jouer à des jeux anciens (entre la fin des années 70 jusqu'au milieu des années 90 environ) et à les collectionner. Ces jeux majoritairement en 2D et pixelisés, sont sortis sur des [bornes d'arcade](#) ou des consoles ([Commodore 64](#), [NES](#), [Master System](#), [Atari ST](#), [Amiga](#), [PC-Engine](#), [Mega Drive](#), [Neo-Geo AES](#), [Super Nintendo](#)).

Anciennement réservés aux passionnés, les évolutions technologiques les rendent aujourd'hui accessibles au grand public. Une belle occasion de créer du dialogue et du jeu entre parents et enfants en bibliothèque.

### Objectifs :

- Revenir aux origines du jeu vidéo
- Amener à comprendre la culture et les pratiques du jeu vidéo
- Créer un moment convivial entre les enfants et les parents
- Instaurer un dialogue avec les parents

### Contenu



Échange sur les pratiques du jeu vidéo des participants et le rétrogaming ; suivi de la découverte de 5 jeux très différents pour les amoureux de rétrogaming, que ce soit les jeunes joueurs avides de découvertes ou des parents voulant retrouver des styles de jeux de leur enfance et les partager avec leurs enfants.

Un tournoi sera aussi proposé à partir de l'un des jeux, la finale sera projetée sur grand écran.

- **Intervenant** : Stéphanie Rosso, médiatrice numérique BD05
- **Durée de l'intervention** : ½ journée
- **Lieu** : bibliothèques/médiathèques volontaires
- **Public** : tout public à partir de 7 ans (les contenus sont adaptés à un public jeunesse, familial comme ados et adultes)
- **Nombre de participants** : 8 à 12 participants

## Jeux scientifiques et logiques : Mettez votre public au défi de relever des casses-têtes

Vous êtes à la recherche d'animations pour la fête de la sciences ? D'ateliers complémentaires à ceux proposés par GSA05 ? Ou vous êtes curieux et intéressés par des ateliers abordant des questions scientifiques à partir du jeu et de contenus ludiques sur tablettes ? La BD05 propose à votre public de découvrir des énigmes ou autrement dit des casses-tête dans différents domaines.



*L'application Crazy Gears, un jeu d'énigmes à base d'engrenages, chaîne, et autres objets*

### Objectifs :

- Montrer la diversité des jeux et de leurs vertus : focus sur les jeux scientifiques et logiques
- Découvrir et faire découvrir d'autres approches pour la mise à disposition de contenus scientifiques (approche via le jeu, des contenus ludiques sur tablette)
- Rassurer sur la vulgarisation à partir de sélections de contenus numériques et de sites ; d'acteurs ressources
- Faire appel et développer la logique, la mémoire du public
- Créer un moment convivial, d'entraide
- Instaurer un dialogue avec le public

### Contenu

- Échange sur les pratiques du jeux vidéo et des expériences ou activités scientifiques des participants, puis place au jeu !

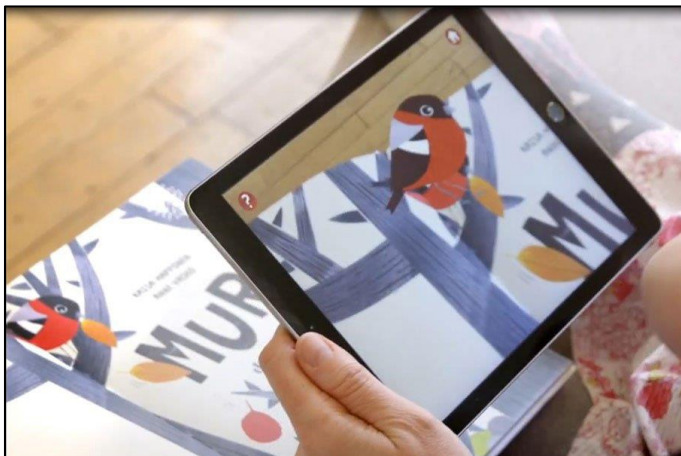
La séance est dédiée à la découverte d'une sélection de jeux scientifiques et logiques, seul et/ou à plusieurs.

- **Intervenant** : Stéphanie Rosso, médiatrice numérique BD05
- **Durée de l'intervention** : ½ journée
- **Public** : tout public à partir de 7 ans ; enfants, adolescents comme adultes et seniors (les contenus sont adaptés à un public jeunesse, familial comme ados et adultes)
- **Nombre de participants** : 8 à 12 participants



## Lecture numérique : Découverte de livres interactifs et en réalité augmentée

Proposez à votre public une sélection d'albums, de livres et de BD enrichies. Entre fiction et jeux, leurs actions déclenchent la suite de l'histoire. Les dessins prennent vie sur les pages comme dans la bibliothèque. Les lettres et les personnages de BD s'animent. Du son accompagne certains chapitres... Vos usagers découvriront des animations surprenantes, toujours au service de l'histoire.



L'atelier s'adresse en particulier à un public jeunesse et familial. Il sera en tout cas possible de proposer des contenus également pour des adolescents, des adultes et des seniors pendant la même séance.

### Objectifs

- Découvrir la diversité des lectures numériques (équipe et public)
- Connaître des œuvres interactives et en réalité augmentée
- Faire du lien avec les collections
- Repérer des éditeurs spécialisés dans ce type de contenus
- Découvrir comment peut être proposée une heure de conte ou une lecture numérique
- Apprendre à dialoguer en famille autour des usages de chacun et des pratiques à adopter

### Contenu

#### Public jeunesse : Premières lectures interactives, transmédia et en réalité augmentée

- Projection d'un titre interactif des éditions Apprimerie et d'un carnet de voyage dessiné. Les enfants pourront être sollicités à tour de rôle et s'entraider pour activer la suite de l'histoire. Selon le titre choisi, il est possible de s'appuyer également sur un raconte-tapis et de proposer également la projection du film en lien dans la collection la **chouette du cinéma**, des bonus et jeux. Une collection et des contenus pédagogiques pour une introduction au cinéma d'animation.
- Consultation de l'album "*Graou n'a pas sommeil*" en réalité augmentée.

Deux séances pourront être proposées pour répartir ces découvertes en deux temps.

#### Public ado-adulte : La découverte de fictions interactives et enrichies

- Voici un aperçu des titres qui pourront être consultés :  
Une expérience interactive basée sur des choix face aux pressions contemporaines proposées par un auteur précurseur en littérature numérique ; la transformation d'une ville et ses étonnantes animations et ses photos, une grand-mère dont la mémoire joue des tours et l'animation poétique des lettres, un jeu reprenant les mêmes animations permettra de continuer l'expérience, sans oublier quelques BD incontournables.  
Le public adolescent (à partir de 12 ans) pourra se concentrer sur 1 roman d'aventure et de sensibilisation aux enjeux du XXI<sup>e</sup> siècle, basé sur de réelles expéditions et de nombreux enrichissements (musique, récits audio, annotations, quizz...)

- **Intervenant** : Stéphanie Rosso, médiatrice numérique BD05
- **Durée de l'intervention** : ½ journée (ou journée possibilités de plusieurs ateliers successifs adaptés à des publics d'âge différents).
- **Public** : jeunesse, familial / ados et adultes selon l'atelier
- **Nombre de participants** : 12 à 16 participants

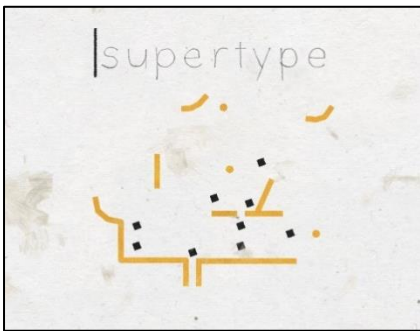
## Une histoire et un jeu autour des lettres

Pour cet atelier deux contenus très complémentaires ont été choisis pour faire découvrir à votre public ce que peut être de la littérature numérique, comment l'affichage et l'animation des lettres peut venir appuyer l'histoire et être sources d'échanges comme de jeu.

Il s'agit du livre numérique : *«Emma et la nouvelle civilisation»*

Une femme est en prise avec les difficultés de son âge (maladies, perte de mémoire). Mais tout n'est pas triste. Elle refuse que son âge soit une tragédie. *« C'est simplement un changement de civilisation »*, se dit-elle. Ces dégradations sont en fait des nouveautés. Et elle compte bien apprendre à utiliser sa vieillesse... A l'image de la santé physique et mentale de la vieille dame, les lettres se dégradent, créent de contresens, perdent un bout, reviennent parfois à leur état normal ou gardent des traces de ces transformations.

et de l'application application *« Supertype »*



Pour poursuivre avec l'animation des lettres, et rendre votre public acteur, rien de tel que le jeu de Supertype, entre casse-tête et jeu de lettres.

L<sup>e</sup>p<sup>e</sup>t<sup>i</sup>t<sup>d</sup>éj<sup>e</sup>une<sup>r</sup>t<sup>e</sup>r<sup>m</sup>i<sup>n</sup>é,  
e<sup>l</sup>e<sup>p</sup>r<sup>e</sup>n<sup>d</sup>ses<sup>m</sup>e<sup>d</sup>i<sup>c</sup>amen<sup>t</sup>s.  
Sinon ses mains tremblent,  
ses inte<sup>s</sup>tins gigotent, sa tête fait mal.  
Les médicaments stabilisent le monde  
et l'adoucissem<sup>t</sup>.  
Emma aime les m<sup>éd</sup>i<sup>cam</sup>e<sup>n</sup>ts.  
C<sup>e</sup>s<sup>o</sup>n<sup>t</sup>d<sup>e</sup>s<sup>o</sup>i<sup>sea</sup>u<sup>x</sup>de<sup>t</sup>o<sup>u</sup>tes<sup>l</sup>e<sup>s</sup>c<sup>o</sup>u<sup>e</sup>u<sup>r</sup>s.  
Pe<sup>r</sup>ro<sup>qu</sup>e<sup>t</sup>s,<sup>c</sup>ali<sup>s</sup>tes,<sup>c</sup>oli<sup>b</sup>ris.  
Il<sup>s</sup>so<sup>t</sup>at<sup>t</sup>e<sup>n</sup>ti<sup>o</sup>nn<sup>e</sup>s.  
I<sup>s</sup>l<sup>ui</sup>do<sup>n</sup>ne<sup>n</sup>t<sup>l</sup>a<sup>b</sup>ec<sup>qu</sup>ée.

### Objectifs :

- Sensibiliser les publics à la culture numérique et à la littérature numérique
- Sensibiliser sur les difficultés des seniors et créer un dialogue intergénérationnel
- Créer un moment convivial et d'entraide entre des seniors et des enfants à partir d'un récit poétique et d'un jeu

### Contenu



Découverte d'un livre numérique singulier : *« Emma et la nouvelle civilisation »*. Un livre poétique tant par le fond que les différentes formes expérimentées dans ce format numérique.

Des échanges pourront avoir lieu tout au long et/ou en fin de lecture.

Puis dans un deuxième temps le public pourra jouer à un jeu tout aussi poétique, *« Supertype »* un puzzle-game sur tablette partagée (jeu avec les lettres et leur forme).

- **Intervenant** : Stéphanie Rosso, médiatrice numérique BD05
- **Durée de l'intervention** : ½ journée
- **Public** : tout public à partir de 7 ans ; et en particulier pour un public intergénérationnel
- **Nombre de participants** : 8 à 12 participants

## Utiliser la réalité augmentée pour vos collections

La réalité augmentée est déjà utilisée pour divers domaines : le commerce, l'orientation, la culture (par les musées et bibliothèques), le divertissement (les jeux vidéo tels que Pokemon Go ou Harry Potter Wizard Unit).



Les possibilités pour valoriser vos fonds ou informer votre public grâce à la réalité augmentée sont très riches et très intéressantes. Il est par exemple possible d'associer des contenus en réalité virtuelle (vidéo, musique, site...) à des documents physiques. En effet lorsque des documents que vous aurez signalé seront reconnus par des tablettes ou smartphones, des contenus virtuels seront diffusés et superposés dans la réalité.

L'exposition "[Qui a refroidi le Maure](#)" fonctionne sur ce principe.  
N'hésitez pas à la réserver ou à nous contacter pour toutes questions.

Il s'agit d'un réel moyen d'interpeller, d'enrichir et d'informer le public sur les collections, de faire des liens entre les documents quel que soit leur type (livre, revue, cd, DVD...) ou leur domaine (littérature, histoire, sciences...) à l'image des usages du public.

La BD05 peut vous accompagner en vous proposant 3 formations et le prêt de matériel.

### Objectifs :

- Sensibiliser les publics à la culture numérique
- Vous aider à expérimenter de nouvelles approches, faciles à mettre en place
- Utiliser des outils numériques clés en main pour vos collections et accompagner votre public
- Adopter une approche transmédia

### Contenu

- **Formation 1 : Mettre en place des expositions virtuelles ou en accompagner vos expositions avec la réalité augmentée**
- **Formation 2 : Valoriser des collections en réalité augmentée** en proposant des contenus multimedia en lien (playlist d'auteur, interview, bande annonce d'un film...) ou des "chasses au trésor"
- **Formation 3 : Associer tapis, livres, tablettes.**
  
- **Intervenant :** Stéphanie Rosso, médiatrice numérique BD05
- **Durée de l'intervention :** ½ journée
- **Public :** bibliothécaires ou tout public
- **Nombre de participants :** à confirmer

# Annexes

Exemples d'ateliers possibles pour votre bibliothèque dans les propositions envoyées par Julien (ADELHA) à la médiathèque de Briançon :

---

## Atelier Tous Citoyens Du Web

---

### **Objectifs :**

- Comprendre le fonctionnement et la gratuité d'internet
- Définir une donnée personnelle, ses usages, son importance
- Répondre aux questionnements individuels et aux problématiques rencontrées au quotidien
- Apporter une démarche de « citoyen du web » responsable et informé

### **Moyens :**

- Un animateur
- 2 outils déconnectés : « chronocartes » et « je suis – trouvez-moi ! »
- Une salle avec de l'espace pour circuler, créer des groupes de jeu
- Un vidéoprojecteur et des enceintes
- Un tableau blanc type « veleda » ou paper board avec crayons adaptés
- Une connexion à internet

### **Durée : 2h (2 fois)**

### **Déroulement de la séance :**

- *Représentations initiales et convivialité :*

Sur un temps convivial de rencontre en 30 min et en 2 à 3 groupes utilisation d'un des outils déconnectés. L'intérêt est de créer un moment informel, simple, dans le plaisir de se rencontrer, de se connaître et de faire le point sur les connaissances générales autour du numérique. 15 min de réflexion, 15 min de restitution.

### **2 possibilités :**

1. Chronocartes : animation sur la chronologie des événements liés au numérique. De l'ordre de la culture générale, des représentations initiales, des croyances et des anecdotes qui rendent le démarrage de la session plus léger et moins formel.
2. Je suis – Trouvez-moi : animation autour des définitions et du vocabulaire numérique. Cette animation permet à l'animateur de cerner à quel niveau de connaissances se situe les bénéficiaires et donc d'adapter le contenu à suivre.

- Vidéo « Si c'est gratuit vous êtes le produit » :

La vidéo ne dure que 4 minutes. Le formateur, à son issue, posera des questions que ce soit sur le contenu, sur la forme, sur les informations nouvelles apportées. Il répondra aussi à des questions sur le fonctionnement de la publicité sur internet : algorithmes, données personnelles... Ce temps peut varier de 30 min à 45 min selon les questions et l'implication du groupe. Si il y a peu de questions, le formateur pourra organiser un court « débat mouvant » autour de 2 questions : « Internet fait-il ce qu'il veut de nous ? », et « Sommes-nous suffisamment protégés par la loi en terme de numérique ? »

- Temps de pause de 10 min

- Question de l'animateur : C'est quoi une donnée personnelle ? (50min)

Cette question vient interroger les bénéficiaires sur leurs pratiques individuelles, leurs représentations initiales autour de l'identité numérique. C'est aussi le levier qui va amener l'interrogation des conséquences, des risques, des avantages et du rappel au cadre légal sur internet. Une sensibilisation également sur le cyber-harcèlement, les fausses informations circulant sur le web, leur diffusion, l'e-réputation, ainsi qu'un apport sur l'écologie numérique.

C'est le temps le plus long et le plus informatif. Le formateur répondra aussi aux interrogations, donnera des outils, méthodes, sites web où se référer, signaler, s'appuyer. Il élargira le débat au fil des questions des participants.

Pour finir cet item de la séance, une vidéo sur la neutralité du net peut être présentée. Elle permet de venir interroger l'égalité dans l'accès à internet selon ses ressources financières, et donc de rester vigilant aux actualités autour du numérique, des libertés et des droits spécifiques en France ou en Europe.

- Conclusion et évaluation :

Pour conclure la séance, l'animateur viendra reposer la thématique de la navigation internet responsable. La possibilité de savoir ce que l'on donne à internet et ce que l'on souhaite garder pour soi. Parvenir à quitter l'image du monstre tentaculaire qui fait ce qu'il veut de nous et reprendre le contrôle avec ses outils, le bon sens et la compréhension du fonctionnement de cet espace virtuel pourtant tellement réel.

Le formateur donnera aussi ses coordonnées en cas de questionnements. Il présentera ainsi le dispositif « promeneur du net » qui vient appuyer la présence d'un référent numérique sur les réseaux sociaux, et pouvant être interpellé sur les questions numériques de manière générale, par les adolescents, les adultes, parents, éducateurs...

Un questionnaire de satisfaction sera distribué aux stagiaires en fin de séance, ainsi qu'un document comportant des ressources et des réflexes à avoir sur le web si besoin est.

## Solliciter un atelier numérique

Vos attentes pour le public (en général et en lien avec l'/les atelier(s) choisi(s)) : .....

Vos attentes pour l'équipe (en général et en lien avec l'/les atelier(s) choisi(s)) : .....

Comment avez-vous été informé(e) ? .....  
Comment préférez-vous l'être par la suite ? .....  
Dans quel délai ? .....

Quel(s) atelier(s) souhaitez-vous accueillir ?  
*(Préciser par ordre de préférence, liste exhaustive dans le catalogue des ateliers numériques itinérants 2020)*

1. ....
2. ....
3. ....
4. ....
5. ....
6. ....

*(Vous souhaitez lister plus d'ateliers ? Vous pouvez poursuivre la liste à la suite ou au dos de cette feuille dans son format imprimé.)*

Le contenu de l'/les atelier(s) choisi(s) vous semble clair ? Oui / Non .....

Quel(s) atelier(s) pouvez-vous partager avec les bibliothèques de votre communauté de commune ?  
(Quels ateliers à l'identique ? Et/ou quels ateliers différents ?)  
.....  
.....

La/e bibliothécaire qui peut être informé(e) et contacté(e) pour les ateliers : .....  
Vos coordonnées (mail, téléphone) : .....  
Les plages horaires hebdomadaires auxquelles la BD05 et les partenaires peuvent vous contacter ?  
.....  
.....

Les horaires d'ouverture de la bibliothèque : .....

La période souhaitée pour accueillir le/les atelier(s) (semestre/mois) : .....

Les jours et les horaires idéaux pour toucher votre public : .....

Les dates précises souhaitées pour le/les atelier(s) :

.....  
.....

Quel délai de confirmation auriez-vous besoin pour proposer l'atelier au public et communiquer ?

.....

Un atelier / thème à proposer plusieurs fois par les acteurs locaux ou la BD05 ? .....

.....

Avez-vous un budget d'animation ? .....

Vous semble-t-il plus facile à obtenir, ainsi qu'un recrutement ou des heures d'ouvertures plus étendues après les premiers ateliers déjà reçu ou à venir ?.....

.....

Comment pouvez-vous communiquer sur ces ateliers ?.....

.....

Les recommandations listées dans le mode d'emploi pour accueillir un atelier numérique vous semblent-elles possibles ? Pensez-vous à des difficultés, des questions ? .....

.....



Exemple : Fiche Bilan pour le public (à remettre à chaque participant)



**Vos impressions sur l'atelier**

	0	1	2	3	4	5
J'ai appris des choses	○	○	○	○	○	○
J'ai découvert une pratique, un sujet	○	○	○	○	○	○
J'ai expérimenté, pratiqué	○	○	○	○	○	○
J'ai participé, échangé avec le groupe	○	○	○	○	○	○
Je me suis amusé	○	○	○	○	○	○
J'ai envie d'aller plus loin	○	○	○	○	○	○

Ce que j'ai le plus aimé : .....

Ce que j'ai moins apprécié : .....

Je recommanderais cet atelier à : .....

**Un autre atelier numérique ?**

- Créations numériques : photos, films d'animation, exposés, BD numériques.
- Citoyenneté numérique : protéger ses données, son identité en ligne
- Comment contourner les faiblesses du cerveau ?
- Coup d'œil sur la fabrication des théories du complot et des propagandes diverses
- Méthodologies et expériences pour aiguïser ses outils critiques
- Lectures numériques : une sélection de livres enrichis : BD, albums, romans graphiques
- Les nouvelles formes de Bandes dessinées numériques : découverte et création
- Initiation au code informatique : applications, robotique
- Musique en applis : initiation, jeux, création
- Jeux vidéo sur tablette : jeux familiaux, multijoueur, retrogaming
- Jeux vidéo sur console et jeux de société

Quels sont vos centres d'intérêt ? .....

Un petit mot pour conclure ? .....

## Exemple : Fiche Bilan pour la Bibliothèque qui accueille un atelier



### BILAN de médiation numérique (bibliothèque)

**Titre de la médiation :**

Référent de la bibliothèque :

Intervenants / partenaires :

Date et lieu :

Autres bibliothèques partenaires :

Nombre de participants :

Public :

ÉVALUATION PAR CRITÈRES	0	1	2	3	4
L'atelier correspond à ce que nous imaginions					
Nous avons échangé suffisamment avec la BD05 et les intervenants					
Nous pensons que le sujet a toute sa place en bibliothèque					
Nous avons pu communiquer en amont sur cette action					
L'atelier a trouvé son public					
Notre équipe a assisté à l'animation					
Les retours du public sont positifs					
Les retours de l'équipe sont positifs					
Nous nous sentons capables de reproduire cette action par nous-même					

#### VOS COMMENTAIRES ET VOS ATTENTES DE PROCHAINES MÉDIATIONS

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

